

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Quarto biennio

Classe seconda e terza Secondaria di 1° grado

PREREQUISITI

A livello base, in autonomia o con il supporto adeguato, gli alunni sono 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.
- Utilizzare in modo guidato strumenti digitali, anche basati su intelligenza artificiale, per supportare la ricerca e la valutazione delle fonti.

- 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.

- 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.

- Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;

- Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
 - Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
 - Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
 - Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).
-
- Identificare semplici soluzioni per risolverli;
 - 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;
 - Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
 - Individuare problemi di accessibilità;
 - Riconoscere le mie esigenze di formazione.
 - Applicare strategie di pensiero computazionale per analizzare problemi e progettare soluzioni digitali semplici.

METODOLOGIE	DISCIPLINE
<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative Learning: lavoro in piccoli gruppi con ruoli distribuiti e responsabilità condivisa. • Learning by Doing: apprendimento esperienziale attraverso attività pratiche e laboratoriali. • Peer Tutoring: apprendimento tra pari, scambio di competenze e supporto reciproco. • Problem Solving e Design Thinking: analisi di situazioni, ricerca di soluzioni, prototipazione e pensiero critico. • Inquiry-Based Learning e Project-Based Learning (PBL): apprendimento basato su domande e progetti interdisciplinari con prodotti finali. • Flipped Classroom: studio autonomo a casa e attività collaborative in classe. • Gamification e Digital Storytelling: dinamiche di gioco e narrazione multimediale per motivare e coinvolgere. • Prompt Design: scrittura strategica per interagire con strumenti di intelligenza artificiale, sviluppando consapevolezza, logica e sintesi. 	Tutte

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

- Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni;• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;• Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;• Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);• Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;• Utilizzare strumenti basati su	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.• Individuare fonti e riferimenti bibliografici credibili e affidabili, distinguendo tra contenuti scientifici, divulgativi e opinioni personali.• Organizzare e archiviare contenuti digitali in ambienti locali e cloud (Drive), creando strutture coerenti di cartelle e sottocartelle e per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), e tra fatti, opinioni e teorie.• Cercare in autonomia libri e risorse in una biblioteca digitale.• Utilizzare strumenti basati su intelligenza artificiale per sintetizzare, verificare e confrontare informazioni (es. Copilot, ChatGPT, Gemini).• Cercare informazioni online usando parole chiave efficaci e la sintassi dei motori di ricerca;	<p>Padlet – bacheca collaborativa per raccogliere e visualizzare contenuti</p> <p>Pearltrees – raccolta visuale di link, documenti e media</p> <p>Wakelet – raccolta e condivisione di risorse digitali in formato narrativo</p> <p>Copilot – assistente AI per sintesi, verifica e confronto di contenuti</p> <p>Google Fact Check Tools – verifica delle notizie</p> <p>TecnologiaDuePuntoZero – risorse didattiche su fake news e cittadinanza digitale</p> <p>Facta.news – piattaforma italiana di fact-checking con articoli, approfondimenti e spiegazioni accessibili.</p> <p>Generazioni Connesse – Fake News – materiali educativi e</p>

<p>intelligenza artificiale per supportare la ricerca, la sintesi e la verifica delle informazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sul ruolo degli algoritmi nella selezione dei contenuti e sviluppare strategie di interrogazione consapevole (Prompt Design). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare il proprio spazio di lavoro digitale (cartelle e sottocartelle) con nomi chiari e coerenti; ● Scegliere i siti, blog e database più adatti da una lista proposta per approfondire l'argomento scelto; ● Esplorare i contenuti digitali, riconoscere le sezioni utili e orientarsi tra le informazioni; ● Usare parole chiave e tag suggeriti dal libro digitale o pensati insieme al gruppo; ● Proporre nuove parole chiave per migliorare la ricerca; ● Usare la ricerca avanzata per trovare file specifici (es. PDF, presentazioni); ● Collaborare nella ricerca e nell'organizzazione delle informazioni, sviluppando logica e pensiero critico. 	<p>decalogo infografico - SUPERERRORI GenerazioniConnesse</p> <p>Scuola di Cittadinanza Europea – Traccia #Bufale – percorso strutturato in 7 tappe</p> <p>DLive Geografia – A caccia di fake news – proposta didattica interdisciplinare</p> <p>Videocorso di Gianluigi Bonanomi – disponibile su YouTube e siti di formazione.</p> <p>Proposta di Hyperdoc "Cuore e parole" – disponibile su Cuore e parole</p> <p>Mappa concettuale "Bufale e Fake News" di Patrizia Vayola</p> <p>Lecture consigliate per l'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fake, non è vero ma ci credo – D. Aristarco, 2018, Lavis (TN) ● Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle – G. Jacomella, 2017, Milano
--	--	--

