

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.

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029



ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029Primo 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>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029Secondo 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>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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://programmaitfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-dallo-schermo</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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> <ul style="list-style-type: none"> • organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato. 	<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 	<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 similari). • 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://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-dallo-schermo</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

l'ambiente dall'impatto delle tecnologie 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 	<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. 	<p>Decalogo utilizzo device a scuola</p> <p>Canva</p>

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

<p>ad alcuni processi cognitivi per comprendere e 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.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente• 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.	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ALLEGATO NUOVO PROGETTO DI ISTITUTO 2026-2029

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>Letture 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

fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di: <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

fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di: <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;</p> <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 		
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

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. <ul style="list-style-type: none"> • 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>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------