



Curriculum digitale di Istituto

Edizione dicembre 2025

[I.C. "Leonardo Da Vinci"]

[Via Tevere 93, 30173, Venezia Mestre]

Introduzione

Il Curriculum Digitale d'Istituto rappresenta la progettazione strategica e curricolare con cui l'Istituto Comprensivo intende promuovere, sviluppare e consolidare competenze digitali significative e inclusive, in coerenza con le finalità del PTOF, con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo, con le Linee guida europee e nazionali sulla transizione digitale e con il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.2), degli educatori (DigCompEdu) e delle organizzazioni educative (DigCompOrg).

Il curriculum risponde altresì agli obiettivi strategici indicati nel Piano Scuola 4.0 – Azione 1 (Next Generation Class) e Azione 2 (Next Generation Labs), nel Piano nazionale per l'educazione al digitale, nella strategia nazionale per le competenze digitali e nelle più recenti Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.

L'integrazione del digitale nei processi di insegnamento/apprendimento, nella gestione organizzativa e nella cultura professionale della scuola rappresenta una leva fondamentale per la trasformazione delle pratiche educative, per la personalizzazione dei percorsi e per l'attuazione del diritto all'apprendimento.

La redazione del Curriculum Digitale d'Istituto è frutto di un percorso partecipato che ha coinvolto il team digitale, le figure di sistema, i docenti dei vari ordini di scuola impegnati nei percorsi di formazione per la Didattica Digitale Integrata e la Transizione Digitale del PNRR e in attività di ricognizione, riflessione pedagogica e progettazione condivisa.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline.	Presentazione dei differenti device attraverso schede/fotografie che rappresentano le componenti degli strumenti digitali che la comunità ci offre quali: computer, pc, tablet, smartphone, smart TV. Trovare all'interno del device (tablet o LIM) una semplice informazione (icona, immagine...).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	Utilizzo di App (Learning Apps) o Siti in cui possono interagire attraverso giochi e quiz multimediali.

Risorse suggerite

[Learning app](#)

[Giochi educativi](#)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Netiquette.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di interagire con i compagni della scuola primaria attraverso un gemellaggio elettronico con altre scuole.	Creazione di un file audio/video di una filastrocca da condividere con i bambini della scuola primaria.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di familiarizzare con la netiquette.	Condivisione delle regole da rispettare durante una video chiamata. Videochiamata con la scuola primaria vicina.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di collaborare nella creazione di una storia digitale.	Creazione di disegni e foto.

Risorse suggerite

[Applicazione per lavagna digitale](#)

Powerpoint

[Canva.](#)

[Applicazione per la creazione di un libro digitale](#)

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Sviluppare contenuti digitali
- Programmazione

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di creare e modificare contenuti semplici.	Creazione di una storia con video/flipbook. Realizzazione di disegni liberi su lim/digital board. Gioco memory su learningapps. Abbinamento audio - immagine.
Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Muoversi all'interno di una griglia seguendo semplici comandi vocali o visivi. Programmare il percorso da far svolgere alle bee bot. Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni (pixelart).

Risorse suggerite

Bee Bot e Blue Bot

Paint (software di disegno)

Lim/digital board

[Learning app](#)

[Applicazione per la creazione di un libro digitale](#)

[Canva](#).

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di prendere contatto con l'importanza della tutela dei dati personali e della propria immagine.	Creazione di un avatar.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere le regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor, chiedere aiuto.	Gioco di abbinamento delle coppie.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di sperimentare le modalità di smaltimento e riciclo dei rifiuti elettronici.	Giochi di riciclo utilizzando scatoloni colorati per ogni materiale differenziato.

Risorse suggerite

[La Digitale, risorse per docenti](#)

[Learning app](#)

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di identificare problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi e ambienti digitali e individuare possibili soluzioni.	Presentazione di un semplice giocattolo elettronico che smette di funzionare. Guidare i bambini nell'osservazione e nella formulazione di ipotesi semplici su cosa potrebbe essere successo e come aggiustarlo.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di valutare i bisogni e identificare, selezionare e utilizzare strumenti e soluzioni digitali appropriate per soddisfarli. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie necessità.	Introduzione del coding unplugged. Accensione e spegnimento di un dispositivo.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di usare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza, innovare processi e prodotti. Impegnarsi nel pensiero computazionale per comprendere e risolvere problemi complessi.	Creazione di una storia su un oggetto rotto, il bambino trova una soluzione e un metodo per aggiustarlo.

Risorse suggerite

[Guida per introduzione al coding unplugged](#)

SCUOLA PRIMARIA (prima e seconda primaria)

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline.	Riconoscere i simboli universali del tablet (accensione, spegnimento, volume ...); Aprire l'icona per utilizzare il programma/app adeguato;
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online su motori di ricerca protetti e navigare al loro interno.	Effettuare semplici ricerche nel web con l'aiuto dell'insegnante; Utilizzare siti con giochi educativi;

Risorse suggerite

Materiali didattici sul web inerenti.