		<p>Fake News – eBook didattico - Virgilio Scuola & Giornalettismo L'educazione digitale passa da un e-book: "Fake News" da una collaborazione con Virgilio Scuola.</p> <p>OPEN THE BOX Risorse per insegnanti Sites</p> <p>L'era della (dis) informazione I quaderni de Le Scienze.</p>
--	--	---

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza

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

Competenza	Attività	Risorse
------------	----------	---------

A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- Conoscere e gestire le diverse opzioni di condivisione di contenuti digitali (link, accessi, permessi, formati);
- Presentare ed esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca, utilizzando strumenti digitali e strategie comunicative appropriate;
- Utilizzare tecnologie digitali per collaborare con altri, co-costruire risorse e condividere conoscenza in ambienti locali e online;
- Informarsi attraverso fonti digitali, migliorare la propria capacità critica e contribuire in modo costruttivo alle relazioni, sia virtuali che in presenza;
- Interagire con strumenti basati su intelligenza artificiale per co-creare contenuti, riformulare testi, generare presentazioni e facilitare la comunicazione nel gruppo;
- Sviluppare consapevolezza delle dinamiche comunicative online, inclusi i rischi legati alla disinformazione, all'uso

- Creare, condividere e modificare file (documenti, fogli, immagini, presentazioni) insieme ad altri compagni;
- Gestire le impostazioni di condivisione (chi può vedere, commentare, modificare);
- Spiegare ai compagni come condividere materiali nel sistema di archiviazione digitale;
- Mostrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare un lavoro di gruppo;
- Creare e usare moduli online (form) per raccogliere idee e proposte sul tema del progetto;
- Aiutare i compagni a conoscere e usare le piattaforme digitali per migliorare la partecipazione e la collaborazione;
- Riconoscere e applicare le regole di comportamento corretto per collaborare online (netiquette, rispetto, sicurezza);
- Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati (scuole, comuni, banche, sanità, uffici online);
- Esplorare come questi servizi organizzano l'accesso digitale per i cittadini;
- Utilizzare strumenti di intelligenza artificiale per riformulare testi, creare presentazioni, tradurre contenuti o facilitare la comunicazione nel gruppo;
- Sviluppare strategie collaborative usando il pensiero computazionale: pianifica, organizza, divide i compiti e ottimizza il lavoro condiviso.

Utilizzo di piattaforme collaborative online:
[Google WorkSpace](#) – suite per la scuola con Drive, Documenti, Presentazioni, Moduli, Sites.
[Microsoft Office 365 Education](#) – strumenti per la collaborazione e la produttività (Microsoft Sway)
Moodle
[WeSchool](#) – solo per formazione insegnanti
[La Digitale](#) – strumenti open source per la didattica, semplici e accessibili
[ClickUp Education](#) – ambiente di lavoro online per progetti e comunicazione

Bacheche digitali collaborative
[Padlet](#) – bacheca multimediale per raccogliere e condividere contenuti
[Digipad](#) – bacheca digitale open source per organizzare idee e materiali
[Wakelet](#) – raccolta di risorse in formato narrativo e visuale
[Miro](#)
[Whiteboard](#)

<p>improprio dei dati e alla netiquette;</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare il pensiero computazionale per pianificare, organizzare e ottimizzare il lavoro collaborativo, anche attraverso strumenti digitali.		<p>Linoit FigJam</p>
---	--	--

