

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA/SECONDARIA DI 1° GRADO

Terzo biennio

Classe 5^a Primaria/Classe 1° Secondaria di 1° grado

PREREQUISITI

A livello base, in autonomia o con il supporto adeguato, gli alunni sono in grado di:

- Esprimere i propri bisogni formativi (es. voler sapere di...);
- Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca offline e online;
- Usare parole chiave e terminologia specifica di base;
- Comprendere come e dove le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (file e cartelle);
- Conoscere la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- Avviare la stampa di un documento.

- Sapere che cos'è un'identità digitale;
- Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- Distinguere tra comunicazioni formali e informali e riconoscere il tipo di linguaggio da utilizzare;
- Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- Riconoscere le parti di un messaggio (mittente, destinatario, contenuto);
- Comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- Comprendere che collaborare facilita la creazione di contenuti.

- Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare;
- Utilizzare software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- Formattare un testo secondo le regole basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- Pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;

<ul style="list-style-type: none"> ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i principali rischi associati all'uso delle tecnologie; ● Essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano dati personali, anche per filtrare messaggi pubblicitari; ● Utilizzare in modo sicuro e appropriato gli strumenti digitali nel rispetto dei diritti propri e altrui ; ● Accedere con dimestichezza alla piattaforma d'istituto; ● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ● Riconoscere i rischi per la salute psicologica e fisica legati all'uso delle tecnologie, in particolare legati al loro uso prolungato e agli aspetti che creano dipendenza; ● Proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e chiedere aiuto in caso di pericolo; ● Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
<ul style="list-style-type: none"> ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli.

METODOLOGIE	DISCIPLINE
<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative Learning → lavoro in piccoli gruppi, ruoli distribuiti, responsabilità condivisa ● Learning by Doing → apprendimento esperienziale, attività pratiche e laboratoriali ● Peer Tutoring → apprendimento tra pari, scambio di competenze e supporto reciproco ● Problem Solving → analisi di situazioni, ricerca di soluzioni, pensiero critico ● Inquiry-Based Learning → apprendimento basato su domande e ricerca autonoma ● Project-Based Learning (PBL) → progetti interdisciplinari con prodotti finali concreti ● Flipped Classroom → studio autonomo a casa, attività collaborative in classe ● Design Thinking → processo creativo per risolvere problemi con empatia e prototipazione ● Gamification → uso di dinamiche di gioco per motivare e coinvolgere ● Digital Storytelling → narrazione multimediale per esprimere idee e riflettere ● Prompt Design → scrittura guidata per interagire con strumenti di IA ● Metacognizione → riflessione sul proprio processo di apprendimento digitale 	TUTTE

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Svolgere ricerche mirate per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno in modo consapevole;● Conoscere ed applicare strategie di ricerca mirate e sistematiche;● Saper valutare l'attendibilità di dati, informazioni, siti e pagine web;● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie;● Usare strumenti digitali con supporto IA per semplificare la ricerca (es. suggerimenti automatici, assistenti di scrittura).	<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 (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).● Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).● Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.● Utilizzare assistenti IA per suggerimenti di ricerca o riformulazione delle domande.● Confrontare i risultati ottenuti manualmente con quelli suggeriti da strumenti IA.● Valutare un contenuto generato da IA per verificarne la correttezza.	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</p> <p>Ricerca in Rete (video) - 10 punti fondamentali per fare ricerche su internet.</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees Padlet</p> <p>Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Il decalogo delle Fake news (infografica)</p>

		<p>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p> <p>Smile and Learn - Italiano Canale YT (Parole Ostili)</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p> <p>Facta Verifichiamo le notizie: www.facta.news</p> <p>Copilot - Piattaforma OpenAI</p>
--	--	---

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Competenza	Attività	Risorse
<i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono</i>	<ul style="list-style-type: none"> Simulare la creazione di un'identità digitale attraverso la creazione di un avatar; 	Utilizzo di piattaforme collaborative online:

