



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “LUIGI SETTEMBRINI”

Via Brecciamè, 46 - 81024 - Maddaloni (CE) - C.F. 93086080616

C.M. CEIC8AU001 - Distretto Scolastico 13

Contatti: Presidenza: tel. 0823 408602 - Segreteria: tel. 0823 408721 - Segreteria Didattica: tel. 0823 408602

e-mail: [ceic8au001@istruzione.it](mailto:ceic8au001@istruzione.it) - pec: [ceic8au001@pec.istruzione.it](mailto:ceic8au001@pec.istruzione.it) - sito web: [www.icluigisettembrini.edu.it](http://www.icluigisettembrini.edu.it)

# CURRICOLO DIGITALE



## **INDICE DELLE SEZIONI**

- Premessa
- Introduzione
- Il DigComp 2.2
- Il curriculum della scuola dell'infanzia
- Il curriculum della scuola primaria
- Il curriculum della scuola secondaria di primo grado
- Risorse utili

## PREMESSA

In esecuzione del D.M. dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di **Curricoli Digitali** da parte delle Istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricoli didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digicomp 2.1 del 2017, Digcomp 2.2 del 2018). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo "Luigi Settembrini".

## **INTRODUZIONE**

In un'epoca caratterizzata da una trasformazione digitale pervasiva, la scuola riveste un ruolo cruciale nel formare cittadini consapevoli e competenti nell'utilizzo delle tecnologie. Il presente Curricolo Digitale d'Istituto rappresenta un impegno concreto per integrare in modo organico e strutturato le competenze digitali nel percorso formativo di ogni studente, dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado.

Consapevoli che il digitale non è solo uno strumento, ma un vero e proprio ambiente di apprendimento e di interazione sociale, abbiamo elaborato questo documento con l'obiettivo di fornire un quadro di riferimento chiaro e condiviso per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza digitale. Vogliamo promuovere un approccio didattico innovativo che valorizzi le potenzialità del digitale per personalizzare l'apprendimento, la collaborazione, la creatività e il pensiero critico.

Questo curricolo si pone come una guida dinamica e flessibile, pensata per evolvere di pari passo con le innovazioni tecnologiche e le esigenze formative della nostra comunità scolastica. Esso intende supportare i docenti nella progettazione di attività didattiche significative, fornire agli studenti le competenze necessarie per affrontare le sfide del futuro e costruire una scuola sempre più inclusiva e al passo con i tempi.

Attraverso questo percorso, aspiriamo a coltivare una cultura digitale responsabile e consapevole, in cui ogni membro della comunità scolastica si senta protagonista attivo di un cambiamento che mira a migliorare la qualità dell'apprendimento e a preparare i nostri studenti a essere cittadini digitali competenti, etici e partecipativi.

### **Riferimenti legislativi**

Il presente Curricolo Digitale d'Istituto è elaborato in coerenza con i principi sanciti dalla Costituzione della Repubblica Italiana (artt. 3 e 34) e in linea con le indicazioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale (Legge 107/2015), delle Indicazioni Nazionali per il curricolo

della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 741/2017), Nuove Indicazioni Nazionali 2025 (Legge 19 Febbraio 2025, n.22) e in riferimento al DigComp 2.2: The European Digital Competence Framework for Citizens.

L'istituto si impegna a garantire il pieno rispetto della normativa in materia di protezione dei dati personali (GDPR - Regolamento UE 2016/679 e D.Lgs. 196/2003) e del diritto d'autore (Legge 633/1941) nell'implementazione delle attività digitali.

## IL DIGCOMP 2.2

Il presente Curricolo Digitale d'Istituto adotta come quadro di riferimento europeo per le competenze digitali il **DigComp 2.2: The European Digital Competence Framework for Citizens**. Questo strumento, sviluppato dalla Commissione Europea, fornisce una descrizione dettagliata delle competenze digitali che i cittadini dovrebbero possedere per partecipare attivamente alla società digitali.