		<p>Altre piattaforme creative e collaborative:</p> <p>Canva – creazione di presentazioni, infografiche e contenuti visivi</p> <p>Adobe Express – grafica e storytelling digitale semplificato</p> <p>Clipchamp – editor video online per presentazioni e progetti</p> <p>Timelinely – annotazione interattiva di video; Tutorial in italiano di Roberto Sconocchini</p> <p>Genially – creazione di contenuti interattivi; Tutorial introduttivo</p> <p>Sutori – creazione di timeline interattive e presentazioni collaborative con testi, immagini, video e quiz</p> <p>Artsteps – creazione di mostre virtuali e ambienti 3D per presentare ricerche, progetti e contenuti interdisciplinari</p> <p>Contenuti e percorsi educativi</p> <p>Generazioni Connesse – educazione alla cittadinanza digitale, netiquette, sicurezza online</p>
--	--	--

		<p>Parole Ostili – progetto per la comunicazione responsabile e rispettosa.</p> <p>Open the Box – Dateninja – percorso didattico per allenare il pensiero critico, riconoscere manipolazioni e leggere i dati in modo consapevole online.</p> <p>Scuola Futura – Educare nel mondo digitale – percorsi formativi PNRR per docenti.</p> <p>Diario della Formazione – Strumenti digitali a scuola – esempi e linee guida sull’uso consapevole dell’AI nella didattica.</p>
--	--	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza

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

Competenza	Attività	Risorse
------------	----------	---------

A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- Registrarsi a un sito online indicato dal docente, seguendo le istruzioni in modo sicuro;
- Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore e del copyright;
- Selezionare immagini, video o altri materiali digitali rispettando le licenze e le fonti;
- Indicare correttamente le fonti di informazione usate per un lavoro;
- Realizzare semplici programmi usando codici di programmazione visuale o testuale (es. Scratch, Blockly, Python);
- Utilizzare strumenti basati su intelligenza artificiale per generare testi, immagini o presentazioni, rispettando le regole di attribuzione e uso consapevole.
- Realizzare prodotti multimediali di vario tipo (presentazioni, video, infografiche, podcast) in modo individuale;
- Collaborare con altri per creare contenuti digitali condivisi, usando piattaforme online;
- Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata (es.

- Creare contenuti digitali (poster, infografiche, presentazioni) partendo da modelli già pronti, curando sia il contenuto che l'aspetto grafico;
- Completare una presentazione multimediale come sintesi di un lavoro, raccogliendo testi, immagini, video e altri materiali;
- Realizzare un video o videoclip usando app o software per montare materiali digitali (immagini, audio, testi);
- Registrare un podcast su un tema scelto, curando voce, ritmo e struttura del messaggio;
- Progettare e confrontare infografiche su un argomento, usando dati e fonti online;
- Comporre musica digitale con app come GarageBand o strumenti simili che simulano strumenti, ritmi e partiture;
- Integrare strumenti di intelligenza artificiale per generare testi, immagini o colonne sonore da inserire nei propri progetti digitali.
- Utilizzare **ambienti di programmazione visuale o robotica educativa** (es. [Scratch](#), [Mblock](#), [Micro:bit](#), [Mbot](#), [LEGO educational](#), [Delightex Edu](#), [Tinkercad](#) ...) per:
 - sperimentare algoritmi per risolvere problemi (es. evitare ostacoli, uscire da un labirinto, gare robotiche);
 - programmare semplici movimenti o azioni meccaniche (rotorica);
 - creare storie animate con personaggi che parlano, si muovono e cambiano sfondo;

Strumenti per presentazioni geolocalizzate e mappe: [StoryMapJS](#) – per creare presentazioni geolocalizzate; Tutorial di Gianfranco Marini [Google Earth](#) – per integrare presentazioni con video, immagini e mappe; Tutorial di Zerboni [Padlet](#) – per creare bacheche digitali condivise, mappe concettuali e raccolte tematiche.

Coding, robotica e ambienti di programmazione visuale: [Scratch](#) – per creare storie animate, giochi, musica e attività di geometria [MakeBlock](#) – per programmare robot e sperimentare algoritmi [Tinkercad](#) – per modellare in 3D e simulare circuiti elettronici [Bebras dell'Informatica](#) – competizione internazionale per studenti dai 8 ai 19 anni, con esercizi di logica, coding e risoluzione di problemi. Ottimo per allenare il pensiero computazionale in modo ludico e inclusivo. [Delightex Edu](#) – per creare ambienti 3D interattivi e esperienze in realtà aumentata

