



ISTITUTO COMPRENSIVO TOMMASO GROSSI DI MILANO

via Monte Velino 2/4 - 20137 - MILANO

MIIC8B8007



Curricolo digitale



Premessa

Il presente Curricolo Digitale di Istituto si colloca all'interno del quadro normativo nazionale ed europeo che riconosce la competenza digitale come competenza chiave per l'apprendimento permanente e come elemento fondante per la formazione del cittadino consapevole, responsabile e attivo nella società contemporanea.

In particolare, il curricolo fa riferimento a:

- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, che individua la competenza digitale come una delle competenze essenziali per la cittadinanza;
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione (D.M. 254/2012), che promuovono l'uso consapevole delle tecnologie digitali come strumenti per la costruzione del sapere e lo sviluppo del pensiero critico;
- Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), adottato con D.M. 851/2015, che sostiene l'innovazione metodologica e didattica e l'integrazione delle tecnologie nei processi di insegnamento-apprendimento;
- Legge 20 agosto 2019, n. 92, che introduce l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica, includendo tra i nuclei tematici la cittadinanza digitale;
- DigComp 2.2 – Quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini, quale riferimento per la progressione delle competenze.

Il Curricolo Digitale è stato elaborato in un'ottica di verticalità e continuità educativa, accompagnando lo sviluppo delle competenze digitali degli alunni dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado, nel rispetto delle diverse fasi di crescita cognitiva e metacognitiva.

Esso si integra armonicamente con il Curricolo Verticale di Istituto, valorizzando la trasversalità delle competenze digitali all'interno delle discipline, e si pone in continuità con il Curricolo di Educazione Civica già elaborato, in particolare per quanto riguarda i temi della cittadinanza digitale, dell'uso responsabile delle tecnologie, della sicurezza in rete, della tutela dei dati personali e del rispetto delle regole della convivenza digitale.



AREA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori

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



AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori

- Interagire 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 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori

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



AREA 4

SICUREZZA

Descrittori

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



AREA 5

RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori

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

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Utilizzare correttamente il mouse. • Utilizzare la tastiera. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.¹ • Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o tablet.	• Elementi principali del computer. • Funzioni dei tasti del mouse e uso del puntatore. • Funzioni principali dei tasti della tastiera. • Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. • Le parti del computer • Semplici programmi per videoscrittura. • Giochi didattici. • Utilizzare semplici programmi per disegnare.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Utilizzare la LIM-Digital, con la guida dell'insegnante, per attività semplici. • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione in ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire in rete (Netiquette).	• Visionare immagini, filmati e documentari didattici con l'insegnante. • Iniziare a imparare a scrivere. • Lavorare in gruppo.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e per giochi didattici. • Scrivere lettere, semplici parole e/o frasi con il programma di videoscrittura • Creare e modificare contenuti semplici.	• Programmi di disegno e di scrittura. • Attività di "Coding" (unplugged e digital). • Utilizzo di software didattici per attività e giochi.
Area 4. Sicurezza	• Conoscere semplici norme di comportamento nell'aula di informatica. • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri	• Norme di comportamento nell'aula di informatica. • Riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media.
Area 5. Risolvere Problemi	• Saper utilizzare semplici programmi per giochi didattici. • Utilizzare la LIM-Digital con la guida dell'insegnante per svolgere semplici attività. • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	• Utilizzo del computer - Lim-Digital e software didattici. • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged). • Coding unplugged e digitale.