<p><i>in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 digitali (rispetto, privacy, copyright); ● Comunicare in modo corretto, rispettoso e consapevole nelle interazioni digitali; ● Utilizzare strumenti digitali e assistenti IA per migliorare la comunicazione scritta e collaborativa (es. riformulazione di messaggi, traduzioni, suggerimenti); ● Riconoscere quando un contenuto è generato da IA e riflettere sul suo uso responsabile. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulle tracce digitali lasciate in rete e sui rischi collegati; ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud d'istituto; ● Inviare email complete dall'account scolastico a insegnanti e ai compagni con destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato; ● Partecipare in tutte le discipline ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documenti condivisi, e invio tramite classe virtuale; ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti via mail e salvarli ordinatamente sul proprio device; ● Caricare e condividere documenti digitali creati con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo; ● Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device; ● Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti; ● Utilizzare assistenti IA per migliorare la scrittura di email o testi collaborativi (es. suggerimenti di riformulazione, correzione ortografica); ● Confrontare un testo scritto da uno studente con uno generato da IA, discutendo tono, chiarezza e intenzione comunicativa; ● Utilizzare lavagne digitali collaborative con supporto IA per co-creare contenuti (es. Canva, Padlet, Miro); ● Simulare una conversazione tra avatar IA e umano per riflettere su linguaggio, identità e rispetto online. 	<p>Google Workspace Classdojo Weschool La Digitale</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni -presentazione tutorial Google classroom</p> <p>Massimo Bosetti - presentazione tutorial Google Drive</p> <p>Bencivenni - videotutorial Drive</p> <p>Dati personali e altri dati (programma il futuro)</p> <p>Segui le tracce digitali (programma il futuro)</p> <p>Foto di classe con avatar (Pixton)</p> <p>Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali:</p>
--	---	--

		<p>Esempio 1 Netiquette per chattare</p> <p>Esempio 2 La Netiquette (dal libro di Virginia Shea tradotto dall'inglese con Gtraduttore)</p> <p>Interland – Google</p> <p>Netiquette – Palumbo Editore (PDF scaricabile) PDF (www.palumboeditore.it)</p> <p>Il Manifesto della comunicazione non Ostile</p> <p>Parole O_Stili in collaborazione con l'Università di Urbino Carlo Bo e H-FARM College: è il Manifesto della comunicazione non ostile per e con l'intelligenza artificiale.</p> <p>Manifesto di Parole O Stili sull'intelligenza Artificiale</p> <p>Google Documenti, Google Slides, Pages, Keynote, Book Creator, Canva, Padlet, Miro</p>
--	--	---

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;● Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata;● Rielaborare contenuti digitali esistenti in modo creativo e consapevole;● Conoscere le regole base del copyright e delle licenze d'uso;● Utilizzare strumenti digitali e IA per generare, riformulare o migliorare contenuti digitali;● Sperimentare ambienti di programmazione visuale e creativa (es. Scratch, Code.org, VA);● Riconoscere quando un contenuto è generato da IA e riflettere sul suo uso responsabile.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formato (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud;● Scrivere dialoghi e trasformarli in animazioni o storie digitali;● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli grafici (template) e curandone contenuto e veste grafica;● Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;● Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online, utilizzando le modalità di modifica e/o commento;● Lavorare su documenti condivisi, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono;● Realizzare attività di digital storytelling;● Organizzare e condividere file in Cloud, rispettando le regole di copyright;● Produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture (BandLab, Garage Band o app simili)	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator (libri digitali per narrazione o documentazione)</p> <p>Genially – infografiche interattive e storytelling</p> <p>Adobe Express Video – sintesi di contenuti multimediali</p> <p>Clips / iMovie – narrazione video semplice e accessibile</p> <p>Ourboox</p> <p>Storyboard That (fumetti e sceneggiature visuali)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strategie di ricerca e selezione consapevole delle fonti; ● Rielaborare contenuti esistenti (testi, immagini, audio) nel rispetto del diritto d'autore; ● Integrare contenuti generati da IA, riflettendo su originalità e responsabilità; ● Sperimentare ambienti di programmazione visuale (Scratch, Code.org, VA); ● Utilizzare Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) e semplici applicazioni robotiche; ● svolgere attività di geometria; ● creare musica; ● Utilizzare Scratch e sperimentare applicazioni robotiche per creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi di sfondo sincronizzati. ● Partecipare alla KIDS GAME JAM, concorso internazionale di Coding; ● Partecipare alla CodeWeek ; ● Partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE; ● Replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout). 	<p><u>Usare Storyboard per creare fumetti</u></p> <p><u>Google Presentazioni Power Point</u></p> <p><u>Canva</u></p> <p><u>ChatterKid (da scaricare su tablet e/o smartphone)</u></p> <p><u>Bencivenni - videotutorial presentazioni</u></p> <p><u>Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola)</u></p> <p><u>Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</u></p> <p><u>Creare infografiche con Genially</u></p> <p><u>Esempio UDL Storytelling</u></p> <p><u>Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</u></p>
--	---	---