<p>sequenze logiche, algoritmi, linguaggi di programmazione);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Usare il pensiero computazionale per pianificare, costruire e migliorare contenuti digitali in modo efficace e creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ usare il coding per attività di geometria (es. disegnare figure, calcolare angoli, creare simmetrie); ○ comporre musica con blocchi di codice; ○ replicare videogame classici (Pac-Man, Pong, Space Invaders, Breakout...); ● Partecipare a eventi e concorsi come: <ul style="list-style-type: none"> ○ CodeWeek – settimana europea del coding ○ Hour of Code – attività di un’ora per avvicinarsi al coding in modo semplice e divertente ○ FIRST LEGO League – competizione internazionale di robotica e problem solving ● Sviluppare una mini-app per smartphone che presenti un lavoro scolastico in modo interattivo con interfacce grafiche semplici (es. Scratch + estensioni); ● Creare una presentazione digitale da mostrare ai compagni, seguendo un tutorial video fornito dal docente; ● Preparare a casa una presentazione su un argomento, con l’aiuto di un adulto e una guida a passaggi; ● Aggiornare una presentazione già fatta, aggiungendo testi, immagini, effetti visivi o audio; ● Spiegare a un compagno come trovare immagini gratuite e libere da copyright da usare in un’animazione digitale. 	<p>Metaverse – per costruire esperienze in AR; Tutorial in italiano Makecode: programmare Micro:bit V2</p> <p>Iniziative e concorsi di coding e creatività digitale Hour of Code – attività di un’ora per avvicinarsi al coding in modo semplice e divertente CodeWeek – settimana europea del coding con eventi e laboratori FIRST LEGO League – competizione internazionale di robotica e problem solving</p> <p>Educazione alla legalità digitale e uso consapevole delle fonti: Creative Commons Italia – guida alle licenze e all’uso corretto dei contenuti Pixabay – per trovare materiali liberi da copyright Copilot Gemini OpenAI – per generare contenuti, citare fonti e riformulare testi in modo responsabile</p>
--	---	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Conoscere e rispettare le regole per l'uso corretto delle aule e dei laboratori digitali della scuola (sia fissi che mobili);● Spiegare come proteggere i dispositivi e i contenuti digitali da rischi o danni (es. password sicure, backup, antivirus);● Avere cura dei propri strumenti digitali e rispettare quelli degli altri;● Distinguere tra ciò che accade nel mondo virtuale e ciò che accade nella realtà;● Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali (es. velocità, accesso alle informazioni, ma anche fake news, dipendenza, cyberbullismo);● Scegliere semplici strategie per proteggere i propri dati personali e la privacy (es. evitare di pubblicare immagini personali, usare impostazioni di sicurezza);	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere e ricordare il proprio account e-mail scolastico e la password in modo sicuro;● Proteggere le informazioni e i contenuti sulla piattaforma digitale della scuola (es. usare password forti, controllare gli accessi recenti);● Scegliere il modo più sicuro per proteggere i propri dati personali (es. non condividere indirizzo o numero di telefono);● Riconoscere rischi e minacce quando si accede alla piattaforma scolastica (es. controllare gli allegati prima di scaricarli);● Distinguere contenuti digitali appropriati da quelli non adatti da condividere online, per proteggere la propria privacy e quella dei compagni.● Sapere che cos'è l'identità digitale personale (es. SPID) e come si crea anche attraverso social e siti;● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni di privacy (profilo pubblico, privato, visibilità dei contenuti);	<p><i>Fare riferimento alle risorse già inserite al biennio precedente.</i></p> <p>Educazione alla sicurezza digitale e alla cittadinanza consapevole:</p> <p>Digital Matters – InternetMatters.org – piattaforma interattiva per insegnanti e famiglie con risorse gratuite su 8 temi chiave della sicurezza online (9–11 anni).</p> <p>Programma il Futuro – Cittadinanza digitale per la secondaria – lezioni pronte con schede per studenti e genitori.</p> <p>Rizzoli Education – Area cittadinanza digitale – articoli, video e lesson plan per lavorare su identità digitale, privacy e reputazione online</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i rischi per la salute psicologica e fisica legati all'uso eccessivo delle tecnologie (es. stanchezza, isolamento, stress, posture scorrette); ● Adottare comportamenti sostenibili nell'uso delle tecnologie (es. spegnere i dispositivi, usare il risparmio energetico, evitare sprechi); ● Usare un linguaggio corretto e rispettoso quando comunica online, soprattutto sui social e nelle chat scolastiche; ● Riflettere sull'impatto delle proprie azioni digitali e sull'importanza di essere cittadini digitali consapevoli. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attivare percorsi di sensibilizzazione sull'acquisto online (es. videogiochi, abbonamenti, microtransazioni); ● Conoscere come segnalare problemi legati alla rete (es. contenuti offensivi, truffe, cyberbullismo). ● Conoscere la Legge 71/2017 sul contrasto al cyberbullismo e i suoi contenuti principali; ● Attivare un blog scolastico sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per riconoscere e affrontare situazioni di violenza digitale; ● Creare un ebook sull'uso sostenibile degli strumenti digitali a scuola e a casa, da condividere con compagni e famiglie; ● Analizzare le emozioni che si provano durante l'uso di videogiochi e riflettere in classe sulle implicazioni dell'uso di social e giochi online. 	<p>I Navigati WEB SERIE promossa da CERTFin (il centro italiano per la cybersecurity finanziaria) e propone una web serie, podcast e schede tematiche per aiutare ragazzi e famiglie a riconoscere e difendersi dalle minacce digitali. Podcast "Al Sicuro": realizzato con Chora Media, per scoprire le insidie del mondo digitale in modo coinvolgente.</p> <p>Schede didattiche della Polizia Postale – attività e consigli per navigare in sicurezza</p> <p>Cittadini digitali – Pearson – fascicolo con attività e riflessioni sulla cittadinanza digitale</p> <p>Generazioni Connesse – progetto nazionale per la sicurezza online e l'uso consapevole della rete.</p>
---	--	--

