ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SPERONE-PERTINI"

Via Nicolò Giannotta n. 4 - 9OI2I - PALERMO Ambito 17– Cod. Mecc. PAIC8AT00X



Curricolo Digitale Verticale

Allegato al PTOF 2025-26

aggiornato al 30 settembre 2025

INDICE

-

PREMESSA 3
IL DIGICOMP 2.2 6
STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE 9
SCUOLA DELL'INFANZIA 13
1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 13
2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 16
3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 18
4: SICUREZZA 19
5: RISOLVERE PROBLEMI 21
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni 5 anni 22
SCUOLA PRIMARIA 23
CLASSI I, II e III 23
1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 23
2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 24
3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 25
4: SICUREZZA 26
5: RISOLVERE PROBLEMI 28
Al termine della classe TERZA l'alunno/a è in grado di: 29
SCUOLA PRIMARIA 30
CLASSI IV e V 30
1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 30
2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 32
3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 34
4: SICUREZZA 36
5: RISOLVERE PROBLEMI 38
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno/a: 39
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA 39
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO 40
CLASSE I 40

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 40
2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 42
3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 45
4: SICUREZZA 47
5: RISOLVERE PROBLEMI 50
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO 52
CLASSI II e III **52**
1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 52
2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 54
3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 56
4: SICUREZZA 58
5: RISOLVERE PROBLEMI 60
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO 62
LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO 62

PREMESSA

Lo sviluppo della **competenza digitale** è oggi una priorità educativa riconosciuta a livello europeo e nazionale. Le **Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea** del 2006 e la loro revisione del 2018 la inseriscono tra le **otto competenze chiave per l'apprendimento permanente**, definendola come la capacità di utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabilità le tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla vita sociale. Questa competenza comprende diversi aspetti, tra cui: l'alfabetizzazione digitale e informatica, la comunicazione e la collaborazione online, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza informatica e la cybersicurezza, la conoscenza della proprietà intellettuale, il pensiero critico e la risoluzione di problemi. Tali orientamenti sono in linea con la **normativa scolastica italiana** che, negli ultimi anni, ha ribadito con forza la necessità di integrare il digitale nei processi educativi.

Già la **Legge 107/2015**, all'art. 1, comma 7, lettera h), include tra gli obiettivi prioritari delle istituzioni scolastiche lo **sviluppo delle competenze digitali degli studenti**, con particolare attenzione al pensiero computazionale, all'uso critico dei media e dei social network e alla connessione con il mondo del lavoro.

A rafforzare questo orientamento è intervenuto l'**art. 24-bis del D.L. 152/2021** (convertito nella **L. 233/2021**), che stabilisce che **a partire dall'anno scolastico 2025/2026**, tutte le scuole di ogni ordine e grado dovranno **promuovere lo sviluppo delle competenze digitali,** anche attraverso l'apprendimento della programmazione informatica (coding), nell'ambito degli insegnamenti esistenti.

Ulteriori riferimenti sono contenuti nel **D. Lgs. 62/2017**, che prevede la possibilità di valutare il pensiero computazionale nella prova scritta delle competenze logico-matematiche all'Esame di Stato conclusivo del primo ciclo.

Il documento ministeriale *"Indicazioni Nazionali e nuovi scenari"* (MIUR, 2018) approfondisce il concetto di **pensiero computazionale**, definendolo come: "un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia. È un processo logico e creativo che, anche inconsapevolmente, viene attivato nella quotidianità per affrontare e risolvere problemi".

Nel contesto europeo, è significativa la **proposta della Commissione Europea del 18 aprile 2023** per una Raccomandazione del Consiglio sull'**offerta di competenze digitali nel sistema educativo**. Gli Stati membri sono invitati a: sostenere l'insegnamento dell'informatica di qualità, integrare lo sviluppo delle competenze digitali degli adulti, colmare le carenze nel settore ICT con strategie inclusive.
Inoltre, il **Quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp 2.2)**, elaborato dal **Joint Research Centre (JRC)** della Commissione Europea, disponibile al link DigComp 2.2 in italiano – Repubblica Digitale, rappresenta un riferimento fondamentale per definire **livelli di padronanza**, aree di competenza e obiettivi formativi.
La **Legge 92/2019** sull'insegnamento dell'**educazione civica** (art. 5) stabilisce l'obbligo di includere nel curricolo scolastico anche l'**educazione alla cittadinanza digitale,** con il DM 183 del 7 settembre 2024 sono state adottate le nuove **linee guida** (https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+Educazione+civica.pdf/9ffd1e06-db57-1596-c742-216b3f42b995?t=1725710190643).

Promuovere questa dimensione significa: sviluppare la consapevolezza dei diritti e delle responsabilità digitali, educare all'etica nell'uso delle tecnologie, rafforzare la valutazione critica delle informazioni online, favorire una partecipazione attiva e responsabile nella società digitale.
Nel contesto attuale, si impone anche una riflessione sull'uso consapevole dell'**Intelligenza Artificiale (IA)** nella scuola. L'IA può offrire nuove opportunità, come la personalizzazione degli apprendimenti e l'ampliamento dell'accesso all'istruzione, soprattutto in contesti con risorse limitate. Tuttavia, l'uso di questi strumenti comporta anche dei **rischi**, soprattutto in relazione alla raccolta e al

trattamento dei dati personali degli studenti. Per questo, le recenti **Linee guida per l'introduzione dell'IA nelle istituzioni scolastiche (29 agosto 2025)** raccomandano di adottare **misure per la protezione dei dati** e il rispetto della privacy (https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694).

Il curriculo digitale verticale dell'ICS Sperone Pertini di Palermo è coerente con le **Linee Guida per le discipline STEM** (https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=1698173043586), tiene conto delle disposizioni della nota ministeriale n. 5274 dell'11 luglio 2024 sul divieto dell'**uso dello smartphone** nel I ciclo di Istruzione e del **DM n. 328 del 22 dicembre 2022**, riguardante le linee guida per l'**orientamerto** (https://www.mim.gov.it/documents/20182/6735034/linee+guida+orientamento-signed.pdf/d02014c6-4b76-7a11-9dbf-1dc9b495de38?version=1.0&t=1672213371208). Il Curriculo digitale verticale tiene conto del curriculo verticale, del curriculo di Educazione Civica, e dei regolamenti dell'Istituto https://www.icssperonepertini.edu.it/documento/regolamenti/#668-668-regolamenti-p1 inserendosi in modo coerente ad essi.

In una visione inclusiva della scuola, la competenza digitale non può essere confinata a singoli momenti o insegnamenti: essa va **sviluppata trasversalmente**, in tutte le discipline e a tutti i livelli scolastici, secondo una logica di **curricolo verticale**. Le competenze digitali si intrecciano infatti con: le competenze comunicative, logico-matematiche e scientifiche, le competenze sociali, imprenditive ed emotive e le **soft skills** e le competenze per la cittadinanza attiva. Per svilupparle, è necessario adottare metodologie didattiche attive, **costruttiviste e cooperative**, in cui l'alunno sia protagonista del proprio apprendimento: progetta, crea, analizza dati, risolve problemi, programma, documenta, comunica e riflette. Ogni docente è chiamato a contribuire alla costruzione della competenza digitale. L'obiettivo è promuovere una **didattica integrata e innovativa**, che: riconosca il valore degli strumenti digitali, adotti **buone pratiche didattiche**, valorizzi le diverse forme di intelligenza, favorisca **l'inclusione** e il successo formativo di tutti e di ciascuno.

IL DIGICOMP 2.2

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2). Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale» (*https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf*).

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenza**.

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	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
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze

	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	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
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Il Digicomp 2.2 descrive 8 livelli di padronanza

BASE	**1**	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• individuare i miei fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• individuare i miei fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali.

INTERMEDIO	**3**	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	• spiegare i miei fabbisogni informativi; • svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, Informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare come accedervi e navigare al loro interno; • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	• illustrare fabbisogni informativi; • organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare strategie di ricerca personali.
AVANZATO	**5**	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	• soddisfare i fabbisogni informativi; • applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • proporre strategie di ricerca personali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	• valutare i fabbisogni informativi; • adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; • spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; • variare le strategie di ricerca personali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	**7**	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.

	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

I livelli di padronanza che possono essere raggiunti sono articolati in 8 fasce come riassunti nella tabella precedente, per la scuola dell'infanzia e il I ciclo di istruzione si fa riferimento al livello base 1 e 2.

