

Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale

La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. È stata definita per la prima volta nel 2006 e, dopo un aggiornamento della raccomandazione del Consiglio nel 2018, recita come segue:

“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.” ([Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning - Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT](#)).

Il lavoro per rendere operative le competenze digitali, in seguito alla raccomandazione del Consiglio del 2006, è iniziato nel 2010. Nel 2013 è uscito il primo quadro di riferimento [DigComp](#) che definisce la competenza digitale come una combinazione di 21 competenze raggruppate in cinque aree principali.

Dal 2016, le cinque aree sono:

- alfabetizzazione su informazione e dati;
- comunicazione e collaborazione;
- creazione di contenuti digitali;
- sicurezza;
- risolvere problemi.



Primo biennio:

Area 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. • Individuare le principali app. • Aprire un app oppure un file. • Esercitarsi nell'uso della tastiera. • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<p>TypingClub gratuito, per esercitarsi nell'uso della tastiera</p> <p>App utilizzabili:</p> <p>Wordwall</p> <p>Panquiz</p> <p>Canva</p> <p>Google Workspace (compreso Drive)</p> <p>motore di ricerca: ricerchemaestre.it</p> <p>wakelet (siti scelti dall'insegnante)</p> <p>sapere.it (enciclopedia online)</p> <p>sieteprontianavigare.it</p>

Area 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1: INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

2.4: COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.5: NETIQUETTE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione; <p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere familiarità con le app in uso. • Praticare il lavoro di gruppo <u>nelle varie discipline</u>, nel rispetto degli altri membri del gruppo nell'utilizzo dei dispositivi tecnologici. • Utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile, non solo in ambito digitale. 	<p>Giochi collaborativi predisposti dall'insegnante:</p> <p>Kahoot</p> <p>Panquiz</p> <p>Quizziz</p> <p>Genially</p> <p>Wordwall</p> <p>LaDigitale (simile a Padlet)</p> <p>Padlet</p> <p>Classroomscreen</p> <p>Book Creator</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

		<p>https://learningapps.org/</p> <p>iNaturalist</p> <p>Geogebra</p> <p>Canva</p> <p>Mentimeter</p> <p>Wordclouds</p> <p>Google Apps (Documenti, Fogli, Presentazioni...)</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile: https://paroleostili.it/manifesto/</p>
--	--	---

Area 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2: INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

3.4: PROGRAMMAZIONE

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici <p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un disegno con un'app di grafica. • Creare un documento con programma di videoscrittura. • Creare semplici schemi <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; • utilizzare codici e simboli. • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged. • Attività sui reticoli. • Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. • Realizzare un semplice disegno su foglio quadrettato seguendo le istruzioni. • Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online 	<p>Zaplycode</p> <p>Canva</p> <p>Pixel art</p> <p>Mindmup</p> <p>Geogebra</p> <p>Google Documenti</p> <p>Autodraw</p> <p>code.org</p> <p>cs first</p> <p>scratch junior</p> <p>Cody Roby</p> <p>Codey Rocky: tutorial su youtube</p> <p>Makeblock</p> <p>Partecipare alla codeweek</p> <p>Origami</p>

Area 4: SICUREZZA

4.3: PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE

4.4: PROTEGGERE L'AMBIENTE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base e con il supporto dell'insegnante, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Venire a conoscenza dei pericoli che derivano dall'uso dei dispositivi digitali; • Promuovere comportamenti digitali responsabili per se stessi e per l'ambiente 	<p>Interland: avventure digitali</p>

Secondo biennio:

Area 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • utilizzare semplici strategie di ricerca personali. <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare le principali app. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<p>TypingClub gratuito, per esercitarsi nell'uso della tastiera</p> <p><u>App utilizzabili:</u></p> <p>Wordwall</p> <p>Panquiz</p> <p>Canva</p> <p>Google Workspace (compreso Drive)</p> <p><u>motore di ricerca:</u></p> <p>ricerchemaestre.it</p> <p>Wakelet (siti scelti dall'insegnante)</p> <p>sapere.it (enciclopedia online)</p> <p>sietepromptianavigare.it</p> <p>focusjunior.it</p>