		<p>Cyberbullismo e benessere digitale: Protocollo aggiornato 2024–2025 – Istituto Raffaello – documento operativo per la prevenzione del bullismo e cyberbullismo. Decreto Anti-Cyberbullismo 2025 – La Scuola Oggi – nuove misure legislative e patto scuola-famiglia. Agenda Digitale – Norme aggiornate contro il cyberbullismo – sintesi delle leggi 71/2017 e 70/2024 con azioni educative e referenti scolastici</p> <p>Sostenibilità e uso responsabile delle tecnologie: Catalogo Educazione Digitale 2024–2025 – iniziative gratuite per riflettere su città smart, energia e biodiversità Progetti di cittadinanza attiva – Orizzonte Scuola – laboratori per creare comunità online responsabili e consapevoli Agenda 2030 – Obiettivi di sviluppo sostenibile – quadro di riferimento per educare alla sostenibilità. Il punto di non ritorno – Documentario “Before the Flood”</p>
--	--	--

		<p>– cambiamenti climatici e impatto delle tecnologie sull’ambiente.</p> <p>Lettere consigliate per i docenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anna Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli – manuale narrativo per educare alla sicurezza online • Teo Benedetti & Davide Morosinotto, Cyberbulli al tappeto – guida pratica per l’uso consapevole dei social e la prevenzione del cyberbullismo • Gianni Ferrarese, 101 idee per usare l’intelligenza artificiale in classe – utile anche per riflettere su rischi e opportunità dell’AI • Doposcuola24, Stop al bullismo! – guida pratica per ragazzi 10–14 anni, genitori e insegnanti.
--	--	---