In particolare l'ICS Sperone Pertini adotterà la tabella che segue per i livelli di padronanza che varrà per tutti gli ordini di scuola

LIVELLO INIZIALE	Obiettivi parzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze avviati e/o parzialmente acquisiti.
LIVELLO BASE	Obiettivi sostanzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze acquisiti con qualche incertezza.
LIVELLO INTERMEDIO	Obiettivi raggiunti in modo soddisfacente e relativi traguardi e competenze adeguatamente acquisiti.
LIVELLO AVANZATO	Obiettivi pienamente raggiunti e relativi traguardi e competenze ampiamente acquisiti.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Il curricolo digitale verticale dell'ICS Sperone Pertini è suddiviso in 3 sezioni: una per la scuola dell'infanzia, una per la scuola primaria e una per la scuola secondaria di I grado.

Il curricolo della scuola primaria è stato articolato a sua volta in due gruppi rispettivamente: classi prime, seconde e terze e un secondo gruppo per le classi quarte e quinte. Per la scuola secondaria di I grado si è scelto di suddividere in curriculo della classe I e in curriculo

per le classi seconde e terze. Le sezioni sono accompagnate dai livelli di padronanza per la scuola primaria e secondaria, e dai relativi Traguardi al termine del periodo considerato.

Ogni sezione è quindi suddivisa per area di competenza, le schede relative alle diverse aree di competenza sono a loro volta costruite secondo un modello che inserisce i descrittori delle competenze selezionate dal curriculo, accompagnate da obiettivi e attività proposte per l'obiettivo specifico, nella scheda sono inoltre presenti delle risorse suggerite che possono essere o link a tutorial, o a risorse didattiche da usare in classe come video esplicativi, o rimandano a siti web ed app con cui creare risorse per i propri alunni o da usare insieme a loro a scuola.

Il curricolo digitale è inoltre accompagnato da un'appendice articolata sempre per ordine di scuola ma per insegnamento e raccoglie esempi di attività da proporre agli alunni e che sono in grado di sviluppare alcune delle competenze digitali indicate nel curriculo digitale.

Scuola dell'infanzia

Area di competenza 1 - **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Area di competenza 2 - **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza 3 - **Creazione di contenuti**

Area di competenza 4 - **Sicurezza**

Area di competenza 5 - **Risolvere problemi**

Traguardi al termine della scuola dell'Infanzia

Scuola Primaria - classi I, II e III

Area di competenza 1 - **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Area di competenza 2 - **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza 3 - **Creazione di contenuti**

Area di competenza 4 - **Sicurezza**

Area di competenza 5 - **Risolvere problemi**

Competenze al termine della classe III della scuola Primaria

Scuola Primaria - classi IV e V

Area di competenza 1 - **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Area di competenza 2 - **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza 3 - **Creazione di contenuti**

Area di competenza 4 - **Sicurezza**

Area di competenza 5 - **Risolvere problemi**

Traguardi al termine della scuola Primaria

Livelli di padronanza al termine della scuola primaria

Scuola Secondaria di I grado - classe I

Area di competenza 1 - **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Area di competenza 2 - **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza 3 - **Creazione di contenuti**

Area di competenza 4 - **Sicurezza**

Area di competenza 5 - **Risolvere problemi**

Scuola Secondaria di I grado - classi II e III

Area di competenza 1 - **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Area di competenza 2 - **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza 3 - **Creazione di contenuti**

Area di competenza 4 - **Sicurezza**

Area di competenza 5 - **Risolvere problemi**

Traguardi al termine della scuola secondaria di I grado

Livelli di padronanza

SCUOLA DELL'INFANZIA

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare,ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in internet • Conoscere e individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, al computer, tablet o tavoli interattivi	• Uso del mouse ed alcuni tasti delle tastiera • Uso di applicazioni multimediali selezionate dal docente per ricavare comandi utilizzando comandi vocali

RISORSE SUGGERITE

- Codyfeet
- Inclusione - Risorse didattiche (wordwall)
- https://wordwall.net/it/resource/15245293/giochi/memory-frutta
- festa dei nonni - Memory (wordwall)
- Wordwall autunno - Risorse didattiche (wordwall)

- memory dell'autunno (LearnigApps)
- AUTUNNO (jigsaw planet - puzzle)
- Letargo - Risorse didattiche (wordwall)
- animali in letargo (LearnigApps)
- Vendemmia - Risorse didattiche (wordwall)
- LA RACCOLTA DELL'UVA - LA VENDEMMIA (LearnigApps)
- Agrumi - Risorse didattiche (wordwall)
- Halloween - Risorse didattiche (worwall)
- FRUTTA DELL'INVERNO: GLI AGRUMI (LearnigApps)
- Inverno-2015-600x375 (jigsaw planet - puzzle)
- Colori primari - Risorse didattiche (wordwall)
- COLORI PRIMARI (LearnigApps)
- Copertina colori primari (jigsaw planet - puzzle)
- Acqua - Risorse didattiche (wordwall)
- IL CICLO DELL'ACQUA (LearnigApps)
- Gemini Generated Image 6hj92o6hj92o6hj9 (jigsaw planet - puzzle)
- Natale - Risorse didattiche (wordwall)
- Puzzle di Natale (LearnigApps)
- Babbo-natale-albero-natale-immagini (jigsaw planet - puzzle)
- Inverno - Risorse didattiche (wordwall)
- https://learningapps.org/27882533 (LearnigApps)
- Inverno (jigsaw planet - puzzle)
- Primavera - Risorse didattiche (wordwall)
- SIGNOR INVERNO, SIGNORA PRIMAVERA (LearnigApps)
- UDABERRIA 8 (jigsaw planet - puzzle)
- Piante - Risorse didattiche (wordwall)
- ANIMALI O PIANTE (LearnigApps)
- Cactus (jigsaw planet - puzzle)
- Calzini spaiato - Risorse didattiche (wordwall)
- I CALZINI SPAIATI (LearnigApps)
- Giornata calzini spaiati 2021 (jigsaw planet - puzzle)
- Pasqua - Risorse didattiche (wordwall)
- Memory della Pasqua (LearnigApps)
- Auguri-buona-pasqua.jpg (jigsaw planet - puzzle)
- Festa della mamma - Risorse didattiche (wordwall)

- gioco con la mamma (LearnigApps)
- Festa del papà - Risorse didattiche (wordwall)
- I mestieri del papà. (LearnigApps)
- https://wordwall.net/it/resource/24166363/games/games (wordwall)

2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	• Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione del docente	
2.5 Netiquette	• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività

RISORSE SUGGERITE

- https://puzzlefactory.com/it
- YouTube Kids
- Youtube
  - È arrivato l'AUTUNNO! Scopriamo insieme le caratteristiche della stagione 🍁🍂🎃🌰🍇🐿️
  - Autunno- Il concerto delle foglie rosse-canzone-link con testo e attività-
  - Festa dei nonni- Grazie nonni- canzone- speciale nonni-2 ottobre-link con testo-
  - Piccolo Coro dell'Antoniano - La ballata dei calzini spaiati (Cartoon)
  - Piccolo riccio non vuole dormire
  - Piccolo Coro dell'Antoniano - Il Riccio Capriccio (Cartoon)

- Jigsaw planet - puzzle
  - AUTUNNO (jigsaw planet - puzzle)
  - Inverno-2015-600x375 (jigsaw planet - puzzle)
  - Copertina colori primari (jigsaw planet - puzzle)
  - Gemini Generated Image 6hj92o6hj92o6hj9 (jigsaw planet - puzzle)
  - Babbo-natale-albero-natale-immagini (jigsaw planet - puzzle)
  - Inverno (jigsaw planet - puzzle)
  - UDABERRIA 8 (jigsaw planet - puzzle)
  - Cactus (jigsaw planet - puzzle)
  - Giornata calzini spaiati 2021 (jigsaw planet - puzzle)
  - Auguri-buona-pasqua.jpg (jigsaw planet - puzzle)
- Storyjumper (Costruzione audiolibri)
- Jigsaw planet puzzle tematici

3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Individuare e riconoscere immagini,foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in:avanti,indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi
3.4 Programmazione	• Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Utilizzo di giochi con drag and drop • Utilizzo di programmi e app di grafica
RISORSE SUGGERITE		
• Pixel art • Paint		

4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi (autenticazione e accesso) • Mantenere puliti i dispositivi • Manipolare con attenzione	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo • Chiedere il permesso prima di usare un dispositivo • Non toccare i cavi e prese di corrente • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per sé e gli altri	• Imparare a distinguere le emozioni del mondo virtuale da quelle del mondo reale. • Comprendere che ci sono cose che non si dicono agli sconosciuti, anche online.
4.4 Proteggere l'ambiente	• Comprendere l'importanza di avvisare qualcuno se si vede qualcosa di strano specie sullo schermo • Imparare a non mangiare o bere vicino a computer, tablet e smartphone	• Fare un uso sano e consapevole della tecnologia • Cogliere l'importanza di non sprecare l'energia elettrica • Riconoscere il simbolo del riciclo e comprendere che i dispositivi hanno bisogno di una '' casa speciale" per essere smaltiti.