		<p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)</p> <p>Istruzioni 1 Istruzioni 2</p> <p>App per la ricerca e utilizzo di immagini - audio - video liberi da copyright: pixabay flaticon freepik</p> <p>10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online</p> <p>Creative Commons Kids – educazione al copyright e licenze aperte</p> <p>Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.</p>
--	--	---

		<p>Usare Chat-Animator - TextingStory per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</p> <p>FlipAnim - creare animazioni online</p> <p>Aggie/Magma disegnare in maniera collaborativa</p> <p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Google Arts and Culture - esplorazione artistica e culturale</p> <p>Video tutorial Galati su come usare StoryboardThat per creare fumetti senza registrarsi al servizio</p> <p>BandLab (composizione musicale collaborativa)</p> <p>Chrome Music Lab (esplorazione musicale interattiva).</p>
--	--	--

		<p>GarageBand per simulazione strumenti e ritmi</p> <p>Stop Motion Studio: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura (app da scaricare su tablet e/o smartphone)</p> <p>Geogebra</p> <p>LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO SPIKE)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO</p> <p>Scratch – storie animate e giochi interattivi</p> <p>Code.org / VA – programmazione visuale guidata</p>
--	--	---

		<p>LEGO SPIKE – robotica educativa e progetti STEM</p> <p>Bebras</p> <p>First Lego League</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p> <p>MicroBit V2: = robotica educativa e progetti STEM</p>
--	--	--

<p>Area di competenza 4. Sicurezza</p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>		
Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) dell'istituto; Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> Leggere e sottoscrivere il regolamento d'Istituto; Conoscere e gestire le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile rappresentando parole chiave con Mentimeter o app similari; Riflettere ed identificare, creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica), semplici modi per evitare rischi 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori/aule mobili/dispositivi diversi). Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura Il mio</p>

<p>digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 per la salute psicologica e fisica legati all'uso delle tecnologie digitali; ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..); ● Riconoscere quando un contenuto digitale è generato da IA e riflettere sul suo impatto sulla privacy e sull'ambiente. 	<p>legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 e/o di ambienti digitali; ● Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media; ● Simulare situazioni di rischio e protezione (es. pubblicazione di immagini, uso di password); ● Adottare comportamenti sostenibili (es. spegnere dispositivi, risparmio energetico); ● Discutere l'impatto ambientale e psicologico dell'uso dell'IA e del cloud. 	<p>quartiere digitale - Programmalfuturo.it Happy Onlife giocare con la sicurezza in rete</p> <p>Cybersecurity Protegersi da Phishing e frodi video</p> <p>Dati personali e altri dati – Programmalfuturo.it Percorso interattivo per capire cosa sono i dati personali.</p> <p>Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli</p> <p>Be safe: online in sicurezza Civix - Cittadinanza Digitale a Scuola Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</p> <p>Tracce in Rete – Generazioni Connesse Attività per riflettere</p>
--	--	---

		<p>sulle impronte digitali.</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile – Parole O_Stili Codice etico per comunicare con rispetto.</p> <p>Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Il potere delle parole Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it - Attività per riflettere sull'impatto del linguaggio online.</p> <p>Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix - Attività per riflettere su tempo, emozioni e salute online.</p> <p>Diario di una giornata sconnessa – Civix Simulazione per riflettere sull'uso consapevole dei</p>
--	--	--