Il DigComp 2.2 è strutturato in **cinque aree di competenza**, ciascuna declinata in **livelli di proficiency** che vanno dal livello base al livello altamente specializzato. Di seguito, presentiamo una sintesi delle 5 aree di competenza, 21 competenze e 8 livelli di padronanza del DigComp 2.2, che costituiranno l'ossatura del nostro curricolo digitale:

**1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

**2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

**3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.

**4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.



**5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

## CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

### AREE 1 E 2: INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (ABILITÀ)	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• riconosce i principali componenti del computer e ne comprende l'uso (monitor, tastiera, mouse);</li><li>• usa il mouse per cliccare, trascinare e selezionare oggetti sullo schermo;</li><li>• sa premere i tasti direzionali e alcuni tasti funzione con intenzionalità;</li><li>• utilizza il touchscreen per disegnare, colorare o selezionare immagini in attività proposte;</li><li>• riconosce lettere, numeri e simboli semplici sulla tastiera;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parti del computer: schermo, mouse, tastiera.</li><li>• Concetto di "cliccare", "trascinare", "aprire".</li><li>• Funzione base della tastiera (freccette, tasti invio, lettere).</li><li>• Uso elementare di software didattici (giochi, disegni, audio interattivi).</li><li>• Differenza tra lettere e numeri sulla tastiera.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• partecipa a giochi digitali didattici con il supporto dell'insegnante;</li><li>• riconosce semplici icone e sa aprire file/attività con aiuto;</li><li>• si avvicina alla lettura di codici semplici (colori, simboli, sequenze)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del computer come strumento di esplorazione e creazione.</li></ul>
--	--

## TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

### AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- riconoscere e nominare semplici strumenti tecnologici (tablet, computer, LIM, robot educativi, etc.);
- utilizzare in modo guidato strumenti digitali per giocare, disegnare o ascoltare storie.

### AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico;
- collaborare con i compagni in attività che prevedono l'uso del digitale.

## CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

Oggi bambini e ragazzi crescono circondati da dispositivi tecnologici come computer, tablet, smartphone, videogiochi e lavagne interattive multimediali (LIM); questi strumenti fanno ormai parte integrante della quotidianità di ciascuno di noi, ma occorre imparare a utilizzarli in modo sicuro, critico e rispettoso.

Parallelamente all'acquisizione delle competenze tecniche, il curricolo della scuola Primaria include pertanto un'attenzione particolare ai temi dell'educazione digitale, consentendo agli alunni di imparare a interagire con i dispositivi in modo consapevole, comprendendone le potenzialità, ma anche rischi e limiti.

### AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA

#### Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.

#### Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.

#### Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

#### Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

#### Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

## CLASSE PRIMA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere il computer.</li> <li>● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni.</li> <li>● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...).</li> <li>● Utilizzare la tastiera.</li> <li>● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere).</li> <li>● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word).</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi.</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati.</li> <li>● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali).</li> <li>● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati..</li> <li>● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art)</li> <li>● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Norme di comportamento nell’aula di informatica.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall’insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

## CLASSE SECONDA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</li> <li>● Usare i principali comandi della tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un’applicazione.</li> <li>● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint).</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi)</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio).</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro).</li> <li>● Consolidamento dell’utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...).</li> <li>● Attività di “Coding”(digitale e su carta pixel-art).</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività:video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

## CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse e la tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un file.</li> <li>● Creare una cartella personale.</li> <li>● Aprire un nuovo documento</li> <li>● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</li> <li>● Aprire e chiudere un’applicazione.</li> <li>● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi.</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</li> <li>● Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo corretto di mouse e tastiera.</li> <li>● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti).</li> <li>● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione.</li> <li>● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...)</li> <li>● Attività di “Coding” attraverso diverse piattaforme.</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di elaborati:video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*

## CLASSE QUARTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare i programmi di videoscrittura.</li> <li>● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti).</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali.</li> <li>● Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le principali parti e funzioni del computer.</li> <li>● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file).</li> <li>● La gestione della stampa dei documenti.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). *</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete.</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni</li> <li>● Posta elettronica per lo scambio di messaggi.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*