RISORSE SUGGERITE

- https://www.minigiochi.com/gioco/toca-boca-attractions
- YouTube Kid
- Reciclaje (jigsaw planet- puzzle)

- Ambulanza (jigsaw planet- puzzle)
- Macchine (jigsaw planet- puzzle)
- Segnali emergenza - Risorse didattiche (wordwall)
- Riciclo - Risorse didattiche (wordwall)

5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici	• Riconoscere e indicare un cavo scollegato • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Riconoscere le icone di sistema e il loro significato generale.	• Esplorazione guidata del dispositivo • Scoprire gli errori (attività di debug) • Riconoscere su uno schermo le icone e conoscerne il significato
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Creare e modificare contenuti digitali (disegni, storie) • Sperimentare software e applicazioni di grafica o giochi interattivi.	• Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.
RISORSE SUGGERITE		
• https://kidmons.com/it/gioco/colora-disegni • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)		

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni 5 anni

- Consapevolezza e uso degli strumenti
- Creatività e pensiero computazionale
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche
- Sperimentare semplici programmi
- Condivisione e collaborazione con pari e adulti.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI I, II e III

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.	• Ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Individuare e nominare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Utilizzo delle principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio…). • Individuazione e creazione di file e cartelle su un dispositivo • Accesso ed esplorazione del contenuto di una cartella.

RISORSE SUGGERITE

- Le parti del computer (video youtube)
- La tastiera: come usarla (video youtube)
- Typingclub (allenamento online di videoscrittura gratuito)
- Gestione di file e cartelle (risorsa in .pdf)

Portali di ricerca sicura per bambini

- Ricerche Maestre
- In rete con la testa

2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	• Lavori in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma GOOGLE WORKSPACE della scuola. • Partecipazione, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto.
2.5 Netiquette	• Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)	• Riflessione sull'utilizzo delle parole in rete.
RISORSE SUGGERITE		
• Applicazioni di GOOGLE WORKSPACE (Meet, Classroom, GMail) • Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche)		

3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali**	• Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività. • Creare e codificare contenuti semplici • Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.	• Utilizzo di giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creazione di disegni con APP di grafica. • Elaborazione di un documento (con inserimento e non di immagini anche reperiti in rete) con programmi specifici di videoscrittura.
3.4 Programmazione	• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.	• Riproduzione di disegni in Pixel Art in modalità unplugged e/o digitale • Scomposizione o ricomposizione di oggetti; esecuzione di istruzioni, utilizzo di codici e simboli (coding Online e/o unplugged)

RISORSE SUGGERITE

- Wordwall (sito per creare risorse didattiche digitali)
- Educaplay (generatore di giochi educativi)
- Poki (sito di giochi educativi)
- Gynzy (sito con materiali didattici per lavagne interattive)
- Babyflash (sito per giochi interattivi)
- Paint sul PC
- Quick Draw (sito per disegni online)
- Disegnamo un computer con Paint (video Youtube)
- APP DOCUMENTI di GOOGLE Workspace
- Software di videoscrittura opensource (OpenOffice, LibreOffice)
- Learningapps (sito di APP per la didattica)
- Panquiz (sito per creare quiz)
- Canva (sito per creare risorse didattiche)
- Animated (sito per simulazioni di animazione)
- Animate (sito per creare semplici animazioni)
- ZaplyCode (strumento didattico per il coding)
- Fantavolando (schede di pixelart da scaricare)
- Codeweek (settimana europea del codice)
- ScratchJr (sito per coding)
- Programma il futuro (code.org) (sito per coding)

4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login)	• Esercitazioni di Cybersecurity
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	• Creazione di avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. • Ideazione e realizzazione di avatar da indossare per le riprese video.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute nell'uso dei dispositivi digitali.	• Individuazione di eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzazione di disegni o cartelloni. • Riflessioni, con l'utilizzo di infografiche o video, su tempi e momenti di fruizione dei media.
4.4 Proteggere l'ambiente	• Comprendere, con l'aiuto dell'insegnante, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	• Attività laboratoriali e non di riciclo e riuso integrate con l'uso di strumenti digitali
RISORSE SUGGERITE		

• Cybersecurity alla scuola primaria (sito di esercitazioni) • Fondazione mondo digitale (risorsa in .pdf) • Protezione e sicurezza su internet per bambini (video youtube) • Interland: avventure digitali (sito di giochi interattivi)	• Cittadinanza digitale consapevole (video youtube) • Digiface by La Digitale (sito per creare avatar) • Avatar Maker (sito per creare avatar) • Pixton (sito per creare fumetti e avatar) • Ambientazioni e uso di robot

5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi	• Accensione, spegnimento e utilizzo base di semplici e basilari dispositivi digitali • Utilizzo di mouse e tastiera per funzionalità di input
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete)	• Utilizzo su un dispositivo di applicativi e giochi digitali
RISORSE SUGGERITE		
• Vedi risorse suggerite nelle dimensioni precedenti		

Al termine della classe TERZA l'alunno/a è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding).
- Rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI IV e V

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete.	• Avvio all'utilizzo di un motore di ricerca.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento.	• Individuazione di una specifica cartella sul desktop, aprirla e visionarne il contenuto. • Utilizzo corretto della procedura per organizzare, salvare e stampare un file.

RISORSE SUGGERITE

- Ricerche Maestre - (Ricerche Maestre è un motore di ricerca per bambini, genitori e maestri)
- In rete con la testa - (creare contenuti interattivi)
- Wordwall - (sito per creare risorse didattiche digitali)
- symbaloo.com/ - (consente di costruire e memorizzare online una homepage personale, in cui raggruppare i link ai propri siti preferiti, in una interfaccia visiva salvata nel cloud e accessibile da qualsiasi luogo, browser e dispositivo (pc, smartphone, tablet).
- https://support.google.com/drive/answer/2424384?hl=it&co=GENIE.Platform%3DDesktop - Utilizzo di Google Drive (Suite di software di

produttività che offre strumenti per la creazione, la modifica e la gestione di documenti, fogli di calcolo, presentazioni e altro);

- ricerche-in-rete-10-cose-da-sapere/ Le ricerche in rete sono il processo di utilizzo dei motori di ricerca per trovare informazioni su Internet.
- Libreoffice (Suite gratuita di produttività).
- OpenOffice (Suite gratuita produttività).
- OnlyOffice (Suite gratuita produttività).

2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
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**	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail). • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	• Utilizzo sempre più consapevole della piattaforma della scuola. • Utilizzo dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Condivisione di un documento secondo varie modalità. • Uso di lavagne digitali e raccoglitori multimediali (muri virtuali).
2.5 Netiquette	• Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)	• Applicazione della netiquette in contesti comunicativi e di condivisione
2.6 Gestire l'identità digitale	• Utilizzare correttamente la propria identità digital	• Conoscenza della propria "impronta digitale" • Creazione e gestione di un'identità digitale

RISORSE SUGGERITE	
• L'impronta digitale • Cittadinanza digitale • Attività di cittadinanza digitale • Linoit	• Excalidraw • Padlet • symbaloo.com • Applicazioni di Google Workspace per la scuola

3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1. Sviluppare contenuti digitali **3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali**	• Individuare e utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali tenendo conto delle regole di formattazione del testo (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe).	• Utilizzo di giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creazione e riproduzione di disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale e con app di grafica. • Ideazione su carta della struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali utilizzando anche diapositive già predisposte. • Realizzazione di un contenuto multimediale che riguarda una ricerca o un'attività svolta in classe.
3.4 Programmazione	• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. • Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzo di software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola o di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior…);