Area 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1: INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

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

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione; • utilizzare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare semplici servizi digitali predisposti dall'insegnante per partecipare alla vita sociale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per scrivere e co-scrivere testi, produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) e elaborare semplici dati con fogli di calcolo, in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. 	<p><u>Giochi collaborativi predisposti dall'insegnante:</u></p> <p>Kahoot</p> <p>Panquiz</p> <p>Quizziz</p> <p>Genially</p> <p>Wordwall</p> <p><u>Altre app:</u></p> <p>LaDigitale (simile a Padlet)</p> <p>Padlet</p> <p>Classroomscreen</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare strumenti e tecnologie digitali predisposti dall'insegnante per i processi collaborativi. <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>Book Creator</p> <p>https://learningapps.org/</p> <p>iNaturalist</p> <p>Geogebra</p> <p>Canva</p> <p>Mentimeter</p> <p>Wordclouds</p> <p>Google Apps (Documenti, Fogli, Presentazioni...)</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile. https://paroleostili.it/manifesto/</p>
--	---	---

Area 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2: INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

3.4: PROGRAMMAZIONE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
---------------------------	-------------------	-------------------

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Book Creator</p> <p>Canva</p> <p>Mindmup</p> <p>Geogebra</p> <p>Google Apps (Documenti, Fogli, Presentazioni...)</p> <p>code.org</p> <p>cs first</p> <p>scratch junior</p> <p>Cody Roby</p> <p>Codey Rocky: tutorial su youtube</p> <p>Makeblock</p> <p>Partecipare alla codeweek</p> <p>Origami</p>
---	--	---

Area 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

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere semplici modalità per proteggere i miei dati personali, i miei dispositivi e contenuti digitali; • comprendere rischi e minacce negli ambienti digitali; • seguire semplici misure di sicurezza; <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • riconoscere l'importanza dell'uso di semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale <p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impostare password e mantenerne la segretezza. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Eseguire esercizi di ginnastica posturale. 	<p>Interland: avventure digitali</p> <p>https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-dallo-schermo</p>

Terzo Biennio

Area 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

1.1: NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

1.3: GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare i miei fabbisogni informativi; • svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare come accedervi e navigare al loro interno; <p>• selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali;</p> <p>• organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 ed aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni 	<p>https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/</p> <p>https://internetopoli.it/landing_page/</p> <p>Decalogo delle fake news: https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMu3Yflsbz-kYeWSzaCTgY3Z3_e/view</p> <p>Mappa concettuale interattiva sulle fake news https://www.mindomo.com/it/mindmap/bufal-e-e-fake-news-a-cura-di-patrizia-vayola-17aa448429d24e35a051c3c5934632f6</p>

Area 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1: INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

2.2: CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.4: COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.5: NETIQUETTE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato; • scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto. <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • spiegare come condividere informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti digitali e tecnologie per i processi collaborativi. <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • chiarire norme comportamentali e know-how 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di un avatar. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Utilizzare correttamente le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche della piattaforma della scuola. • Inviare email 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, 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. 	<p>Google workspace</p> <p>GEG Italia (Pepe)</p> <p>pixton, app a pagamento</p> <p>Netiquette:</p> <p>mappa</p> <p>video youtube</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare modalità per tutelare la mia reputazione online; • descrivere dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
---	--	--

Area 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.3: COPYRIGHT E LICENZE

3.4: PROGRAMMAZIONE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare modalità per creare e modificare contenuti; • esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare regole di copyright e licenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio) 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 	<p>Google workspace</p> <p>Canva</p> <p>Book creator</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare istruzioni per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici. 	<p>multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; <p>partecipare alla CodeWeek;</p> <p>partecipare alle OPS</p> <p>Geogebra</p> <p>Realtà aumentata e virtuale</p> <p>Escape room</p> <p>Gamification</p> <p>Hyperdoc</p>
--	---	---