Video su youtube sull'utilizzo dei tablet.

[Giochi didattici.](#)

[Risorse multimediali sul web.](#)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- Netiquette.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti.	Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	Incoraggiare un momento di condivisione di buone pratiche nella comunicazione con il digitale.

Risorse suggerite

[Video cartoon sulla netiquette](#) (serie di episodi)

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno è in grado di creare e modificare semplici contenuti e riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	Completamento di puzzle utilizzando i tablet e trascinando i pezzi nel posto giusto.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno è in grado di scegliere come esprimersi attraverso la creazione/rielaborazione di contenuti con strumenti digitali semplici;	Creazione, colorazione e rielaborazione di immagini.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno è in grado di elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;	Sviluppo pensiero computazionale: seguire le istruzioni (anche unplugged)

Risorse suggerite

[Pixel art.](#)

[Paint.](#)

[Creatore di puzzle online.](#)

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Proteggere i dati personali e la privacy.
- Proteggere la salute e il benessere.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di sapere che esistono diversi rischi associati alla diffusione dei propri dati personali.	Giochi cooperativi a squadre, squadra in difesa che protegge un "tesoro segreto/parola d'ordine". Attività di decifrazione di messaggi crittografati. Gioco del telefono senza fili.
A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) e riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;	Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. Disegnare un evento pericoloso. Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. Riflettere sulla diversa percezione del tempo tra attività reali e virtuali.

Risorse suggerite

[Il gioco delle emozioni.](#)

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di identificare problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi e ambienti digitali e individuare possibili soluzioni.	Riconoscere problemi comuni con PC o tablet (es. audio assente, mouse/tastiera non funzionanti, finestra bloccata, cavi non connessi, batteria scarica). Imparare procedure base (controllare i cavi, chiedere aiuto in modo mirato).
A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di valutare i bisogni e identificare, selezionare e utilizzare strumenti e soluzioni digitali appropriate per soddisfarli. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie necessità.	Esplorare diverse app educative e giochi didattici. Attraverso giochi e filastrocche, introdurre il concetto di password semplice (simulazioni, senza dati reali). Tramite il gioco dell'impiccato trovare le parole più efficaci.
A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di usare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza, innovare processi e prodotti. Impegnarsi nel pensiero computazionale per comprendere e risolvere problemi complessi.	Proseguire con attività di coding unplugged e robotica educativa (es. percorsi più complessi, introduzione di cicli e condizioni semplici).

Risorse suggerite

[Code.org](https://code.org).

Bee bot.

[App per bee bot](#)

SCUOLA PRIMARIA (terza e quarta primaria)

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online.	Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di usare terminologia specifica base.	Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi.	Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole,

A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di avviare la procedura per stampare un documento.	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.

Risorse suggerite

[Le parti del computer \(video\).](#)

[Accensione e spegnimento del computer \(video\).](#)

[Software per videoscrittura](#) (gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail).

[Materiale utile per la didattica.](#)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Netiquette.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). Leggere storie/stimolo, drammatizzare il telefono senza fili con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. Avviare un progetto di corrispondenza via e-mail con classi gemellate.

Risorse suggerite

[Cittadinanza consapevole \(documento e video\).](#)

[L'email spiegata ai bambini \(video\)](#)

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare.	Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe).	Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di saper gestire le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...).	Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.	Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in	Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.
	Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.
	Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione.

digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi.	

Risorse suggerite

[Book creator.](#)

Google Presentazioni.

[Canva](#) per creazione fumetti e presentazioni.

[Codycolor.](#)

[Blockly Games.](#)

[Code.org.](#)

[Scratch.](#)

[MBlock.](#)

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.	Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita.	Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi.	Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui.	

A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola.	Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi.	Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale).	Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Eseguire esercizi di ginnastica posturale.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto.	Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	

Risorse suggerite

[Alla scoperta del web \(interland video\).](#)

[Alla scoperta del web \(interland libro pdf\).](#)

[Alla scoperta del web \(Interland gioco\).](#)

[Internetopoli gioco.](#)

[Il potere delle parole.](#)

[La ricerca sicura on line.](#)

[Dati personali](#) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia.

[Segui le tracce digitali](#) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia.

[L'impronta digitale nel web.](#)

[Ludoteca del Registro.it.](#)

[EducareDigitale.it.](#)

I video tutorial di Parole O_Stili: [paroleostili.it](#).

[FUNecole](#): piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee.

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di identificare semplici soluzioni per risolverli.	Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).

Risorse suggerite

[Il gioco della rete](#)

[Come si apre una cartella?](#)

[Escape room](#)

CLASSE QUINTA SP E CLASSE PRIMA SSPG

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno.	Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche.	Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.

Risorse suggerite

Testi divulgativi come Focus Junior e Antiruggine Raffaello.

[Wardwall](#).

Hub scuola.