RISORSE SUGGERITE

- Anymaker (Sito per la creazione di video)
- StoryJumper (sito per la creazione di libri digitali)
- BookCreator (strumento per la creazione di libri digitali)
- Google Presentazioni
- Canva (sito per creare risorse didattiche)
- Programma il futuro (code.org) (sito per coding)
- Utilizzo di foto, immagini_anche reperiti dalla rete
- Learningapps (sito di APP per la didattica)
- Panquiz (sito per creare quiz)
- Animated (sito per simulazioni di animazione)

• Ed Puzzle • Il copyright e il diritto d'autore • ScratchJr (sito per coding) • Scratch (sito per coding) • ZaplyCode • Paint e Paint 3D • Educaplay	• Animate (sito per creare semplici animazioni) • ZaplyCode (strumento didattico per il coding) • Fantavolando (schede di pixel art da scaricare) • Codeweek (settimana europea del codice) • Wordwall • TinyTap • Quick Draw

4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.	• Conoscenza e rispetto dei vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari. • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui. • Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online.	• Scoperta e lettura dei termini di utilizzo dei servizi web • Scelta di password sicure • Utilizzo del proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine • Conoscenza i dati personali per saperne preservare la sicurezza • Eliminazione del proprio account e delle password eventualmente salvate dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico.
4.3 Proteggere la salute e il benessere;	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie	• Esame dei vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata per saperne limitare la quantità e per preservare il proprio benessere e la propria salute.
4.4 Proteggere l'ambiente	• Comprendere, con l'aiuto dell'insegnante, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	• Attività laboratoriali e non di riciclo e riuso integrate con l'uso di strumenti digitali

RISORSE SUGGERITE		
• Cybersecurity alla scuola primaria (sito di esercitazioni) • Alla scoperta del Web • Cosa è internet • Cosa è Internet • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • L'impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web • Proteggere i nostri dati • Avatar maker Creazione di avatar		

5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	• Denominazione e distinzione delle varie parti hardware e software dei dispositivi • Verifica delle reti Wi-Fi disponibili per collegarsi alla più adeguata.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete.)	• Utilizzo di piattaforme Cloud, applicativi e giochi digitali
RISORSE SUGGERITE		
• Vedasi risorse precedenti		

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno/a:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app. di G-suite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INIZIALE	Obiettivi parzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze avviati e/o parzialmente acquisiti.
LIVELLO BASE	Obiettivi sostanzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze acquisiti con qualche incertezza.
LIVELLO INTERMEDIO	Obiettivi raggiunti in modo soddisfacente e relativi traguardi e competenze adeguatamente acquisiti.
LIVELLO AVANZATO	Obiettivi pienamente raggiunti e relativi traguardi e competenze ampiamente acquisiti.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSE I

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Saper utilizzare le principali strategie di ricerca online per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (es. parole chiave, strumenti del browser, ricerca per immagini, video, notizie, mappe), con il supporto del docente. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software. • Sapere utilizzare libri digitali didattici. • Conoscere la biblioteca digitale (piattaforma MLOL).	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini. • Trovare informazioni su un argomento specifico usando un motore di ricerca. • Usare l'Esplora File per cercare un documento o un'immagine specifica in una cartella predefinita • Dare una lista di componenti (mouse, stampante…) e riconoscere hardware e software. • Effettuare la registrazione per l'utilizzo del libro di testo digitale. • Scaricare un libro di testo digitale o parte di esso. • Navigare in un libro digitale usandone le risorse. • Chiedere in prestito un libro digitale dalla piattaforma MLOL. • Scaricare un libro digitale dalla piattaforma MLOL e usarne le funzioni di navigazione.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere i criteri per valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Valutare l'attendibilità delle fonti	• Proporre agli studenti due brevi articoli o notizie (una vera e una falsa). • Rispondere alle domande guida e scegliere quale notizia è attendibile e motivare la scelta.

	(riconoscere fake news).	• Riconoscere i segnali di una fonte attendibile o di una possibile fake news, verificarne la veridicità online.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli	• Esplorare il proprio sistema operativo e creare una mappa concettuale o uno schema del sistema operativo e dei software principali installati. • Archiviare contenuti digitali sul pc, su pen drive, su digital board e cloud.
RISORSE SUGGERITE		
• Motori di ricerca (Google) • Archiviazione (Google drive) • Focus Junior • Fake News • Hinterland • Google Workspace		

2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	• Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come allegato ad una mail e salvarli. • Organizzare in cartelle i documenti • Interagire tramite classi virtuali (tramite lo stream, visualizzare i materiali dei lavori del corso, consegnare compiti assegnati). • Analizzare, con la guida del docente, diversi contesti di comunicazione e scegliere il mezzo digitale più adatto per ogni contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti.	• Svolgere un compito di gruppo (es. presentazione, relazione o documento condiviso) utilizzando le funzioni di condivisione e modifica del cloud scolastico (es. Google Workspace), rispettando ruoli e tempi. • Caricare e condividere un documento (consegna di un compito su classroom).
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	• Sapere che cos'è un'identità digitale. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Analizzare un caso reale o simulato (es. profilo social pubblico, commenti online, cronologia di ricerca) per individuare le tracce digitali lasciate e discutere sui possibili rischi per la propria identità digitale e reputazione online.

2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	• Sapere utilizzare le principali applicazioni collaborando con altri .	• Realizzare un testo condiviso (es. racconto, articolo, relazione) utilizzando un editor cloud (es. Google Docs), inserendo commenti, suggerimenti e revisioni, sotto la guida del docente. • Lavorare in piccoli gruppi per creare una semplice presentazione multimediale, un sondaggio o una mappa concettuale, utilizzando applicazioni collaborative (es. Google Slides), assegnando ruoli specifici a ciascun membro del gruppo.
2.5 Netiquette	• Conoscere le regole della Netiquette. • Rispettare le regole della Netiquette.	• Analizzare e discutere in classe il "Manifesto della comunicazione non ostile", confrontando le regole proposte con esperienze vissute dagli studenti nelle interazioni online (chat scolastiche, social, gaming, ecc.). • Esaminare situazioni-tipo (reali o simulate) legate all'uso non corretto delle tecnologie digitali (es. cyberbullismo, violazione della privacy), per individuare le norme della Netiquette violate e discutere le possibili conseguenze • Partecipare a una videolezione o attività in classe virtuale seguendo un codice di comportamento condiviso come da regolamento d'istituto sulla didattica digitale integrata (es. accensione/spegnimento microfono, turni di parola, uso della chat), e riflettere sull'esperienza a fine attività.
2.6.Gestire l'identità digitale	• Conoscere il concetto di identità digitale e reputazione digitale.	• Visionare e analizzare video esemplificativi sulla gestione dell'identità digitale, per comprendere come si generano e si diffondono le tracce digitali sul web, e discutere in classe le possibili conseguenze sulla reputazione online.

RISORSE SUGGERITE	
• Dati personali e altri dati • Segui le tracce digitali • Google Workspace • Crea Avatar • La Netiquette	• Safer internet day • Consapevoli in rete • Google Classroom • Google meet • Cuori connessi

3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.	• Scrivere un dialogo originale e trasformarlo in un'animazione digitale utilizzando un'app o una piattaforma dedicata (es. Canva, Cospaces), curando contenuti e elementi visivi. • Realizzare una presentazione multimediale (es. Google Slides) selezionando e adattando template grafici, curando l'organizzazione dei contenuti e la qualità comunicativa.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Modificare, comporre e/o personalizzare prodotti multimediali di vario genere con l'aiuto del docente.	• Utilizzare materiali digitali (testi, immagini, tabelle, grafici, audio/video) per completare un prodotto multimediale fornito dal docente, personalizzando contenuti e struttura. • Modificare un file digitale (es. presentazione o documento) creato dal docente, integrando testi, elementi grafici e multimediali, con attenzione alla coerenza comunicativa.
3.3 Copyright e licenze	• Conoscere gli elementi essenziali sul copyright e le licenze.	• Ricercare immagini, video, suoni o musiche online utilizzando filtri per licenze d'uso (Creative Commons), selezionando contenuti riutilizzabili in sicurezza. • Applicare strategie di ricerca consapevole per individuare e modificare contenuti multimediali nel rispetto dei diritti d'autore, citando le fonti correttamente nei propri lavori.