¹ Attività da svolgersi SEMPRE con la supervisione di un adulto.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Accendere e spegnere in modo corretto il computer. • Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi. • Usare i principali comandi della tastiera. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Uso corretto del Computer (accensione-spegnimento-riavvio). • Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). • Consolidamento dell'utilizzo dei Programmi di disegno e di scrittura. • La tastiera. • Utilizzare software e applicativi offline e online per giochi didattici.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Iniziare ad interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Comprendere l'importanza della Netiquette.	• Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. • Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. • Creare disegni con app di grafica. • Creare e modificare contenuti semplici. • Comprendere le basi del Coding.	• Attività di "Coding" (digitale e unplugged). • Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. • Elaborare un documento di videoscrittura. • In digitale o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli.
Area 4. Sicurezza	• Acquisire consapevolezza dei rischi associati a un utilizzo improprio (ambiente, privacy). • Mantenere con cura i dispositivi digitali. • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	• Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni. • Creare un avatar.
Area 5. Risolvere Problemi	• Utilizzare la LIM-Digital, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.	• Utilizzo del computer e software didattici. • Percorsi tecnologici.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Aprire e chiudere un file. • Creare una cartella personale. • Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. • Eseguire ricerche online guidate.¹ • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Utilizzare i più comuni motori di ricerca.¹ • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web, riconoscendo informazioni attendibili da fake news.¹	• Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. • Le risorse dei libri di testo digitali. • Funzionalità e struttura del browser. • Utilizzare i primi elementi di formattazione (carattere, allineamento) per scrivere testi. • Utilizzare software e applicativi offline e online per attività didattiche interattive. • Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie).
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. • Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	• Attività di cittadinanza digitale (Linoit, Padlet, Symbaloo, Whiteboard). • Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Utilizzare i primi elementi di formattazione (carattere, allineamento) per scrivere testi. • Conoscere il programma presentazioni e le sue funzioni principali. • Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura e presentazione. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online e attribuire le fonti. • Riconoscere elementi base di programmazione attraverso piattaforme specifiche per l'età.	• Programmi di Videoscrittura • Attività di "Coding" attraverso diverse piattaforme. • Procedure per la produzione di testi e presentazioni. • Partecipare ad attività di Coding. • Progettare la struttura di diapositive per presentazioni.
Area 4. Sicurezza	• Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e delle reti. • Riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adottare comportamenti preventivi. • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Conoscere i rischi fisici nell'uso di apparecchi elettrici ed elettronici e ipotizzare soluzioni preventive. • Utilizzare misure di protezione di sé	• Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. • Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete. • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche. • Protezione degli account. • Scegliere password sicure. • Protezione e sicurezza su internet per bambini

	stessi e degli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo).	• Disegnare il proprio Avatar
Area 5. Risolvere Problemi	• Identificare e risolvere piccoli problemi tecnici. • Semplici pratiche di problem-solving. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	• Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Nomi e distinzioni corrette delle parti hardware e software.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Ricercare informazioni online in modo guidato. • Comprendere la differenza tra fonti attendibili e non. • Organizzare dati semplici in tabelle o grafici.	• Usare i programmi di videoscrittura e i loro principali comandi. • Usare software didattici. • Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue funzioni principali. • Discussione guidata sulle fake news.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Usare in modo sicuro e rispettoso strumenti digitali di comunicazione. • Condividere materiali in un ambiente online protetto. • Riconoscere le regole della netiquette.	• Simulazione di una chat scolastica con regole di comportamento (uso delle emoticon, rispetto degli altri). • Lavoro collaborativo su una presentazione online • Gioco di ruolo: come rispondere correttamente a un messaggio poco cortese.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Produrre testi multimediali semplici (testo + immagine + audio). • Utilizzare strumenti di base di videoscrittura e presentazione. • Conoscere il concetto di copyright e di utilizzo corretto delle immagini.	• Realizzazione di semplici elaborati con immagini e testi prodotti dai bambini con software di videoscrittura, presentazione e simili. • Ricerca di immagini con licenza libera e riflessione sull'importanza di citare le fonti.
Area 4. Sicurezza	• Conoscere le regole di base per proteggere i dati personali. • Riconoscere comportamenti rischiosi online. • Comprendere l'importanza di password sicure.	• Riflessioni e attività sulle "regole d'oro per stare sicuri online". • Gioco didattico sulle password: creare password forti con lettere, numeri e simboli. • Discussione di casi concreti: cosa fare se un estraneo chiede l'amicizia in un gioco online.
Area 5. Risolvere Problemi	• Sviluppare strategie per risolvere semplici problemi con il digitale. • Esplorare strumenti e applicazioni nuove in autonomia guidata. • Avvicinarsi al pensiero computazionale.	• Attività di coding unplugged • Uso di Code.org, Scratch, Blockly e piattaforme simili. • Trovare soluzioni creative con strumenti digitali.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali. • Navigare in Internet, attraverso un browser, in siti selezionati. • Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi. • Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti.	• Ricerca guidata online su tematiche legate alle discipline e confronto delle fonti. • Analisi in classe di notizie diverse sullo stesso argomento per riflettere su attendibilità e fake news. • Creazione di un grafico digitale (es. Google Fogli) a partire da un sondaggio svolto in classe.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale/informale) e il linguaggio da usare.	• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. • Realizzazione di un documento collaborativo online • Simulazione di una conversazione online rispettosa con regole di comportamento (uso dei toni, citazione delle fonti).
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. • Creare o modificare contenuti semplici in formati semplici. • Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti. • Comprendere l'importanza delle licenze d'uso (copyright, Creative Commons)	• Realizzazione di una documentazione di vario tipo multimediale su un progetto interdisciplinare. • Produzione di un breve podcast o registrazione audio su un tema trattato in classe. • Ricerca e utilizzo di immagini o musiche con licenza libera, con citazione corretta delle fonti.
Area 4. Sicurezza	• Conoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche. • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (es. funzioni di risparmio energetico).	• Creare contenuti che sottolineano l'importanza della tutela dai pericoli della rete (es. cyberbullismo). • Creazione di un decalogo della classe per la sicurezza online. • Discussione su cosa significa "impronta digitale" con esempi concreti (foto, commenti, giochi online). • Role play: cosa fare in caso di cyberbullismo (a chi rivolgersi, come reagire).
Area 5. Risolvere Problemi	• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Identificare semplici soluzioni per risolverli. • Conoscere i più comuni motori di ricerca.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso. • Laboratorio di coding • Attività semplici di robotica educativa con kit disponibili • Ideare e creare prodotti digitali.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali. • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Valutare criticamente le fonti digitali. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. • Accedere ed utilizzare le risorse digitali dei libri di testo. • Saper fruire di video e documentari didattici in rete. • Conoscere i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.	• Motori di ricerca: come usare Google per trovare informazioni. • Lezioni laboratoriali con strumenti informatici. • Applicare la sintassi dei motori di ricerca. • Ricerca individuale di informazioni su un personaggio storico o scientifico con consegna guidata. • Confronto tra siti ufficiali e siti non attendibili • Creazione di una mappa concettuale digitale.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Comunicare adeguatamente in ambienti digitali (netiquette). • Saper condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi). • Saper caricare sulle piattaforme didattiche immagini con tablet e PC. • Utilizzare Classroom per la condivisione. • Sapere cos'è un'identità digitale e gestirla. • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. • Saper utilizzare l'account scolastico in autonomia. • Riconoscere i rischi della comunicazione digitale (cyberbullismo, oversharing).	• Google Workspace. • La Netiquette: regole per scrivere. • Creazione in gruppi di un documento collaborativo online su un tema interdisciplinare. • Discussione guidata: come comportarsi di fronte a messaggi offensivi online. • Utilizzare e-mail per comunicare e collaborare. • Inviare email complete dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Caricare e condividere documenti su piattaforme didattiche.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini. • Produrre espressioni creative. • Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. • Saper scrivere, formattare, revisionare	• Introduzione al rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Uso di Canva per generare contenuti grafici • Procedure per la produzione di testi, presentazioni e fogli di calcolo.