## CLASSE QUINTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo.</li> <li>● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione.</li> <li>● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni.</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Saper trasferire dati dalle periferiche.</li> <li>● Saper stampare.</li> <li>● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...</li> <li>● Semplici pratiche di problem-solving.</li> <li>● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ricerca di immagini e informazioni in rete.</li> <li>● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera.</li> <li>● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione.</li> <li>● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.*</li> <li>● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma.</li> <li>● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.).</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*

# TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

## AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

## AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.

## AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

## **AREA 4 – Sicurezza**

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, 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 propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere dati personali e 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;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

## **AREA 5 - Risolvere problemi**

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare, tra quelli proposti, nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità.

## VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

*L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.*

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
<b>COMPETENZE</b>	<b>A Livello AVANZATO</b>	<b>B Livello INTERMEDIO</b>	<b>C Livello BASE</b>	<b>D Livello INIZIALE</b>
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

Area 4. <u>SICUREZZA</u>	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto

## **CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Il curricolo delle competenze digitali per la scuola Secondaria di primo grado si propone di guidare gli studenti nell'acquisizione di conoscenze e abilità fondamentali nell'uso delle tecnologie digitali, promuovendo un approccio critico, sicuro e creativo.

Attraverso un percorso strutturato, gli studenti apprenderanno a utilizzare strumenti digitali per la ricerca, la comunicazione e la produzione di contenuti, sviluppando competenze trasversali come il pensiero computazionale, la cittadinanza digitale e la consapevolezza dei rischi legati all'uso del web. Il curricolo mira inoltre a favorire un uso etico e responsabile della tecnologia, ponendo particolare attenzione alla protezione dei dati e alla sicurezza online.

**Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo**

**AREA 1: INFORMAZIONE**

<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salva i documenti anche su memoria rimovibile</li> <li>• Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo</li> <li>• Sa fruire di video e documentari didattici in rete</li> <li>• Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività</li> <li>• Utilizza i dizionari digitali</li> <li>• Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi</li> <li>• Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</li> <li>• Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali</li> <li>• Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale</li> <li>• Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</li> <li>• Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</li> </ul>

## AREA 2: CREAZIONE DI CONTENUTI

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer</li> <li>• Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...)</li> <li>• Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici</li> <li>• Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini</li> <li>• Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici</li> <li>• Conosce ed utilizza i principali software didattici</li> <li>• Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>• Sa creare diapositive digitali multimediali</li> <li>• Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici</li> <li>• Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo</li> <li>• Conosce ed utilizza i principali software didattici</li> <li>• Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i></li> <li>• Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni</li> <li>• Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>);</li> <li>• Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni</li> <li>• Conosce ed utilizzare i principali software didattici</li> <li>• Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo</li> </ul>

## AREA 3: COMUNICAZIONE

<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
<p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>	<p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>	<p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)</li> <li>• Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi)</li> <li>• Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC</li> <li>• Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)</li> <li>• Sa condividere documenti attraverso mail e drive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)</li> <li>• Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</li> </ul>

## AREA 4: SICUREZZA

<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
<p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati,.</i></p>	<p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i></p>	<p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore)</li> <li>• Usa i principali motori di ricerca</li> <li>• Utilizza correttamente il proprio account (username e password)</li> <li>• Conosce il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa proteggere i dati personali e i dispositivi</li> <li>• Conosce il tema della privacy</li> <li>• Conosce cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia</li> <li>• Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</li> <li>• Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità</li> <li>• Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat</li> <li>• Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</li> <li>• Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete</li> </ul>

## AREA 5: PROBLEM-SOLVING

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i></p>	<p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i></p>	<p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo semplici problemi tecnici</li> <li>• Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo problemi tecnici</li> <li>• Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, resolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure</li> <li>• Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo</li> </ul>

## TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

### AREA 1 - Informazione

L'alunno:

- sa identificare, localizzare, selezionare e valutare informazioni digitali da fonti diverse secondo criteri di affidabilità, pertinenza e qualità;
- è in grado di recuperare dati e informazioni utilizzando motori di ricerca e/o banche dati scolastiche;
- organizza, archivia e recupera file e dati utilizzando strumenti di archiviazione locale e in cloud;
- utilizza correttamente i principali formati di file (testo, immagine, audio, video, ecc.).