3.4 Programmazione	• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Realizzare disegni in pixel art seguendo istruzioni codificate su griglie digitali (es. coordinate, colori, sequenze numeriche) e creare a propria volta istruzioni da far eseguire ai compagni. • Partecipare a gare o sfide di coding (es. Code.org, Hour of Code) risolvendo problemi attraverso la costruzione di sequenze di comandi logici, utilizzando blocchi di programmazione visuale. • Usare ambienti di programmazione visuale come Scratch per creare semplici storie animate con sfondi e personaggi che interagiscono, utilizzando istruzioni codificate per sincronizzare movimenti e dialoghi. • Programmare semplici azioni o percorsi su robot didattici (es. MicroBit, mBot, Lego, Cospaces) impartendo istruzioni attraverso codice a blocchi, e verificare se le azioni corrispondono alle previsioni. • Utilizzare software come GeoGebra per costruire figure geometriche seguendo precise istruzioni (es. coordinate, segmenti, angoli) e confrontare la propria costruzione con quella dei compagni.

RISORSE SUGGERITE

• Presentazioni Google • Canva • Chat Animator • Genially • Speak pic • Garageband • Geogebra • Scratch • Kahoot! • Quizizz	• ISL Collective • Cospaces • MicroBit • MBot • Lego • Libre office • Audacity • MLOL • Book creator • Storyboard

4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Conoscere le regole di uso per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto. • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	• Leggere, discutere e sintetizzare i regolamenti d'istituto relativi all'uso dei dispositivi e dei laboratori digitali. • Simulare situazioni scolastiche (es. uso della digital board, utilizzo di un tablet condiviso) in cui applicare comportamenti corretti e regole di rispetto. • Realizzare una guida o un cartellone con buone pratiche per la cura degli strumenti digitali personali e collettivi. • Aggiornare i sistemi operativi o software dei dispositivi con la guida dell'insegnante e comprendere perché è importante.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Conservare le proprie credenziali di accesso. • Conoscere modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy.	• Creare un "kit di sicurezza" personale per conservare in modo sicuro credenziali e password, comprendendo l'importanza di non condividerle e non smarrirle. • Creare un'infografica con buone pratiche per proteggere dispositivi e dati (es. cambio password, riconoscimento email phishing, antivirus). • Analizzare insieme esempi concreti di violazione della privacy online e riflettere sulle conseguenze. • Simulare una procedura per segnalare un'attività

		sospetta o un contenuto inappropriato su una piattaforma scolastica o social.
4.3 Proteggere la salute e il benessere;	• Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale.	• Riflessione e discussione in classe sul fenomeno del cyberbullismo partendo da video, testimonianze o casi simulati. • Creare un diario delle emozioni digitali, annotando le sensazioni provate dopo l'uso di videogiochi, social o dispositivi. • Creare con la classe un "patto per il benessere digitale": stabilire regole condivise per un uso sano e responsabile della tecnologia. • Rappresentare graficamente (mappa o poster) i rischi legati a dipendenza da internet, disturbi del sonno e disturbi dell'umore. • Lavorare in gruppi per proporre alternative "reali" alle attività digitali (es. gioco all'aperto vs gaming prolungato).
4.4 Proteggere l'ambiente	• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico…) • Conoscere l'impatto del digitale sull'ambiente e le pratiche sostenibili da adottare.	• Creare una lista di "buone pratiche digitali sostenibili" da applicare a scuola e a casa (es. risparmio energetico, uso consapevole della rete). • Confrontare diverse modalità di fruizione digitale (es. musica con o senza video) e valutarne l'impatto in termini di consumo dati. • Realizzare una mini campagna di sensibilizzazione sull'uso responsabile delle risorse digitali (es. presentazioni, poster, slogan). • Utilizzare strumenti per comprimere file e comprendere come questo influisca sullo spazio e sulla

		velocità di rete. • Regolare la luminosità e la risoluzione del monitor e osservare gli effetti su occhi, batteria e dati.
RISORSE SUGGERITE		
• Parole Ostili • Come difendersi dal Pishing • Innovazione digitale • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Generazioni connesse • Quando ti connetti, connetti anche la testa • Crittografare i nostri dati		• Cos'è la privacy • Hinterland • Generazioni Connesse – Linee guida per la cittadinanza digitale • Parole Ostili – Manifesto della comunicazione non ostile • Guida ufficiale Google alla sicurezza online • WeSchool – Educazione civica digitale • Video su Netiquette e reputazione digitale – YouTube (RaiScuola, Parole Ostili) • Cambiare password

5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici	• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare con la guida del docente soluzioni per risolvere i problemi tecnici.	• Effettuare semplici controlli sul dispositivo (es. stato aggiornamenti, batteria, spazio di archiviazione) e scaricare aggiornamenti con la guida del docente. • Verificare la connessione Wi-Fi disponibile e selezionare la rete adeguata, analizzando indicatori di segnale e accessibilità.
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.	• Utilizzare, con il supporto del docente, applicazioni e servizi digitali in base al tipo di attività scolastica (es. scrivere un testo, creare una presentazione, realizzare un grafico). • Sperimentare le opzioni di accessibilità nei software di uso comune (es. modifica del contrasto, uso del correttore vocale, ingrandimento caratteri). • Usare i sintetizzatori vocali o strumenti di lettura ad alta voce per facilitare l'accesso ai contenuti scritti in caso di difficoltà.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a supportare l'apprendimento.	• Utilizzare piattaforme digitali per creare contenuti interattivi e creativi (es. quiz, giochi didattici, infografiche, presentazioni animate). • Realizzare un prodotto multimediale (es. presentazione, fumetto digitale, gioco educativo) su un tema disciplinare o interdisciplinare. • Cercare e utilizzare tutorial e guide online (video,

5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	articoli, mini-corsi) per apprendere in autonomia strumenti digitali utili a scuola. • Autovalutare le proprie competenze digitali attraverso checklist o quiz guidati • Pianificare un proprio percorso di miglioramento.
RISORSE SUGGERITE		
• Microsoft – Funzioni di accessibilità in Windows • Google – Strumenti e supporti per l'accessibilità • Wordwall – Creazione di giochi didattici		• Canva for Education – Strumenti per creare contenuti digitali • Google Digital Training – Percorsi gratuiti di alfabetizzazione digitale

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSI II e III

1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Saper riconoscere le proprie esigenze informative in base a compiti scolastici o interessi personali. • Ricercare in autonomia dati, informazioni e contenuti usando in modo efficace parole chiave, filtri di ricerca, ricerca per immagini, video, mappe. • Utilizzare la ricerca avanzata (es. selezionare per data, tipo di file, dominio, lingua). • Conoscere e usare diversi motori di ricerca. • Riconoscere la struttura di un URL e distinguere i domini principali (.gov, .edu, .org, .com etc.). • Identificare siti, blog e forum relativi ad argomenti di studio o interesse. • Sapere utilizzare libri digitali didattici. • Saper utilizzare la biblioteca digitale (piattaforma MLOL).	• Svolgere una "caccia al dato" online su temi scolastici usando immagini, mappe e filtri. • Confrontare due motori di ricerca simulando una sfida a squadre sui risultati più pertinenti. • Eseguire una ricerca avanzata impostando estensione del file, data e lingua. • Cercare contenuti specifici (es. PDF, immagini, presentazioni) con comandi mirati. • Classificare siti web in base al dominio e motivare la loro maggiore o minore attendibilità. • Effettuare la registrazione per l'utilizzo del libro di testo digitale. • Scaricare un libro di testo digitale o parte di esso. • Navigare in un libro digitale usandone le risorse. • Chiedere in prestito un libro digitale dalla piattaforma MLOL. • Scaricare un libro digitale dalla piattaforma MLOL e usarne le funzioni di navigazione.

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	• Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse, selezionando le più pertinenti. • Usare il sistema operativo (Windows, ChromeOS, MacOS) in autonomia: esplorazione, personalizzazione, gestione file.	• Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. • Analizzare più fonti tramite compilazione di tabelle di comparazione in base a criteri predefiniti.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Usare i principali software applicativi scolastici (es. foglio di calcolo, presentazioni, Canva). • Archiviare e organizzare contenuti in cartelle e su piattaforme cloud (Google Drive). • Recuperare rapidamente i materiali prodotti.	• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud. • Organizzare in cartelle i documenti. • Organizzare, da solo o in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale.