Area di competenza 5. Risolvere i problemi**Descrittori di competenza:**

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

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, intermedio e in autonomia, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi digitali (computer fisso, tablet, monitor/LIM, ecc.) e agli ambienti digitali scolastici;● Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali, compresi assistenti intelligenti e strumenti basati su AI, per elaborare soluzioni utili a migliorare il proprio apprendimento;● Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (es. attivare funzioni di accessibilità, modificare layout, semplificare la visualizzazione);● Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale, anche attraverso l'uso critico e responsabile dell'intelligenza artificiale;	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare quotidianamente i PC della scuola e/o dispositivi mobili (BYOD) in modo trasversale, in tutte le discipline;● Conoscere le periferiche digitali (telecamera, USB, stampante, microfono, ecc.) e saper gestire problemi di installazione o funzionamento;● Diagnosticare e risolvere problemi comuni legati ai dispositivi e agli ambienti digitali scolastici;● Applicare impostazioni utili per migliorare l'esperienza d'uso (es. accessibilità, layout, lingua, modalità scura);● Eseguire regolarmente aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni per garantire sicurezza e funzionalità.● Risolvere problemi legati alla produzione, archiviazione e condivisione di materiali digitali in attività di gruppo;● Selezionare l'applicazione più adatta in base allo scopo (es. foglio elettronico per dati scientifici, presentazione per un progetto interdisciplinare);	<p>Gestione dei dispositivi e degli ambienti digitali</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola – linee guida per un uso consapevole e responsabile (BYOD);</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino" – proposta per integrare i dispositivi mobili nella didattica quotidiana;</p> <p>Programma il Futuro – Pensiero computazionale e cittadinanza digitale – attività per sviluppare logica, autonomia e problem solving;</p> <p>Bebras dell'Informatica – competizione internazionale con esercizi di logica e risoluzione di problemi digitali.</p> <p>Rizzoli Education – Area cittadinanza digitale – materiali per</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione, inclusi strumenti di AI generativa, ambienti immersivi, realtà aumentata e piattaforme collaborative. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Spiegare le scelte software agli altri membri del gruppo e all'insegnante, evidenziando le differenze tra strumenti digitali; ● Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da dispositivi diversi, anche in mobilità; ● Svolgere esercitazioni per gestire situazioni inaspettate nella creazione condivisa di un prodotto digitale; ● Partecipare, con l'aiuto dell'insegnante, a simulazioni e compiti di realtà (es. tutorial, sfide di classe, compiti "di immaginazione"); ● Costruire esperienze di gaming educativo (es. quiz interattivi, giochi narrativi, ambienti immersivi); ● Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze collaborative come le escape room digitali; ● Utilizzare strumenti basati su intelligenza artificiale per generare idee, migliorare contenuti o simulare scenari di risoluzione. 	<p>riflettere su ambienti digitali, accessibilità e strumenti inclusivi.</p> <p>Strategie e strumenti per la risoluzione di problemi</p> <p>Escape room nella didattica – attività ludiche per stimolare il pensiero critico e la collaborazione;</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico – guida per progettare esperienze immersive e interdisciplinari;</p> <p>Canva Educazione – progettazione grafica e presentazioni collaborative;</p> <p>Gamma – creazione di presentazioni dinamiche con supporto AI;</p> <p>Algor Education – mappe concettuali e flashcard per documentare il percorso di risoluzione;</p> <p>Panquiz – quiz interattivi per simulazioni e compiti di realtà;</p> <p>Curipod – attività collaborative e presentazioni generate con AI;</p> <p>Prezi – piattaforma per creare presentazioni dinamiche e visive, con percorsi non lineari e zoom narrativi. Utilizzabile per: presentare soluzioni a problemi</p>
--	---	--

		<p>complessi in modo visivo; costruire mappe concettuali animate; integrare contenuti generati con AI (es. testi, immagini, video);</p> <p>Padlet – bacheca digitale collaborativa per raccogliere, organizzare e condividere contenuti multimediali. Utilizzabile per: documentare il processo di risoluzione di problemi; raccogliere risorse, idee, link e materiali generati con AI; creare escape room, mappe interattive, diari di bordo;</p> <p>Soundtrap for Education – piattaforma cloud per creare musica, podcast e registrazioni audio. Compatibile con Google Workspace, Teams, Canvas. Ottima per progetti STEAM e attività collaborative;</p> <p>Soundtrap Music Makers – versione aperta per la creazione musicale con strumenti virtuali, beatmaker, effetti e loop royalty-free;</p> <p>Learning Music by Ableton – laboratorio interattivo online per creare ritmi, melodie e strutture musicali direttamente nel browser;</p> <p>HUB Music – Mondo HUB – strumento didattico per suonare e</p>
--	--	---