	- e archiviare testi scritti con il computer. • Utilizzare semplici programmi di grafica. • Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici. • Saper creare diapositive digitali inserendo testi e immagini. • Saper costruire semplici tabelle di dati e grafici. • Conoscere ed utilizzare i principali software didattici. • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.	• Programmi di grafica • Piattaforme di coding • Software per costruzioni geometriche ed aritmetiche • Creare presentazioni multimediali • Attività pratica: ricerca di immagini con licenza Creative Commons e inserimento corretto delle citazioni.
Area 4. Sicurezza	• Applicare procedure di protezione personale e protezione dei dati. • Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche (download, diritto d'autore). • Usare i principali motori di ricerca. • Utilizzare correttamente il proprio account (username e password). • Conoscere il significato di cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete. • Saper proteggere i dati personali e i dispositivi. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto.	• Protezione e sicurezza su internet per bambini • Cybersecurity. • Usare internet in sicurezza. • Attività legate a progetti e piattaforme dedicate alla sicurezza informatica • Violenza e media: attività di potenziamento life skills. • La sicurezza in rete. • Riflessioni su casi di rischio: phishing, richieste di dati personali, cyberbullismo. • Laboratorio pratico su password sicure e autenticazione a due fattori.
Area 5. Risolvere Problemi	• Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali. • Saper utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici. • Saper 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. • Conoscere gli strumenti e le tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Attività di coding • Rappresentare un problema matematico o scientifico con un'infografica, una presentazione organizzata o un video esplicativo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE SECONDA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. • Saper convertire file in formati utilizzabili. Conoscere i principali servizi di archiviazione. • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività. • Saper utilizzare i dizionari digitali.	• Saper estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali. • Utilizzare i principali servizi di archiviazione. • Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse. • Realizzazione di grafici complessi su dati statistici forniti.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• 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. • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. • Saper gestire l'identità digitale.	• Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche). • Modificare le impostazioni di condivisione. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. • Organizzare lavori di gruppo con condivisione di materiale tramite cloud della scuola. • Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. • Utilizzo di piattaforme collaborative online.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• 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. • Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. • Saper costruire tabelle di dati, mappe e grafici. • Utilizzare il foglio elettronico per costruire tabelle e grafici di vario tipo. • Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di video-scrittura,	• Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Saper creare racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). • Saper scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali (video, mappe concettuali, quiz, presentazioni). • Realizzare podcast. • Produzione di materiale digitale (es. un video-documentario breve) su un tematiche disciplinari • Rielaborare un contenuto digitale