		<p>dispositivi.</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p>Super cittadino digitale – ProgrammamiFuturo.it Percorso per diventare utenti consapevoli e responsabili</p> <p>Internetopoli – Gioco interattivo Esplorazione delle regole e dei rischi della rete https://www.navigareavista.com/</p> <p>Agenda 2030 – Agenda 2030 – Obiettivo 7 e il digitale Educazione alla sostenibilità e all'impatto ambientale del digitale</p> <p>L'impatto digitale sull'ambiente – Il Mulino Articoli e riflessioni per docenti e studenti.</p> <p>Usare Internet in sicurezza Video e materiali per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC</p>
--	--	---

Area di competenza 5. Risolvere i problemi

Descrittori di competenza:

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

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ● Individuare semplici problemi tecnici e proporre semplici soluzioni per risolverli; ● Scegliere strumenti digitali adatti a un compito o a un bisogno; ● Usare la tecnologia in modo creativo per migliorare un'attività o un prodotto; ● Riconoscere problemi di accessibilità e proporre soluzioni inclusive; ● Riflettere sulle proprie competenze digitali e chiedere aiuto quando 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili della scuola o personali (BYOD) in tutte le discipline in modo trasversale; ● Effettuare semplici controlli del sistema operativo in uso durante le attività e verificare la disponibilità delle reti wifi collegandosi 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 e scegliere tra applicazioni locali e online in base all'attività; ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...); ● Proporre l'utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione di prodotti digitali. Formulare richieste di guide e tutorial per 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. - sintesi operativa per studenti e docenti</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino" - regole e buone pratiche per l'uso dei dispositivi mobili a scuola</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per</p>

<p>necessario;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare l'IA per esplorare alternative, migliorare contenuti o superare ostacoli; ● Individuare problemi di accessibilità; ● Riconoscere le proprie esigenze di formazione. 	<p>apprendere in autonomia gli strumenti digitali utilizzati in classe;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare contenuti digitali con strumenti diversi e riflettere su quale funziona meglio; ● Partecipare a sfide creative e collaborative (es. CodeWeek, Game Jam); ● Usare l'IA per migliorare un contenuto, trovare alternative o risolvere un dubbio tecnico. 	<p>sviluppare la creatività:</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Whiteboard - Aggie</p> <p>Canva – per presentazioni, infografiche, storytelling e contenuti visivi</p> <p>Book Creator – per creare libri digitali e documentare progetti</p> <p>Scratch – per storie animate, giochi e coding creativo</p> <p>Delightex</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p> <p>Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>Best Snip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p>
---	--	---

		<p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Google Arts & Culture offre una ricchissima selezione di giochi, esperienze artistiche e musicali, dove l'AI aiuta a scoprire, abbinare, ascoltare e creare</p> <p>Copilot / Bing Chat /Bard – per generare soluzioni, migliorare contenuti, esplorare alternative YouTube Edu / Scratch Wiki / Canva Tutorial – per apprendimento autonomo e guide pratiche.</p>
--	--	--

Rubrica di Valutazione

Descrittori	Livello Iniziale	Livello base	Livello Intermedio	Livello avanzato
Area 1	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse dedicate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete ed esegue una semplice ricerca per argomento; ● Naviga nei menù e salva/recupera file seguendo istruzioni; ● Seleziona le informazioni più adatte alla propria ricerca; ● Effettua il download e l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud d'istituto; ● Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete ed esegue una semplice ricerca per argomento; ● Salva e recupera file seguendo passaggi noti; ● Individua la struttura essenziale di un sito, il suo autore e vi naviga all'interno; ● Seleziona le informazioni più adatte alla propria ricerca; ● Effettua il download e l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud; ● Crea e salva documenti digitali con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete, ed esegue una semplice ricerca per argomento; ● Seleziona le informazioni pertinenti e le rielabora in un file; ● Esegue il salvataggio di file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; ● Individua la struttura essenziale di un sito, il suo autore, le parole chiave e vi naviga all'interno; ● Confronta le informazioni chiave da più fonti proposte; ● Naviga nei menù e seleziona le informazioni più pertinenti alla propria ricerca; ● Effettua il download e 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete ed esegue una semplice ricerca per argomento; ● Seleziona le informazioni più pertinenti e le riporta su un file di testo; ● Esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; ● Spiega ai compagni di classe come accedere ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; ● Individua la struttura essenziale di un sito, il suo autore, le parole chiave; ● Confronta le informazioni chiave con quelle di altri siti ricercati in autonomia;