[Padlet.](#)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.
- Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Netiquette.
- Gestire l'identità digitale.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di interagire, condividere e collaborare informazioni con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di gestire l'identità digitale.	Organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio device.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di saper formulare un codice di condotta per comunicare con gli altri.	Progetto corrispondenza con altre scuole.

Risorse suggerite

Google Classroom.

Il decalogo delle Fake News.

[Quiz su Padlet.](#)

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.	Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione (con l'aiuto dell'insegnante). Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online (con l'aiuto dell'insegnante).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di impartire ed interpretare semplici istruzioni sulla base di una codifica concordata.	Realizzare storytelling.

Risorse suggerite

[Book creator](#).

Utilizzo di story board.

[Paint](#).

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di riconoscere le regole per il rispetto delle aule e laboratori della scuola.	Leggere il regolamento d'Istituto, conoscere e ricordare le credenziali dei propri account (login e logout).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare i modi e spiegare come proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi (con visione di video e con giochi interattivi).
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di avere cura dei miei strumenti digitali e di quelli altrui.	Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica creando un prodotto multimediale di sintesi.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di saper distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.	La classe divisa in gruppi per tematiche, produrrà un contenuto multimediale e risponderà ad un questionario.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di scegliere semplici modi di protezione dei miei dati personali e per la mia privacy.	Intervento di esperti con incontro online finale con la classe.

Risorse suggerite

Google presentazioni.

Padlet per questionario.

Canva.

[Il mio quartiere digitale-Programmalfuturo.it](https://www.programmalfuturo.it/).

[Happy Online:giocare con la sicurezza online](https://www.happyonline.it/).

Cybersecurity-Ludoteca del [Registro.it](https://www.registro.it/) (repertorio di giochi e attività di gruppo).

Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete generazioni [connesse.it](https://www.connesse.it/).

Cittadinanza Digitale a Scuola.

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
Identificare semplici problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi e ambienti digitali e individuare semplici soluzioni. Usare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare le conoscenze. Impegnarsi nel pensiero computazionale per risolvere semplici problemi.	Utilizzo di scratch jr in coppia o singolarmente per la risoluzione di problemi.
Saper collaborare per migliorare le proprie conoscenze e quelle altrui.	Utilizzo di software con la possibilità di condividere progetti.

Risorse suggerite

[Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.](#)

[Scratch junior.](#)

[Smart Tales.](#)

Google forms per creare test autovalutativo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (classe seconda e terza)

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di orientare le proprie necessità di ricerca di informazioni.	Individuare parole chiave per sintetizzare le richieste e rendere più efficaci le ricerche.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	Confrontare diverse fonti riguardanti uno stesso tema.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Organizzare e archiviare contenuti digitali per utilizzarli e rielaborarli in un'infografica originale e personale.

Risorse suggerite

Antologie cartacee e risorse digitali (MLOL) di testi poetici; [Canva](#).

Motori di ricerca (Google); documenti di Google; [Padlet](#).

Motori di ricerca (Google); documenti di Google; infografica con [Genially](#).

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.
- Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Netiquette.
- Gestire l'identità digitale.

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione.	Sito contenente un catalogo della flora e/o fauna dell'ambiente della laguna veneta.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca.	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza.	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	

Risorse suggerite

Google Workspace.

[Canva.](#)

[Padlet.](#)

Google Sites.

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in maniera collaborativa.	Partecipazione ai concorsi Minecraft. Ricerche preliminari in ambiente online con prodotti liberi da copyright. Realizzazione di un elaborato digitale da supporto all'elaborato finale.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore.	Coding con Minecraft Education Edition.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	

Risorse suggerite

Google Workspace.

[Canva](#).

[Minecraft Education Edition](#).

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

- 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 delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).	Divisi in gruppi secondo un tema, gli alunni devono organizzare un piccolo corso sulla sicurezza come fossero dei professionisti. Si organizzerà in occasione dell'Internet Safe Day una fiera della sicurezza con banchi nell'atrio dove gli alunni dei precedenti bienni potranno parlare con gli esperti che daranno esempi pratici sulla sicurezza attraverso giochi digitali elaborati da loro. A conclusione della fiera, per avere un attestato, dovranno superare un test predisposto dagli studenti (Google Moduli) e l'attestato verrà creato e inviato via email dagli stessi organizzatori.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;	

scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	
---	--

Risorse suggerite

Google Presentazioni.

[Canva](#).

Google Moduli.

[LearningApps](#).

[Kahoot](#).

[Quizizz](#).

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Competenze selezionate del DigComp 2.2 da sviluppare per questo biennio

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

Sviluppo delle competenze e attività proposte

Sviluppo della competenza	Come fare? Attività proposte
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di risolvere problemi tecnici	Escape Room Digitale. Parte comune di condivisione sui problemi tipici dell'utilizzo delle tecnologie. A gruppi, per aree, gli alunni creeranno una escape room che sarà condivisa con la classe.
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare bisogni e risposte tecnologiche	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare i divari di competenze digitali	

Risorse suggerite

[Genially](#).