	presentazioni, disegni. • Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.	(immagine, brano musicale) citando correttamente l'autore.
Area 4. Sicurezza	• Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. • Gestire i dati personali e i dispositivi con responsabilità. • Saper salvaguardare la propria privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. • Riconoscere i fenomeni di cyberbullismo e saper affrontare i pericoli della rete. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola. • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere.	• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul cyberbullismo. • Riflessioni su casi di phishing e discussione su come riconoscerli. • Visione e discussione di un video educativo sul cyberbullismo e le sue conseguenze. • Regole per impostare correttamente la privacy in un profilo personale.
Area 5. Risolvere Problemi	• 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. • Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici. • Saper scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni in modo autonomo e creativo. • Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	• Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (webcam, USB, stampante). • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. • Creare contenuti didattici. • Rappresentare dati scientifici complessi con strumenti digitali.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE TERZA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	• Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali. • Saper estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali. • Saper fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli e ri-utilizzandoli in modo personale. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. • Utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale/fake news).	• Ricerche avanzate. • Analisi comparativa di più articoli di giornale su un evento di attualità. • Smascherare una fake news con strumenti specifici. • Creazione di infografiche con Canva.
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	• Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse e collaborare autonomamente. • Saper gestire l'identità digitale. • Conoscere la normativa sul contrasto al Cyberbullismo. • Conoscere i concetti fondamentali del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR). • Comprendere come funziona Intelligenza Artificiale (AI) e il suo ruolo nel processo creativo.	• Dibattiti sull'uso dei videogiochi/social. • Realizzazione di progetti interdisciplinari in Google Workspace con documenti condivisi. • Discussione di casi reali di uso scorretto della rete (hate speech, trolling, cyberbullismo).
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	• Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni. • Saper creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). • Saper scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali. • Utilizzare il foglio elettronico per costruire tabelle e grafici di vario tipo. • Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.	• Creazione di materiali digitali (video documentario, podcast, sito web, ecc.) di approfondimento su una tematica disciplinare. • Realizzare di un contenitore di classe con contenuti multimediali in collaborative learning. • Licenze Creative Commons: scegliere la licenza più adatta.
Area 4. Sicurezza	• Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	• Analizzare e riflettere sulle implicazioni dell'uso eccessivo di videogiochi e social. • Strategie per difendersi dal phishing. • Discussione in classe con casi di cronaca su cyberbullismo e truffe online.

	• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Discutere sui valori etici dell'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale.	• Creazione di un manifesto, video, podcast o simile sulla sicurezza in rete.
Area 5. Risolvere Problemi	• Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati, risolvendo problemi tecnici. • Saper scegliere opportunamente e autonomamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni. • Usare gli strumenti e le tecnologie digitali per migliorare il proprio apprendimento. • Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale.	• Utilizzare opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni. • Coding avanzato con programmi o app specifiche. • Progettare e realizzare un prodotto digitale (video, infografica, sito) per comunicare un tema scelto (es. sostenibilità, inclusione).

Traguardi di competenza, livelli di competenza e valutazione delle competenze digitali

Traguardi di competenza (certificazione delle competenze)			
Scuola primaria	Al termine della Scuola Primaria, l'alunno dovrà essere in grado di: Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.		
Livelli di competenza con relativi indicatori/descrittori (certificazione delle competenze)			
AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.
Traguardi di competenza (certificazione delle competenze)			
Scuola secondaria di primo grado	Al termine della Scuola Secondaria di I Grado, l'alunno dovrà essere in grado di Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari, analizzando, confrontando e valutando criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Osservare le norme comportamentali nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. Proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati e le informazioni personali che si producono e si condividono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui. Osservare le principali regole a tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali. Evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.		
Livelli di competenza con relativi indicatori/descrittori (certificazione delle competenze)			
AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Lo/a studente/ssa svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	Lo/a studente/ssa svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	Lo/a studente/ssa svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	Lo/a studente/ssa, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Valutazione

La valutazione delle competenze digitali avviene attraverso attività e compiti autentici, progetti interdisciplinari, osservazioni sistematiche e rubriche valutative.

La competenza digitale può essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività digitali. Per ciascuna delle aree di competenza, sarà possibile attribuire una valutazione che rifletta il livello di padronanza raggiunto dall'alunno.

Collegamento con Educazione Civica

Il curriculum digitale concorre allo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale previste dall'insegnamento trasversale di Educazione Civica.

Elenco di strumenti e risorse

- Scratch Jr, Scratch, Blockly, code.org,
- Padlet, Canva, Linoit
- Google Workspace / Microsoft 365
- Libri di testo digitali
- Coding unplugged
- Genially, BookCreator
- Kahoot!, Quizlet
- Mindmap
- Tinkercad