	<p>uso;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sposta file e cartelle all'interno dello spazio digitale condiviso. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sposta le cartelle e file all'interno dello spazio digitale condiviso. 	<p>l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso; ● Sposta le cartelle e file all'interno della piattaforma. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Naviga nei menù e seleziona le informazioni più adatte alla propria ricerca; ● Effettua il download e l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud; ● Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso; ● Gestisce file e cartelle nello spazio condiviso; ● Guida i compagni all'interno del gruppo di lavoro.
Area 2	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede ad una Webmail, scrive e invia una mail con allegato; ● Risponde nella chat scolastica o nell'app di messaggistica usata dalla classe; 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invia e risponde a una mail con allegato specificando oggetto, uno o più destinatari; ● Utilizza la chat scolastica o l'app di messaggistica usata dalla classe per comunicazioni rapide; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invia mail con allegati, risponde, inoltra, comunica in chat diverse. ● Produce post di streaming coerenti e in videochiamate usa gli strumenti di condivisione schermo; ● Utilizza il cloud per 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti ● Sceglie e usa correttamente la modalità più adatta alla comunicazione (mail, chat, videochiamata...); ● Accede al cloud per

	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipa ad una riunione online (accedere, uscire, usare microfono e webcam) nella piattaforma scolastica; ● Accede al cloud scolastico; ● Crea file e vi accede da dispositivi diversi, ritrova in cloud i documenti condivisi e li distingue da quelli proprietari; ● Risponde a sondaggi, interpreta un hashtag per contribuire alla discussione su specifici argomenti; ● Comprende le principali informazioni condivise in una discussione on line; ● Riconosce i principali siti istituzionali (in modo particolare del mondo della scuola); ● Conosce le principali regole di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipa a una riunione online (accedere uscire usare microfono e webcam) della piattaforma scolastica; ● Accede al cloud e crea file e cartelle utilizzando lo spazio scolastico; ● Riconosce il proprietario di file e cartelle condivise; ● Condividi file e cartelle con un singolo o un gruppo di lavoro; ● Risponde a sondaggi, interpreta un hashtag per contribuire alla discussione su specifici argomenti; ● Comprende le informazioni condivise in una discussione on line; ● Conosce i principali siti istituzionali (in modo particolare del mondo della scuola); ● Sa che si possono utilizzare le tecnologie digitali per interagire 	<p>gestire in modo ordinato file e cartelle e li condivide con un gruppo di lavoro;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modifica e commenta file condivisi utilizzando le funzioni disponibili ● Contribuisce a discussioni on line su specifici argomenti di cittadinanza attiva; ● Esplora i principali siti istituzionali; ● Conosce i principali servizi on line utili nella gestione della vita quotidiana; ● in un interazione on line rispetta autonomamente le regole di comportamento; ● Riconoscere all'interno di un'interazione online i più evidenti problemi di comportamento; ● Utilizza anche in modo autonomo una semplice scheda per l'autovalutazione del 	<p>gestire in modo ordinato file e cartelle e li condivide con un gruppo di lavoro;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modifica file condivisi utilizzando le funzioni disponibili più avanzate; ● Comunica e invia feedback con commenti e suggerimenti mirati; ● Sceglie i livelli di condivisione adatti al contesto e trasmette o condivide online la conoscenza con gli altri; ● Contribuisce a discussioni on line su specifici argomenti di cittadinanza attiva; ● esplora siti istituzionali; Conosce i servizi on line utili nella gestione della vita quotidiana; ● Conosce il sistema pubblico di identità digitale per i servizi al cittadino; ● In un'interazione on line, anche nuova, rispetta
--	---	---	--	--