### AREA 2 - Comunicazione

L'alunno:

- comunica in modo efficace e rispettoso in ambienti digitali utilizzando strumenti appropriati (email, forum, chat, piattaforme didattiche);
- collabora in ambienti online condividendo documenti e contenuti multimediali;
- comprende le regole della netiquette e del comportamento digitale responsabile;
- riconosce le implicazioni giuridiche e sociali della comunicazione digitale (ad esempio: copyright, privacy, uso delle immagini).

### AREA 3 - Creazione di contenuti digitali

L'alunno:

- crea e modifica contenuti digitali (testi, presentazioni, video, immagini) per esprimere idee, argomentazioni e progetti;
- utilizza strumenti digitali per impaginare, presentare e condividere contenuti originali;
- sa applicare licenze d'uso appropriate (Creative Commons, copyright);
- sa utilizzare semplici linguaggi di programmazione (coding visuale o testuale) per creare artefatti digitali

## **AREA 4 - Sicurezza**

L'alunno:

- ♦ gestisce i propri dati personali e le impostazioni di privacy in modo autonomo e consapevole;
- ♦ riconosce e previene rischi legati alla sicurezza online (phishing, truffe, malware);
- ♦ conosce il concetto di identità digitale e ne cura la protezione;
- ♦ riconosce, comprende e sa affrontare i fenomeni del cyberbullismo e dell'uso improprio dei social.

## **AREA 5 - Problem solving**

L'alunno:

- ♦ risolve in modo autonomo problemi tecnici comuni legati all'uso di dispositivi e applicazioni digitali;
- ♦ sceglie in modo critico gli strumenti digitali più adatti a seconda delle necessità (ricerca, presentazione, collaborazione, ecc.);
- ♦ sviluppa strategie di apprendimento autonomo per migliorare le proprie competenze digitali;
- ♦ sa adattarsi ai cambiamenti tecnologici utilizzando creatività e pensiero critico.

## VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Be Social Be different...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet...).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

- obiettivi pienamente raggiunti
- obiettivi complessivamente raggiunti
- obiettivi parzialmente raggiunti
- obiettivi non raggiunti

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

### SCUOLA dell'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali: **Il castello di vocali**
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: **Patente mouse**
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: **Obiettivo Qwerty**
  - Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: **Puzzle Wizard**
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: **La rana Germana**
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: **Talpa beta**
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: **Primi Passi**
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: **Scarabocchio**
  - Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: **Drawing forchildren**

## SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<b>ITALIANO E LINGUE STRANIERE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...).</li><li>-Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ...Dizionari digitali.</li><li>-Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)</li><li>-Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...)</li><li>-Mappe concettuali (CMap Tools, ...)</li><li>-Accedere al Web e ricercare informazioni</li><li>-Libri digitali e audiolibri</li><li>-App per le lingue straniere (Duolinguo)</li><li>-Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, Kahoot)</li></ul>

<b>STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
<b>MATEMATICA</b>	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)

<b>TECNOLOGIA</b>	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici</p> <p>Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di Coding</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici (es.Paint, Tux Paint, ...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>

<b>MUSICA</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,...) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>ED. FISICA – RELIGIONE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

# RISORSE UTILI

---

L'elenco che segue propone una selezione di risorse digitali utili per supportare la creazione di contenuti didattici e la didattica innovativa.