RISORSE SUGGERITE

• Motori di ricerca (Google) • Fake News • Hinterland • Hinterland - Atlante delle periferie • Google Workspace • Google Fact Check Tools	• Focus Junior - Scienza e attualità per ragazzi • Bufale.net - Smascherare fake news • Google Drive • Canva - Presentazioni e schemi digitali • Kiddle - motore di ricerca per ragazzi • Internet e fake news - sito per studenti

2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Utilizzare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	• Scaricare documenti di diverso formato e salvarli. • Interagire tramite classi virtuali (tramite lo stream, visualizzare i materiali dei lavori del corso, consegnare compiti assegnati) • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	• Conoscere e gestire i ruoli e le varie opzioni di condivisione (proprietario, editor; commentatore; visualizzatore) • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca.	• Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) • Creare e condividere file di vario tipo (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) tramite mail, o link o cloud. • Modificare le impostazioni di condivisione. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni.
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	• Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.	• Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	• Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali).	• Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso. • Lavori di gruppo per la realizzazione di semplici presentazioni digitali, sondaggi etc.

2.5 Netiquette	• Conoscere le regole della Netiquette. • Rispettare le regole della Netiquette	• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • Essere al corrente delle norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e delle conseguenze del mancato rispetto delle stesse. • Mettere in atto comportamenti appropriati quando si utilizza insieme ad altri una piattaforma digitale (videoconferenza, classe virtuale etc.).
2.6 Gestire l'identità digitale	• Conoscere il concetto di identità digitale e reputazione digitale. • Conoscere i sistemi di accesso ai servizi pubblici online (spid, cie etc.).	• Visionare video esemplificativi sulla gestione dell'identità digitale, come si lasciano tracce sul web. • Simulare l'accesso a uno sportello online di un ente pubblico

RISORSE SUGGERITE	
• Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Crea Avatar • La Netiquette	• Canva • Timelinely • Parole ostili • Learningenglishteens

3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.	• Realizzare contenuti digitali (testi, presentazioni, infografiche, video e podcast). • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Modificare, comporre e/o personalizzare prodotti multimediali di vario genere.	• Utilizzare materiali digitali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, testi, tabelle, grafici, suoni e video) • Selezionare e utilizzare materiali digitali adeguati al contesto (presentazioni, testi, tabelle, grafici, suoni e video)
3.3 Copyright e licenze	• Conoscere e rispettare i diritti d'autore. • Attribuire i crediti alle fonti dei materiali online.	• Fare una ricerca e citare le fonti • individuare immagini e contenuti in generale con licenze creative commons (video, suoni, musica, etc.). • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore.
3.4 Programmazione	• Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica • Conoscere ed utilizzare ambientazioni digitali immersive. • Utilizzare piattaforme (Scratch, MicroBit, MBot, Lego, Cospace e Mozaik). • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).

RISORSE SUGGERITE	
• Presentazioni Google • Podcast • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva • Kahoot • Mozaic • Cospace • Infografica sui diritti di autore • Interviste impossibili con Chat Animator • Stop Motion	• Geogebra • LEGO® Education Professional Development • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam • Micro:Bit Pagina dei progetti • Pixabay immagini free • Creative Commons • Google Earth

4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto. • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	• Leggere e riflettere sui regolamenti d'Istituto.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• 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). • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato.	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali. • Importanza del cambio password. • Segnalare attività sospette. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere i punti	• Riflettere e identificare semplici modi per evitare 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

	salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017).	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. • Riflettere sul fenomeno cyberbullismo e misure di prevenzione e contrasto • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.
4.4 Proteggere l'ambiente	• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico). • Impronta ecologica digitale.	• Adottare soluzioni digitali per ridurre l'uso della carta. • Compressione dei file per la loro archiviazione e invio buone pratiche: ad es. ascolto di musica senza video, invio testi invece di gif. • Abbassare la risoluzione dei monitor per ridurre il flusso dati nella rete internet. • Utilizzare consapevolmente l'intelligenza artificiale per limitare gli effetti sull'ambiente.

RISORSE SUGGERITE

• Agenda 2030 • Conseguenze climatiche • Polizia Postale – sezione approfondimenti • Vivere internet al meglio • Parole Ostili • Come difendersi dal Pishing • Innovazione digitale • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Generazioni connesse	• Quando ti connetti, connetti anche la testa • Crittografare i nostri dati • Cambiare password • Cos'è la privacy • Hinterland • Generazioni Connesse – Linee guida per la cittadinanza digitale • Parole Ostili – Manifesto della comunicazione non ostile • Guida ufficiale Google alla sicurezza online • WeSchool – Educazione civica digitale • Video su Netiquette e reputazione digitale – YouTube (RaiScuola, Parole Ostili)

5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti).
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola. • Comprendere e risolvere problemi di accessibilità.	• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante, dispositivi audio). • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Collegare pc a monitor mediante HDMI o mirroring.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Conoscere la logica di funzionamento dell'Escape Room.	• Utilizzare applicazioni e servizi adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. • Utilizzare piattaforme digitali per la creazione di contenuti interattivi tipo quiz o giochi educativi. • Creare una Escape Room con la guida del docente. • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Capacità di autovalutazione delle proprie competenze digitali. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Utilizzare il DigCompSat come strumento di valutazione delle proprie competenze digitali. • Supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze (peer to peer).
RISORSE SUGGERITE		
• Come è fatto un computer • Uso dei dispositivi a scuola • Canva per creare e animare personaggi online • Wordwall		• Quizlet • Flippity • Escape Room con Google Moduli

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- Utilizzare in modo consapevole e responsabile strumenti digitali per ricercare, selezionare, organizzare e condividere informazioni, contenuti e dati in modo efficace.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Collaborare online e utilizzare ambienti digitali per lavorare in gruppo, comunicare e costruire conoscenze.
- Creare prodotti digitali (testi, presentazioni, video, grafici, programmi, giochi) con strumenti e linguaggi adeguati.
- Utilizzare procedure e strategie per proteggere i propri dati, la propria identità digitale e riconoscere rischi e pericoli online.
- Riconoscere il ruolo delle tecnologie digitali nella società, sviluppando spirito critico e consapevolezza dei propri diritti e doveri digitali.
- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding, risoluzione di problemi e progettazione di algoritmi.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

LIVELLO INIZIALE	Obiettivi parzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze avviati e/o parzialmente acquisiti.
LIVELLO BASE	Obiettivi sostanzialmente raggiunti e relativi traguardi e competenze acquisiti con qualche incertezza.
LIVELLO INTERMEDIO	Obiettivi raggiunti in modo soddisfacente e relativi traguardi e competenze adeguatamente acquisiti.
LIVELLO AVANZATO	Obiettivi pienamente raggiunti e relativi traguardi e competenze ampiamente acquisiti.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SPERONE-PERTINI"

Via Nicolò Giannotta n. 4 - 9OI2I - PALERMO
Ambito 17– Cod. Mecc. PAIC8AT00X

ALLEGATO AL CURRICOLO DIGITALE

Proposte didattiche

per campi di esperienza, discipline e ambiti disciplinari



aggiornate al 30 settembre 2025

Indice

Scuola dell'Infanzia 2

IL SÉ E L'ALTRO

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IMMAGINI SUONI E COLORI

I DISCORSI E LE PAROLE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Scuola primaria - classi I, II e III 3

ITALIANO - INGLESE - RELIGIONE CATTOLICA

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

MATEMATICA

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

EDUCAZIONE FISICA

Scuola primaria - classi IV e V 6

ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE CATTOLICA

STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE

MATEMATICA

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE – MUSICA

EDUCAZIONE MOTORIA

Scuola secondaria di I grado - classe I 9

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Scuola secondaria di I grado - classi II e III 12

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Scuola dell'Infanzia

IL SÉ E L'ALTRO

- Giochi di ruolo online collaborativi
- Creazione di emoji e identità digitali
- Discussioni guidate sull'uso responsabile della tecnologia

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Robotica educativa (Bee-bot)
- Video giochi attivi (Just dance).
- Creazioni di cartografie digitali (utilizzo di tablet, Digital board)

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Storytelling con l'aiuto di app
- Disegno e pittura digitale
- Creazione musicale digitale (utilizzare app. es.Incredibox, garageband)

I DISCORSI E LE PAROLE

- Libri interattivi e app. di lettura
- Registrazioni vocali
- Costruzione di storie collaborative con strumenti digitali
- Traduttori di lingua semplice

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Esplorazione virtuale (google maps)
- Coding unplugged e coding con blocchi
- Organizzare incontri virtuali per scambiare esperienze

Scuola primaria - classi I, II e III

ITALIANO - INGLESE - RELIGIONE CATTOLICA

- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Uso di tabelle
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE Essential)
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Dettati e testi al pc
- Copiati con particolare attenzione alla formattazione del testo
- Autocorrezione
- Visione di storie multimediali sul web (YOUTUBE)
- Produzione di storie multimediali con Scratch junior, Canva.
- Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding Corso A e B su www.programmailfuturo.it
- Uso di tabelle
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Dettati e testi al pc
- Visione di storie multimediali sul web (YOUTUBE)
- Produzione di storie multimediali con Scratch junior, Canva.