		<p>cantare in classe, con spartiti interattivi e basi musicali per flauto, chitarra, tastiera, ukulele e metallofono;</p> <p>Generatore di musica e canzoni AI Alsong.</p> <p>Intelligenza artificiale per la didattica:</p> <p>Magic School AI – strumenti per creare simulazioni, tutorial e compiti di realtà con AI;</p> <p>Schemely – pianificazione automatica di lezioni con slide, video e quiz;</p> <p>Eduaide.ai – generatore di attività, rubriche, domande e materiali (per insegnanti);</p> <p>LearningStudioAI – ambienti di apprendimento personalizzati (per insegnanti)</p> <p>Teachy.ai - per creare presentazioni, flashcards personalizzate, lezioni complete, compiti, giochi, valutazioni istantanee;</p> <p>Gemini - per creare infografiche, tabelle, attività e lezioni personalizzate e molto altro</p> <p>Gemini Storybook - per creare ebook</p> <p>Vidnoz – creazione di video didattici per simulazioni e storytelling</p>
--	--	--

		<p>Storybooks - crea storie</p> <p>RISORSE PER INSEGNANTI: AI Lab WeScholl -L'Intelligenza Artificiale a scuola; L'uso dell'Intelligenza Artificiale nei processi dirigenziali e di management e nella didattica come supporto all'insegnamento; Intelligenza Artificiale e Didattica: strumenti e metodologie per una scuola innovativa del futuro <i>Verso l'innovazione didattica attraverso l'intelligenza artificiale;</i> Potenziare la didattica con l'intelligenza artificiale - presentazione AI-Act spiegato bene AI-ACT spiegato bene: tutto quello che dovete sapere.. Ministero dell'istruzione e del merito Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche RISORSE IN DRIVE <i>condiviso</i></p>
--	--	--

Rubrica di Valutazione

Descrittori	Livello Iniziale	Livello base	Livello Intermedio	Livello avanzato
Area 1 <ul style="list-style-type: none"> accede alla rete e naviga tra . 	L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente: <ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete e acquisisce informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali; Esegue ricerche semplici con parole chiave fornite; Salva e recupera file seguendo istruzioni Utilizza strumenti digitali di base (es. editor di testo) Esplora ambienti di coding visivo o guidato (es. 	L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite: <ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti, e naviga nei menù principali; salva e recupera file in cloud seguendo istruzioni crea e salva un documento digitale con strumenti di base (editor di testo, presentazioni); utilizza ambienti di coding guidato (es. Programma il Futuro, Bebras); esplora strumenti AI semplici (es. Canva, MagicSchool..) per presentare o visualizzare 	L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo: <ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti, e naviga tra gli ambienti digitali scolastici; Esegue ricerche mirate, seleziona informazioni pertinenti e le rielabora in un file digitale; Salva e organizza file e cartelle in cloud; Riconosce la struttura e l'autore di un sito, individua parole chiave e confronta fonti – utilizza strumenti digitali per creare contenuti (editor di testo, presentazioni); Partecipa ad attività di coding e pensiero 	L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti: <ul style="list-style-type: none"> Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti; Effettua ricerche mirate e seleziona informazioni pertinenti; Confronta fonti in autonomia, riconosce struttura, autore e parole chiave dei siti; Organizza file e cartelle in cloud, effettua download/upload e salvataggi strutturati; Crea contenuti digitali con strumenti avanzati (editor, presentazioni, mappe); Utilizza strumenti AI per analizzare,