	<p>comportamento in ambiente digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza una semplice scheda per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; ● Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale; ● Conosce alcune regole base per proteggere la propria immagine in rete. 	<p>con alcuni servizi per il cittadino;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce all'interno di un'interazione on line di routine le principali convenzioni utilizzate dagli utenti; ● Riconosce all'interno di un'interazione on line di routine le principali regole di comportamento in ambiente digitale; ● Utilizza una semplice scheda per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; ● Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale e applica anche autonomamente le regole base per proteggerla. 	<p>proprio comportamento nelle interazioni online;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale e usa le regole base per proteggerla in rete. 	<p>autonomamente le regole di comportamento e usa le convenzioni adatte al contesto;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● In un'interazione on line anche nuova, riconosce i più evidenti problemi di comportamento e propone soluzioni per risolverli; ● Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale e usa autonomamente le regole per proteggerla; ● Utilizza strumenti di intelligenza artificiale per facilitare la comunicazione, la revisione collaborativa e la sintesi dei contenuti condivisi.
Area 3	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dato un argomento 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dato un argomento specifico, crea un 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dato un argomento specifico, crea un semplice file di testo, 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dato un argomento specifico, accede al

	<p>specifico, crea un semplice file di testo con un programma di videoscrittura e lo salva seguendo le istruzioni specifiche;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizza un semplice elaborato con un programma di presentazione e esegue i passaggi per il salvataggio; ● Identifica regole elementari di copyright e licenze; ● Elenca semplici istruzioni in codice per un sistema informatico. 	<p>semplice file di testo, ne salva il risultato e lo recupera all'interno del proprio dispositivo;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizza un semplice elaborato con un programma di presentazione e esegue i passaggi per il salvataggio; ● Identifica semplici regole di di copyright e licenze applicate a dati e a contenuti digitali; ● Elenca e scrive semplici istruzioni in codice per risolvere un problema dato o eseguire un semplice compito. 	<p>ne salva il risultato e lo recupera all'interno del proprio dispositivo o in uno spazio di archiviazione in cloud;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crea un elaborato digitale utilizzando le funzioni proposte ed esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; ● Conosce e applica regole di copyright e licenze applicate a dati e a contenuti digitali; ● Elenca e scrive istruzioni in codice per risolvere un problema dato o eseguire un semplice compito; ● Esegue il debug relativo ai propri codici. 	<p>programma di videoscrittura, crea un file di testo e lo salva per poi recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crea un elaborato digitale originale utilizzando la maggior parte delle funzioni proposte, anche avanzate, (immagini, brevi video...); ● Esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; ● Rispetta diverse regole di copyright e licenze applicate a dati e a contenuti digitali; ● Spiega ai compagni di classe le fasi del proprio progetto e come aggiornarlo con strumenti digitali; ● Opera con istruzioni in codice per realizzare compiti diversi e spiega il processo di debug relativo ai propri codici;
--	--	---	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> ● Integra strumenti di intelligenza artificiale per generare, migliorare o rielaborare contenuti digitali in modo creativo e consapevole.
Area 4	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tutela la propria identità digitale e la privacy custodendo i dati di accesso al proprio account e agli ambienti digitali; ● Solo se guidato, individua semplici clausole sulla privacy e sull'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali; ● Individua modalità semplici per utilizzare e condividere informazioni personali in modo sicuro; ● Solo con la guida 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tutela la propria identità digitale e la privacy custodendo i dati di accesso al proprio account e agli ambienti digitali; ● Individua clausole ben definite e sistematiche sulla privacy e sull'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali; ● Spiega modalità ben definite e sistematiche per condividere informazioni personali in modo sicuro; ● Conosce le cause e gli effetti dell'impatto ambientale nell'utilizzo delle tecnologie 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tutela la propria identità digitale scegliendo in modo opportuno una password efficace; ● Valuta le impostazioni della privacy in diversi contesti Riconosce clausole ben definite e sistematiche sulla privacy e sull'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali; ● Discute modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stesso e gli altri da possibili minacce in ambiente digitale; ● Argomenta le cause e gli effetti dell'impatto 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tutela la propria identità digitale scegliendo la verifica in due passaggi per l'accesso all'account personale e ai propri contenuti digitali con sicurezza; ● Spiega le clausole sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali; ● Applica modalità diverse per condividere i propri dati proteggendo sé stesso e gli altri da possibili pericoli in ambiente digitale; ● Adotta comportamenti