MATEMATICA

- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding Corso A e B su www.programmailfuturo.it
- Disegno su quadrettatura - utilizzo di paint
- Disegno in pixel /pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential, etc.)
- Uso di tabelle
- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)

- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

TECNOLOGIA

- Utilizzo del sistema operativo (Windows - Android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla
- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding (www.programmailfuturo.it Corso A e B)
- Disegno in pixel /pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Uso di tabelle
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

ARTE E IMMAGINE

- Disegno in pixel/pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential, etc.)
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Disegni con Scratch jr
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

MUSICA

- Utilizzo dello xilofono digitale con APP Junior Xylophone 3D
- Approccio alle note musicali con APP Kids Music
- Video tutorial per Body Percussion
- Creazione e produzione di storie musicali
- Percorsi di verifica con APP Panquiz

EDUCAZIONE FISICA

- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo

Scuola primaria - classi IV e V

ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE CATTOLICA

- Videoscrittura (Word di Office di Microsoft, Writer di Libre Office o Documenti Google Workspace)
- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione di un testo
- Strumenti di presentazione (Presentazione di Google Workspace – Impress di LibreOffice)
- Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
- Caccia al tesoro digitale o co-costruzione di giochi interattivi
- Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione – particolare attenzione all'autocorrezione e alla revisione del testo
- Videoscrittura creativa (testo e immagini).
- Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati.
- Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo).
- Storie con Scratch.
- Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)
- Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole")
- Navigazione sicura e uso corretto di social network (Progetto SOS internet)
- Presentazioni di argomenti studiati mediante mappe concettuali e/o schemi

STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE

- Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura di carta e/o documento)
- Dettati e testi al pc - Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione e all'autocorrezione
- Storie multimediali
- Storie con Scratch
- Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Ricerche ipertestuali nel web
- Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz
- Percorsi esplorativi e caccia al tesoro con il coding
- Uso di tools e applicativi free nel web per creare tour virtuali e mappe interattive

MATEMATICA

- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- Calcolo con foglio di Google (Spesa totale, unitaria)
- Elaborazione e scrittura procedure metodologiche

- Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici
- Uso della tastiera alfanumerica

TECNOLOGIA

- Utilizzo del sistema operativo (Windows su pc – Android su tablet): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla
- Utilizzo corretto di mouse e tastiera
- Videoscrittura (Writer di Libre Office o Documenti Google Workspace)
- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione di un testo
- Strumenti di presentazione (Presentazione di Google Workspace – Impress di LibreOffice)
- Strumenti di calcolo (Foglio di Google Workspace – Calc di LibreOffice)
- Coding (Corso A, B, C Programma il futuro)
- Uso di un browser (Google/FireFox).
- Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 3 e 4 Programma il futuro)
- App per fare coding: Code Spark, The Foos, Kodable, Tynker e altri
- Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
- Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco
- Caccia al tesoro digitale o co-costruzione di giochi interattivi
- Bag e Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) e verifica progettazione con Scratch jr.
- Paint o altri software di grafica (disegno in pixel/pixel art)
- Utilizzo e progettazione creativa con Scratch
- Animazione tridimensionale con Lego WeDo, Lego Spyike Essential)
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Sphero Bolt)
- Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, condizioni, variabili, funzioni)
- Giochi di movimento con procedure e comandi Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi
- Percorsi tecnologici da Programma il futuro
- Percorsi unplugged Programma il futuro

ARTE E IMMAGINE – MUSICA

- Esecuzione di percorsi con le attività del Maestro libero
- Paint o altri software di grafica (Tux Paint – disegno in pixel/pixel art)
- Ricerca di immagini e informazioni in rete
- Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete

EDUCAZIONE MOTORIA

- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)

- Giochi di movimento con procedure e comandi Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi
- Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby).

Scuola secondaria di I grado - classe I

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

- Dizionario digitale online
- Videoscrittura di testi multimediali → Google Documenti, Canva
- Ebook → Canva, Google Documenti
- Presentazioni → Google Presentazioni, Canva
- Podcast/Storytelling → Audacity
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Storie e fumetti → Scratch, Canva
- Codice di comportamento digitale → Google Documenti
- Regole BYOD, uso social, cyberbullismo, privacy → produzione materiali informativi con Canva e Google Documenti
- Linea del tempo illustrata → Canva, Timeline JS
- Viaggio virtuale ed Escape room → Genially, Google Moduli
- Carte geografiche collaborative → Google My Maps, Padlet
- Webquest geografico → Canva, Google Sites, WordPress
- Infografiche → Canva

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

- Giochi interattivi → attività lessicali e grammaticali
- Creazione di e-book → Google Documenti, Canva
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione → Google Presentazioni, Canva
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Creazione fumetti/cartoni animati → Canva
- Giochi interattivi → attività lessicali e grammaticali
- Creazione di e-book → Google Documenti, Canva
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione → Google Presentazioni, Canva
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Creazione fumetti/cartoni animati → Canva

MATEMATICA

- Produzione testi → Google Documenti
- Fogli di calcolo → Google Fogli
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Software specifici → GeoGebra, Dèclic, Geoboard
- Presentazioni/ipertext → Google Presentazioni, Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet, Classroom
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, HUB Scuola

- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

SCIENZE

- Elaborazione schemi e procedure sperimentali → Google Documenti, Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva
- Microscopio digitale con software PC → acquisizione immagini e video
- Simulazioni → Scratch
- Mappe concettuali e classificazioni → Canva, Cmap Tools
- Linee del tempo scientifiche → Canva, Timeline JS
- Diari di bordo digitali → app di scrittura, registrazione e foto
- Ambienti immersivi e realtà aumentata → Google Earth VR, piattaforme AR/VR
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet, Classroom
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Quiz e test → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

TECNOLOGIA

- Produzione testi → Writer di Libreoffice, Google Documenti
- Ipertesti multimediali → Impress di Libreoffice, Google Presentazioni, Canva
- Grafici, tabelle, database → Calc di Libreoffice, Google Fogli
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Google Classroom, Gmail
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Realizzazione video → Audacity, Google Presentazioni, Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, Ovovideo, Geopop, Mozaik
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz
- Disegno → Draw, tinkerCad
- Tinkering, coding, robotica, programmazione → Scratch, software robotica educativa, Cospaces

ARTE E IMMAGINE

- Produzione testi → Google Documenti
- Presentazioni digitali → Google Presentazioni
- Ipertesti con media integrati → Canva
- Digital Storytelling → Storybird, Canva
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Editing video → Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → Paint, Tux Paint, Blender

MUSICA

- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools

- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → MuseScore, Wavosaur, LMMS, Audacity, vanBasco

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

- Racconti biblici a fumetti → Canva
- Presentazioni → Google Presentazioni
- Webquest → Google Moduli
- Quiz interattivi → Google Moduli, Wordwall, Panquiz
- Museo virtuale → Google Arts & Culture
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools

Scuola secondaria di I grado - classi II e III

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

- Ebook e antologie digitali → Google Documenti, Canva
- Podcast letterari → Audacity, Anchor
- Booktrailer e storytelling multimediale → Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva, Prezi
- Blog di classe e giornale online → WordPress, Blogger, Google Sites
- Webquest e percorsi di ricerca → Google Sites, Canva, WordPress
- Mappe concettuali → Cmap Tools, MindMeister, Canva
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Linee del tempo storiche → Timeline JS, Canva
- Carte geografiche interattive → Google My Maps
- Infografiche per dati storici e civici → Canva
- Escape room digitali su temi storici e civici → Genially, Google Moduli
- Viaggio virtuale tra epoche e territori→ Mozaik
- Dizionario digitale
- Videoscrittura creativa testi multimediali → Google e Canva;
- Booktrailer digitale con Canva e Imovie per creare una video recensione di un libro
- Storie, fumetti → Scratch e Canva
- Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole") →applicativi Google
- Mostra digitale tematica → Canva, Google Slides, Genially
- Viaggio virtuale tra epoche e territori → Mozaik 10
- Booktrailer digitale con Canva e Imovie per creare una video recensione di un libro

