PGEE042003 - AC373E5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006334 - 30/06/2025 - IV.5 - E

MARSCIANO
DIREZIONE DIDATTICA 2° CIRCOLO

CURRICOLO VERTICALE

per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

Introduzione

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi e consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. La competenza digitale è supportata dall'uso delle TIC che devono essere uno strumento per partecipare attivamente alla società, favorendo l'inclusione, la collaborazione e il raggiungimento di obiettivi personali o professionali. È importante saper capire come le tecnologie digitali possono essere utili per comunicare, creare e innovare, ma anche essere consapevoli dei rischi e dei limiti che comportano. È fondamentale conoscere come funzionano i dispositivi, i programmi e le reti, oltre a capire i principi e le logiche alla base delle tecnologie digitali, comprese quelle emergenti come l'intelligenza artificiale e la robotica. Bisogna saper valutare in modo critico le informazioni online, capendo se sono affidabili o meno, e usare i contenuti digitali in modo etico, sicuro e legale.

Inoltre, è necessario avere un atteggiamento curioso, aperto e responsabile verso l'uso del digitale, guardando con consapevolezza al suo impatto e al suo sviluppo futuro.

(Raccomandazione del Consiglio UE del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente)

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dell' infanzia e nella scuola primaria possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Le competenze digitali sono state declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DigComp 2.2 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. RISOLVERE PROBLEMI: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

L'alunno:

- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno:

- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO - Scuola dell'infanzia/Classe Prima Scuola primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI	RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● usare modalità semplici per raccogliere e annotare dati; ● formulare domande e suggerire soluzioni possibili; ● identificare e distinguere i principali dispositivi e strumenti digitali; ● riconoscere le icone più comuni e aprire i file corrispondenti.	● Registrazione dati relativi alle attività quotidiane di routine (es. presenze e condizioni meteo).	Utilizzare e/o costruire tabelle di registrazione dei dati cartacee e/o digitali.	
	● Attività di problem solving. ● Riconoscere e utilizzare le icone di un dispositivo digitale (tablet, tavolo interattivo...).	Costruzioni, incastri, labirinti, puzzle. Programmailfuturo Gcompris	Programmailfuturo CodyFeet. Coding per l'infanzia -
	● Familiarizzare con l'uso del mouse/touchpad e alcuni tasti della tastiera, utilizzando i tasti direzionali, la barra spaziatrice e il tasto invio, con i vari strumenti a disposizione.	Le parti del computer Accendere e spegnere il comp... Patente MOUSE IL GUFO BOO Poki	

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● muovermi seguendo le indicazioni date, in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio; ● muovermi nello spazio rispettando i comandi ricevuti; ● riconoscere e riprodurre semplici schemi ritmici; ● gestire incarichi e assumermi la responsabilità nei giochi e nelle attività; ● collaborare con i pari per raggiungere un obiettivo condiviso; ● prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure.	● Giochi di movimento e di orientamento spaziale: - giochi con frecce direzionali, percorsi, labirinti e mappe; - Coding in modalità unplugged; - Coding con i robottini; - Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico	Tappeto a scacchiera Cubetto Apine Bee-Bot Giochi in cooperative learning ZaplyCode Schemi ritmici - Playandlearn Blockly	Live work sheets CodyFeet LearningApps WordWall Galleria di modelli	Interacty Ictgames

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● costruire insiemi con criteri dati; ● contare; ● discriminare le quantità; ● creare contenuti digitali semplici; ● modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale tramite icona e accedervi per eseguire un'attività.	● Attività di routine legate al contare o a creare raggruppamenti: - giochi con i numeri, le quantità e i raggruppamenti; - Contare sulla linea del 20.	App e giochi online matematici Linea del 20 Schemi e tabelle Matika	● Ricercare/creare attività con i seguenti applicativi: CodeWeek Learning Apps Wordwall Magic School AI Book Widgets
	● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli.	Materiale psicomotorio	
	● Attività di coding: formulare/ eseguire istruzioni in un determinato ordine per svolgere un compito, sulla base di una codifica concordata utilizzando codici e simboli.	Bee-Bot, cubetto o altri strumenti per il coding ScratchJr	
	● Realizzare ORIGAMI.		
	● Realizzare disegni in Pixel Art. ● Attività sui reticoli.	FlipAnim Animate	