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIDATTICI

- ♦ **Canva for Education** – Per creare presentazioni, infografiche, schede didattiche, poster e materiale visivo.
- ♦ **Genially** – Strumento per realizzare infografiche, presentazioni, giochi, escape rooms e contenuti interattivi.
- ♦ **Prezi** – Alternativa dinamica a PowerPoint per presentazioni coinvolgenti.
- ♦ **Book Creator** – App per creare libri digitali interattivi.
- ♦ **StoryJumper** – Creazione di storie digitali illustrate.
- ♦ **Kahoot!** – Creazione di quiz gamificati per rendere l'apprendimento più coinvolgente.
- ♦ **Quizizz** – Strumento per quiz interattivi con feedback immediato.
- ♦ **Edpuzzle** – Creazione di video didattici interattivi con domande integrate.
- ♦ **PanQuiz** – Creazione di quiz personalizzati con elementi interattivi, ideale per verifiche e apprendimento ludico.
- ♦ **Wordwall** – Piattaforma per creare attività interattive come quiz, cruciverba, memory, anagrammi e molto altro.
- ♦ **LearningApps** – Creazione di esercizi interattivi personalizzati, come puzzle, giochi di associazione e quiz.
- ♦ **Classroomscreen** – Lavagna online che permette di visualizzare timer, semafori, strumenti per il lavoro di gruppo e altre funzioni utili per gestire la classe in modo interattivo.

- ♦ **Bouncy Balls** – Strumento online che rileva il livello di rumore nella classe attraverso il microfono e lo rappresenta con palline colorate che si muovono in base al volume. Perfetto per aiutare gli studenti, in particolare quelli della scuola dell'Infanzia e Primaria, a regolare il tono della voce.
- ♦ **Scratch** - Codificare storie, giochi e animazioni interattive.
- ♦ **Code.org** - Promuovere l'educazione informatica attraverso strumenti e risorse gratuite.
- ♦ **Padlet** - Creare bacheche virtuali dov'è possibile condividere contenuti.

## STRUMENTI CHE UTILIZZANO L'AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

- ♦ **Magic School** - Consente di creare contenuti didattici altamente coinvolgenti, lezioni interattive e valutazioni personalizzate.
- ♦ **Perplexity AI** - Un assistente digitale basato sull'intelligenza artificiale che combina le capacità di un motore di ricerca avanzato con strumenti di automazione.
- ♦ **Gamma** - Consente di creare presentazioni di base da suggerimenti.
- ♦ **Napkin** - Per trasformare semplici testi in immagini, diagrammi e schemi visivi.
- ♦ **Algor Education** - Web app che permette di creare mappe concettuali a partire da libri e/o documenti.
- ♦ **Sutori** - Piattaforma che consente di creare digital storytelling con immagini, video e suoni.
- ♦ **Chalkie** - Applicazione progettata per aiutare gli insegnanti a creare lezioni interattive e coinvolgenti in modo rapido ed efficiente.
- ♦ **Minerva AI** - la prima piattaforma di intelligenza artificiale per la scuola creata esclusivamente per gli insegnanti italiani dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.
- ♦ **SubMagic/ CapCut** - software di editing video per creatori di contenuti e aziende.

♣ **Midjourney/ Ideogram**- strumenti potenti per la generazione di immagini AI. Entrambi utilizzano modelli di machine learning avanzati per interpretare i prompt e creare contenuti visivi di alta qualità.

♣ **Hootsuite/ Buffer**- può essere usato per creare, programmare e pubblicare post sui feed di Instagram, caroselli e Reels.

## STRUMENTI PER PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE DEI RAGAZZI

♣ **Interland** : gioco on line gratuito che ha lo scopo di educare i bambini alla sicurezza in modo divertente.

♣ **Space Shelter**: un gioco per apprendere come proteggersi on line.

## STRUMENTI UTILI PER COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

♣ **We School** - creare, gestire corsi interagire con altri utenti e monitorare i risultati degli studenti.

♣ **La Digitale** - fornisce agli insegnanti strumenti digitali gratuiti liberi e responsabili per l'educazione.

♣ **Pixton** - creare fumetti e foto digitali con Avatar.

♣ **Cody Roby /Feet**- costruire percorsi a tessere quadrate che rappresentano in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli.