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

- Cruciverba, giochi interattivi
- Piattaforma per creare e interagire con contenuti in realtà virtuale (VR) e realtà aumentata
- Fumetti,cartoni animati
- Consultazione dizionari digitali
- Podcast linguistici (drammatizzazioni, interviste) → Audacity, Anchor
- Creazione di e-book e glossari digitali → Google Documenti, Canva
- Presentazioni multimediali per esposizioni orali → Google Presentazioni, Canva
- Booktrailer e video → YouTube, Canva
- Digital Storytelling avanzato → Canva, Storybird
- Mappe concettuali e grammaticali → Cmap Tools, MindMeister
- Giochi e quiz interattivi → Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Attività di traduzione collaborativa → Google Documenti condivisi

MATEMATICA

- Fogli di calcolo per problemi e statistica → Google Fogli,
- Geometria e algebra → Geogebra

- Coding matematico → Scratch, Blockly
- Mappe concettuali e schemi → Cmap Tools, Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Prezi
- Simulazioni e modellizzazioni → GeoGebra, PhET Interactive Simulations
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Video-lezioni create dagli studenti → Canva, YouTube

SCIENZE

- Documentazione di esperimenti con foto/video →, Canva
- Creazione diari di bordo digitali → Google Documenti, Padlet
- Mappe concettuali e classificazioni → Cmap Tools, Canva
- Presentazioni multimediali su fenomeni scientifici → Google Presentazioni
- Simulazioni interattive → PhET, Scratch
- Realtà aumentata e virtuale → Google Expeditions
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Infografiche scientifiche → Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Apprendimento attivo → Mozaik
- Visualizzazione digitale delle molecole →Avogadro
- Esplorare il corpo umano in 3D → Innerbody

TECNOLOGIA

- Produzione testi → Writer di Libreoffice, Google Documenti
- Ipertesti multimediali → Impress di Libreoffice, Google Presentazioni, Canva
- Grafici, tabelle, database → Calc di Libreoffice, Google Fogli
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Google Classroom, Gmail
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Realizzazione video → Audacity, Google Presentazioni, Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, Ovovideo, Geopop, Mozaik
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz
- Disegno → Draw, tinkerCad
- Tinkering, coding, robotica, programmazione → Scratch, software robotica educativa (wedo2.0 LEGO, Spike LEGO), Cospaces
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva
- Webquest e ricerche guidate → Google Sites, Canva

ARTE E IMMAGINE

- Produzione eBook di arte digitale → Canva
- Presentazioni multimediali su artisti → Google Presentazioni
- Mappe concettuali e schede su correnti artistiche → Cmap Tools, Canva
- Videoarte e videoclip → Canva
- Editing immagini → GIMP, Paint.NET
- Modellazione 3D → Blender, Tinkercad
- Mostre virtuali → Google Arts & Culture, Genially
- Infografiche artistiche → Canva

- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, PanquiMusica

MUSICA

- Creazione di basi musicali e composizioni → MuseScore, LMMS, GarageBand
- Produzione e remix audio → Audacity, Soundtrap
- Podcast musicali e rubriche audio → Anchor, Audacity
- Presentazioni multimediali con integrazione audio/video → Google Presentazioni, Canva
- Mappe concettuali per analisi brani → Cmap Tools
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Video musicali e videoclip didattici → Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Ascolto guidato e commento → YouTube, RAI Scuola
- Analisi di un brano musicale→ Google Slides o Canva
- Ascolto basi musicali→ vanBasco
- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → MuseScore, Wavosaur, LMMS, Audacity, vanBasco

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- Video-tutorial di esercizi e schede motorie digitali → YouTube
- Creazione di ipertesti e schede multimediali con esercizi motori svolti a casa per promuovere uno stile di vita sano → Google Documenti, Canva
- Progettazione di una scheda di allenamento personalizzata → applicativi Google e Canva
- Mappe concettuali su apparato motorio e su sport esistenti → Cmap Tools, Canva, Genially
- Monitoraggio attività fisica con app → Google Fit, MapMyRun (uso guidato e consapevole)
- Quiz e verifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

- Creazione di e-book religiosi e fumetti biblici → Canva, Pixton
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni
- Podcast di riflessione/intervista → Audacity
- Webquest su temi religiosi e interculturali → Google Sites, Canva
- Quiz interattivi → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Mostre virtuali su luoghi di culto e opere sacre → Google Arts & Culture, Genially
- Storytelling multimediale → Storybird, Canva

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SPERONE-PERTINI"

Via Nicolò Giannotta n. 4 - 9OI2I - PALERMO
Ambito 17– Cod. Mecc. PAIC8AT00X

ALLEGATO AL CURRICOLO DIGITALE

Buone Pratiche Didattiche

Format



aggiornato al 30 settembre 2025

TITOLO	
DOCENTE/I O TEAM	
ORDINE DI SCUOLA	☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria di I grado
PLESSO	☐ Padre Giuseppe Puglisi ☐ Sandro Pertini ☐ Camillo Randazzo ☐ Sacco e Vanzetti ☐ Antonino Agostino
IMMAGINE	
	Didascalia:
DESCRIZIONE SINTETICA	

DURATA	☐ da 1 a 3 ore ☐ da 3 a 5 ore ☐ oltre 5 ore	
ETÀ ALUNNI	☐ 3-6 ☐ 6-10 ☐ 10-13	
CAMPI DI ESPERIENZA/ DISCIPLINE	☐ Il sè e l'altro ☐ Il corpo e il movimento ☐ immagini suoni e colori ☐ I discorsi e le parole ☐ La conoscenza del mondo	☐ Italiano ☐ Storia ☐ Geografia ☐ Approfondimento Letterario ☐ Lingua Inglese ☐ Lingua Francese ☐ Matematica ☐ Scienze ☐ Tecnologia ☐ Arte e Immagine ☐ Musica ☐ Educazione Fisica/Educazione Motoria/ Scienze Motorie e Sportive ☐ IRC ☐ Alternativa all'ICR ☐ Educazione Civica
DIGCOMP 2.2 (RIF. QUADRO EU DELLE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI)	*Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire..* ☐ Alfabetizzazione su informazioni e dati ☐ Comunicazione e collaborazione ☐ Creazione di contenuti digitali ☐ Sicurezza ☐ Risolvere problemi	
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (RIF. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU DEL 22 MAGGIO 2018)	*Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire.* ☐ Competenza alfabetica funzionale ☐ Competenza multilinguistica ☐ Competenza matematica e competenze di base in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM) ☐ Competenza digitale ☐ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ☐ Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza ☐ Competenza imprenditoriale ☐ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	

.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (RIF. DM 183 DEL 07/09/2024)	*Selezionare a quali traguardi fa riferimento la Buona Pratica* **Infanzia** ☐ Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. **Primo ciclo** ☐ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. ☐ Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. ☐ Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

METODOLOGIE	*Selezionare a quali traguardi fa riferimento la Buona Pratica* ☐ Circle time ☐ Compiti autentici ☐ Cooperative learning ☐ Debate ☐ Didattica laboratoriale ☐ Didattica per scenari/sfondi integratori/temi generatori ☐ Flipped classroom ☐ Gamification ☐ Lavoro per progetti ☐ Metodologie specifiche riferibili a un particolare pedagogista ☐ Outdoor education ☐ Peer education ☐ Problem solving ☐ Storytelling ☐ Tinkering ☐ Making ☐ Jigsaw Classroom ☐ Social Emotional Learning (SEL) ☐ Inquiry Based Learning (IBL) ☐ Altro *(specificare).*

DESCRIZIONE DELLE FASI DELL'ATTIVITÀ	Titolo della fase	Descrizione	Risorse e materiali	Setting
	FASE 1			☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo ☐ altro
	FASE 2			☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo ☐ altro
	FASE 3			☐ Frontale ☐ Partecipato ☐ Riflessivo ☐ Cooperativo ☐ altro

PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (SUGGERIMENTI PER L'INCLUSIONE E L'ACCESSIBILITÀ)	

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	*Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere.* ☐ Rubrica di valutazione del processo ☐ Rubrica di valutazione del prodotto ☐ Griglia di osservazione ☐ Diario di bordo individuale ☐ Diario di bordo di gruppo ☐ Scheda metacognitiva peer-review ☐ Smart feedback ☐ Autovalutazione metacognitiva ☐ Check list ☐ Altro (specificare)

PER APPROFONDIRE	*Inserire Link*