	●Dettato grafico: realizzare un disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni date.	Animated Drawings Quick Draw Pixelart Attività matematiche & schede didattiche per la classe Scuola dell'infanzia (scuola dell'infanzia) Attività matematiche & schede didattiche per la classe classe I (classe prima)	
AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli; ● utilizzare semplici strumenti e tecnologie digitali per sperimentare	● Utilizzare correttamente semplici procedure per accendere e spegnere i dispositivi.	Le parti del computer Accendere e spegnere il comp...	
	● Utilizzare le lavagne interattive, le Digital board e applicativi digitali per realizzare prodotti creativi.	FlipAnim Animate Animated Drawings	Book Creator StoryJumper Storyboard That Edpuzzle Mentimeter WordClouds.com

creativamente.			Poll Everywhere

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SECONDO BIENNIO - Classi Seconda/Terza Scuola primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI	RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI
A livello base, in autonomia, sono in grado di: ● individuare i "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...), ne conosco il nome e la funzione; A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, sono in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ● navigare online per accedere a dati	● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.	Google Workspace for Education Plus Come è fatto un pc Ricerche Maestre (motore di ricerca per scuola primaria) Attività: File e Cartelle - Quiz Gioco file e cartelle - Telequiz Quiz WordWall	Google Workspace for Education Plus Britannica Kids Deepl Translate MIZOU - AI (creare contenuti con AI) Podcast - DigiDidattica Formy, Balm e il device misterioso - verificare fonti online

informazioni e contenuti su motori di ricerca specifici; ● individuare e utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo; ● usare terminologia specifica base; ● conoscere e utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni, individuando la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● avviare la procedura per stampare un documento.	● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ● Ritrovare file archiviati. ● Effettuare semplici ricerche nel web utilizzando un motore di ricerca (classe terza). ● Scaricare e stampare un documento (classe terza).		

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *2.5 Netiquette*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, con il supporto adeguato, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici	● Prendere familiarità con le applicazioni della piattaforma Workspace.	Google Workspace for Education Plus Manifesto Comunicazione Non Ostile	Per la scuola primaria - ProgrammailFuturo.it Online safety issues - Advice to support

per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● conoscere diversi mezzi e forme di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS, telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web…); ● individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	● Presentare il Manifesto della comunicazione non ostile. ● Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente (es. gioco del "Telefono senza fili") ● Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ● Riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi assegnati nel rispetto degli altri membri del gruppo. ● Consolidare la familiarità con le applicazioni della piattaforma Workspace. ● Utilizzare le applicazioni Gmail, Classroom, Documenti e Meet. ● Utilizzare lavagne interattive online. ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Alice nel Paese di Internet Parole con lo stile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Fermati e pensa online - ProgrammaIlFuturo.it Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio L'email spiegata ai bambini Come scrivere un'Email	Children | Internet Matters Mamamò - cittadinanza digitale Generazioni Connesse (piattaforma online di informazione e ricerca su "Internet safe") CANVA Explain Everything (lavagna interattiva e contenuti multimediali) Vivi Internet al meglio (programma con giochi, attività e approfondimenti) Educazione Civica > Cittadinanza Digitale > 1°-2° Primaria | #AncheIoInsegno

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di: ● creare e modificare contenuti in formati semplici; ● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività; ● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di	● Realizzare un prodotto cartaceo o digitale. ● Esercitarsi attraverso giochi didattici per imparare ad utilizzare il mouse. ● Produrre musica con semplici app. ● Utilizzare giochi didattici anche con input di testo. ● Compilare un testo a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ● Creare un disegno con un software/app di grafica. ● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che	Laboratorio musica FlipAnim ABCya Animate (creare animazioni) ChatterPix	(animare foto) CANVA Zaply Code (programmazione visuale tramite PixelArt) Spinner	Per la scuola primaria - ProgrammaIlFuturo.it Poll Everywhere Quizizz Book Creator StoryJumper Storyboard That Spinner

testo/presentazioni/mappe); ● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); ● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.	con app online. ● Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ● Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. ● Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di		

	programmazione.		
AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA			
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.3 Proteggere la salute e il benessere*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base e con un supporto adeguato, sono in grado di: ● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); ● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	● Saper inserire le credenziali su un dispositivo per utilizzare l'account ed accedere alla piattaforma scolastica. ● Individuare situazioni di rischio che potrebbero verificarsi navigando online (attività di discussione in classe, circle time…). ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo on line. ● Creare un avatar con un software o un'app.	DigiFace (creare avatar) Pixton (storyteller) Cittadinanza digitale consapevole C'era una volta...internet (fiabe rivisitate per parlare di attualità) Privacy online per bambini Interland: avventure digitali	Programma il Futuro

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli; ● Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per sperimentare creativamente.	● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware e le più comuni periferiche. ● Verificare la presenza della rete wi-fi. ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file).	Video: Tastiera con le 10 dita - Edclub Dattilografia online - tastiera Come riavviare il pc Hardware e Software Wi FI Attività: Esercitazione con tastiera Esercitazione con tastiera2 Nozioni informatiche di base - escape room	Maestra Lucia - informatica a scuola Maestra Silvia - lezione sui componenti del pc Accendere e spegnere il Wi-Fi
	● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche creative. ● Individuare tra gli	Canva Google Workspace Education Plus (Documenti, Presentazioni, Moduli, Vids..)	Intelligenze Artificiali per docenti: Ideogram AI (biglietti, poster, locandine, etc.) Gamma AI (presentazioni, documenti,

	strumenti/applicativi proposti quelli più adeguati allo scopo (es. scegli l'applicativo Workspace migliore per trascrivere un testo descrittivo con immagini).		etc.) SUNO AI (creazione di testi/tracce/brani musicali) Lumin5 (video) MindMap AI (mappe) Raphael AI (genera immagini) KAYALIA:crea storie originali (prodotto da tradurre con Deepl traduttore) Genially Animaker Convai (personaggi AI conversazionali-versione gratuita limitata)