	<p>dell'insegnante, riconosce gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</p>	<p>digitali.</p>	<p>ambientale nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<p>adeguati alla risoluzione di problemi relativi all'impatto ambientale delle tecnologie digitali.</p>
<p>Area 5</p>	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce e descrive un semplice problema tecnico ed esegue le istruzioni del docente o di un compagno per risolverlo; ● Personalizza in modo essenziale il proprio device; ● Sa che può organizzare una lista di siti utili e conosce le voci principali del browser; ● Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie tra le applicazioni proposte quella più adatta a ciò che vuole comunicare (fogli di 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce e descrive un semplice problema tecnico ed esegue le istruzioni del docente o di un compagno per risolverlo; ● Personalizza in modo essenziale il proprio device per rispondere ai propri bisogni di routine (scorciatoie, icone, collegamenti a software, app.); ● Usa la funzione "preferiti" per ritrovare siti salvati; ● Modifica le impostazioni principali del browser; ● Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie e utilizza l'applicazione 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce e descrive problemi tecnici seguendo le istruzioni di un tutorial per risolverlo; ● Personalizza il proprio device per rispondere ai propri bisogni di routine (scorciatoie, icone, collegamenti a software, app.); ● Usa abitualmente la risorsa siti "preferiti" e riesce a ritrovare un sito salvato; ● Modifica le impostazioni principali del browser; ● Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie, tra quelle conosciute, l'applicazione più adatta a ciò che vuole 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce, descrive e classifica problemi tecnici di vario tipo; ● Trova ed esegue le istruzioni di tutorial appropriati per risolverli; ● Personalizza il proprio device per adattarlo ai propri bisogni (scorciatoie, icone, collegamenti a software, app.); ● Usa e organizza la risorsa siti "preferiti" e riesce a ritrovare un sito salvato; ● Adatta le impostazioni del browser alle proprie esigenze; ● Partendo da un argomento dato, l'alunno sceglie tra

	<p>calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Usa l'applicazione scelta in modo essenziale; ● Identifica le difficoltà riscontrate nello svolgimento di un compito e chiede spiegazioni sui passaggi non compresi. 	<p>più adatta, tra quelle usate di routine, a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali).</p>	<p>comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali) e la utilizza in modo corretto;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica le difficoltà riscontrate nello svolgimento di un compito o gli aspetti da migliorare, cerca in rete tutorial appropriati; ● Chiede spiegazioni sui passaggi incompresi e corregge il procedimento con il supporto del docente. 	<p>quelle conosciute l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esplora e sperimenta nuove applicazioni tra quelle suggerite dall'insegnante; ● Supporta i compagni identificando le possibili difficoltà e cercando in rete, risorse o tutorial utili; ● Utilizza strumenti di intelligenza artificiale per analizzare problemi, generare soluzioni e supportare il lavoro degli altri.
--	--	--	--	---

Traguardi di competenza

Area 1	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • utilizzare in modo guidato strumenti digitali, anche basati su intelligenza artificiale, per supportare la ricerca e la valutazione delle fonti.
Area 2	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.
Area 3	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • utilizzare ambienti di programmazione visuale (es. Scratch) per creare semplici contenuti interattivi, applicando principi di pensiero computazionale.
Area 4	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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;

	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).
Area 5	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione; • applicare strategie di pensiero computazionale per analizzare problemi e progettare soluzioni digitali semplici.