Area 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

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali, e distinguere rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). • Riflettere ed 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. 	<p>Mentimeter</p> <p>wordcloud</p> <p>wordart</p> <p>https://www.generazioniconnesse.it/</p> <p>Polizia postale: sito ufficiale</p> <p>Educazione civica digitale</p> <p>Patentino per lo smartphone</p> <p>Cittadinanza consapevole: https://programmalfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-dallo-schermo</p>

digitali e del loro utilizzo		
------------------------------	--	--

Area 5. RISOLVERE PROBLEMI

5.2: INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

5.3: UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

5.4: INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare esigenze ben definite e sistematiche e scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche persoddisfarli; • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola • Verificare la disponibilità delle reti wifi 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. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità 	<p>Decalogo utilizzo device a scuola</p> <p>Canva</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;• indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.	<p>nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente</p> <ul style="list-style-type: none">• Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.• Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
---	--	--

Quarto Biennio

Area 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

1.1: NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

1.3: GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; <p>In modo indipendente, secondo i miei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali • Recuperare e utilizzare contenuti digitali archiviati per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. 	<p>Utilizzo della biblioteca digitale della scuola</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola</p> <p>Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p><u>Lecture suggerite, per l'insegnante:</u></p> <p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018</p> <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati; • organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato 		
---	--	--

Area 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1: INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

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

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere molteplici tecnologie digitali semplici per l'interazione; • scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. <p>In modo indipendente, secondo i miei</p>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in 	<p><u>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</u></p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p><u>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</u></p> <p>LaDigitale (simile a Padlet)</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • spiegare come condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali; <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • applicare strategie di comunicazione diversificate in base al pubblico <p>In modo indipendente, secondo i miei</p>	<p>base alle loro dimensioni.</p> <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare, condividere e lavorare su file creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>	<p>Padlet</p> <p><u>Altre piattaforme collaborative:</u></p> <p>Canva</p> <p>Genially</p> <p><u>Altri contenuti e risorse:</u></p> <p>Generazioni connesse Parole Ostili</p>
--	--	--

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere modi specifici di proteggere la mia reputazione online; • gestire i dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali. 		
--	--	--

Area 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.1: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2: INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

3.3: COPYRIGHT E LICENZE

3.4: PROGRAMMAZIONE

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati; • esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti</p>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; 	<p>Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Utilizzare Book creator per raccontare o documentare esperienze</p> <p>LaDigitale (simile a Padlet)</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni e contenuti digitali. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> • realizzare podcast; • confrontare, progettare e creare infografiche • creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, • preparare una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	<p>Padlet</p> <p>Genially</p> <p>Makeblock</p> <p>Partecipare alla codeweek</p> <p>Google Earth</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti simili</p> <p>Olimpiadi del Problem Solving</p> <p>code.org</p>
---	--	--

Area 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

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
---------------------------	-------------------	-------------------

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• organizzare modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali e distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali;• scegliere le misure di sicurezza;• spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali;• discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;• indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• spiegare modalità per evitare minacce alla mia salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia;• scegliere modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.• Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.• Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.• Sensibilizzare sugli acquisti online nei videogiochi.• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.• Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.• Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social	<p>Polizia postale: sito ufficiale</p> <p>Creare un ebook, utilizzando Book creator, per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Navigare a Vista</p>
--	--	---

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>digitali; <ul style="list-style-type: none"> • discutere delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo </p>		
--	--	--

Area 5: RISOLVERE PROBLEMI

5.1: RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

5.2: INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

5.3: UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

5.4: INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI

Sviluppo della competenza	Attività proposta	Risorse suggerite
<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni a questi problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola. • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al 	<p>Google Workspace</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti simili</p> <p>Olimpiadi del Problem Solving</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali; • supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali; • indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale. 	<p>funzionamento dei dispositivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Costruire esperienze di gaming. • Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 	<p>Genially</p> <p>Escape room</p> <p>Gamification</p>
--	---	--