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classi Quarta/Quinta Scuola primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE PER GLI ALUNNI	RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● saper valutare dati, informazioni, siti e pagine	● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ● Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate. ● Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra Preferiti per	Video tutorial Ricerca in rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake	News di Patrizia Vayola (mappa-risorse ad uso del docente) Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

web; ● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	memorizzare siti di interesse...). ● Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	La gestione delle info online	
AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza: *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*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; ● sapere che cos'è un'identità digitale; ● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ● individuare i mezzi di comunicazione digitale	● Utilizzare le applicazioni della piattaforma Workspace. ● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace Education Plus Tutorial Classroom Tutorial Drive Bencivenni -	Netiquette per chattare La Netiquette

più adatti per un determinato contesto; ● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ● comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	della scuola. ● Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ● In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso e invio tramite classe virtuale. ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail e salvarli ordinatamente sul proprio device. ● Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. ● Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. ● Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	Videotutorial Drive Segui le tracce digitali (materiale per alunni e genitori) Miniserie: rischi in RETE	

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER STUDENTI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa; ● impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; ● individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; ● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; ● elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.	● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast…) sia offline che in cloud. ● Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. ● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. ● Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ● Scrivere in modalità collaborativa	Creazione di contenuti: Animaker Book Creator Storylump Storyboard That Powtoon Canva Raccontare o documentare creando video con Adobe Express Chat Animator FlipAnim - creare animazioni online	Bencivenni - videotutorial presentazioni Ideogram AI (biglietti, poster, locandine, etc.) Gamma AI (presentazioni, documenti, etc.) SUNO AI (creazione di testi/tracce/brani musicali) Lumin5 (video) MindMap AI (mappe) Raphael AI (genera immagini) KAYALIA:crea storie originali (prodotto da tradurre con Deepl traduttore) Genially

	(utilizzando le procedure di modifica diretta e/o commento) mediante app di scrittura online. ● Realizzare storytelling. ● Produrre musica con "Suno" o app similari. ● Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla, modifica e generazione delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ● Utilizzare Scratch, Microbit, Lego, Cubetto per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - partecipare alla EU Code Week .	GeoGebra LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e-learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)	Animaker DALL-E AI Custom AI Claude AI Programma il Futuro Guida all'uso di Storyboard That p...

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA			
Descrittori di competenza: *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*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE PER STUDENTI**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di	● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della "Comunicazione non ostile". ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet,disturbi visivi, disturbi dell'umore). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ● Riflettere sull'uso sano ed equilibrato dei media (ad es. monitorare il tempo di	DigiFace (creare avatar) Pixton (storyteller) Cittadinanza digitale consapevole C'era una volta...internet (fiabe rivisitate per parlare di attualità) Privacy online per bambini Interland: avventure digitali Il mio quartiere digitale - ProgrammailFuturo.it Internetopoli: videogames Usare internet in sicurezza Essere Cittadini digitali	Internet Matters Safer Internet Day: attività per promuovere il rispetto e le relazioni online | Arcipelago Educativo Il Manifesto | Parole O_Stili Ludoteca - risorse per la scuola primaria ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile

immagini personali); ● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	utilizzo dei media).	responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Privacy online per bam... Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Programma il Futuro Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole-Programma il Futuro Proteggersi da phishing e frodi	
AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche* *5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*			
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**RISORSE SUGGERITE PER I DOCENTI**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:	● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività	Piani di lezione STEAM facili da usare per tutte le età | LEGO®	Intelligenze Artificiali per docenti:

● individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli; ● individuare esigenze e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; ● individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per sperimentare creativamente; ● individuare problemi di accessibilità e attivare strategie per risolverli.	didattica quotidiana i pc e/o i dispositivi mobili della scuola. ● Verificare la disponibilità delle reti wi-fi e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop-up. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). ● Ingrandire il font per migliorare la leggibilità del testo. ● Scegliere il link adeguato da un elenco di risorse predisposte dall'insegnante. ● Impostare l'interfaccia del gioco o di altri contenuti nella propria lingua (classe quinta).	Education Scopri le funzionalità di Canva per dare libero sfogo alla creatività Google WorkSpace (Documenti, Presentazioni, Moduli, Vids..)	GENMO AI Ideogram AI (biglietti, poster, locandine, etc.) Gamma AI (presentazioni, documenti, etc.) SUNO AI (creazione di testi/tracce/brani musicali) Lumin5 (video) MindMap AI (mappe) Raphael AI (genera immagini) Google Documenti, la guida comp... KAYALIA:crea storie originali (prodotto da tradurre con Deepl traduttore) Genially Sito web (AI) per creare tutorial/ presentazioni: Animaker PickEditor (strumento per la personalizzazione di testi nel font, spaziatura, interlinea...) Voice Notepad - Speech to Text with Google Speech Recognition (software

			per convertire audio in testo) Realistic AI Voices (programma di sintesi vocale)