	<p>Programma il Futuro)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagisce con strumenti AI semplici in contesti protetti (es. Canva, Algor) per visualizzare o rielaborare contenuti 	contenuti.	<p>computazionale (es. Bebras, Programma il Futuro - Delightex);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza strumenti AI per sintetizzare, visualizzare o presentare dati. 	<p>sintetizzare e presentare dati;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Applica strategie di coding e pensiero computazionale per strutturare contenuti e risolvere problemi; ● Guida i compagni nell'accesso ai contenuti e nella navigazione digitale collaborativa.
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 alla webmail, scrive messaggi e allega file; ● Partecipa a riunioni online e risponde in chat scolastiche; ● Accede al cloud e riconosce file condivisi; ● Interpreta hashtag e partecipa a sondaggi; 	<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 mail con allegati, partecipa a chat e riunioni online; ● Accede al cloud, crea e condivide file e cartelle con singoli o gruppi; ● Partecipa a sondaggi e discussioni online usando hashtag tematici; ● Riconosce siti istituzionali e servizi digitali per il cittadino; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Invia, risponde e inoltra mail con allegati; ● Comunica in chat e crea post coerenti in ambienti scolastici – usa strumenti di condivisione in videochiamata; ● Organizza, modifica e commenta file condivisi in cloud; ● Partecipa a discussioni online su temi di cittadinanza attiva; ● Esplora siti istituzionali e servizi digitali per la vita quotidiana; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sceglie la modalità più adatta per comunicare (mail, chat, videochiamata); ● Crea, modifica e condivide file e cartelle in cloud usando funzioni avanzate; ● Invia feedback e sceglie livelli di condivisione adeguati al contesto; ● Partecipa a discussioni online su temi di cittadinanza attiva e condivide conoscenze;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce regole base di comportamento online e identità digitale; ● Esplora strumenti AI semplici (es. Canva, Padlet) per visualizzare contenuti condivisi o partecipare a discussioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce convenzioni e regole base delle interazioni online; ● Usa una scheda di autovalutazione e protegge la propria identità digitale; ● Utilizza strumenti AI semplici (es. Canva, Padlet) per collaborare e condividere contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rispetta regole e convenzioni nelle interazioni online, riconoscendo comportamenti scorretti; ● Usa schede di autovalutazione e protegge la propria identità digitale; ● Riconosce le impronte digitali lasciate online; ● Utilizza strumenti AI collaborativi (es. Padlet, Canva) per condividere contenuti e riflessioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esplora siti istituzionali e conosce i servizi digitali per il cittadino; ● Riconosce e rispetta regole e convenzioni nelle interazioni online, anche nuove; ● Propone soluzioni per problemi di comportamento digitale; ● Utilizza strumenti AI collaborativi (es. Canva, Prezi ecc.) per co-creare contenuti e facilitare il lavoro di gruppo.
Area 3 <ul style="list-style-type: none"> ● crea contenuti originali con testi, immagini e video, salvandoli e recuperandoli dal cloud ● rispetta regole di copyright e licenze digitali ● presenta e aggiorna il proprio progetto usando strumenti 	L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite: <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per 	L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite: <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e 	L'alunno in situazioni note e non note, in modo autonomo e organizzando il proprio lavoro: <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni, anche in maniera collaborativa, per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e 	L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni, anche in maniera collaborativa, per creare e modificare contenuti digitali, salvandoli e recuperandoli dal cloud e dal proprio dispositivo; ● Utilizza gli editor di

<p>collaborativi (es. lavagna interattiva)</p> <ul style="list-style-type: none"> • scrive istruzioni in codice per compiti diversi ed esegue il debug 	<p>modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce cosa si intende per copyright e licenza; • Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Scrive istruzioni semplici in codice ed esegue il debug guidato; • Interagisce con strumenti AI semplici in contesti protetti (es. Canva, Algor). 	<p>semplici presentazioni su un dato argomento;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recupera file dal proprio dispositivo; • Conosce cosa si intende per copyright e licenza; • Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; • Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»); • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Elenca e scrive semplici istruzioni in codice per risolvere un determinato problema o svolgere un compito ed esegue il debug; • Esplora strumenti AI semplici (es. Canva, MagicSchool) per visualizzare o 	<p>rielaborare testi e presentazioni su un argomento, anche in maniera collaborativa;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recupera file dal proprio dispositivo; • Conosce semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti; • Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; • Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»); • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Elenca e scrive semplici istruzioni in codice per risolvere un determinato problema 	<p>disegno, testi e presentazioni, per modificare, integrare e rielaborare testi e presentazioni su un argomento, anche in maniera collaborativa, salvandoli e recuperandoli dal cloud e dal proprio dispositivo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta e aggiorna il proprio progetto usando strumenti collaborativi (es. lavagna interattiva); • Conosce e rispetta semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti; • Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; • Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»);
---	--	---	--	---

		rielaborare contenuti.	<p>o svolgere un compito ed esegue il debug;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti AI per rielaborare, sintetizzare o presentare contenuti (es. Canva, MagicSchool). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito ed esegue il debug; • Risolve problemi legati alla realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi; • Spiega ai compagni le fasi del progetto e le soluzioni adottate • Utilizza strumenti AI per progettare, rielaborare e presentare contenuti (es. Canva, Gamma..)
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"> • Imposta un pin per 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo, una 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sceglie password efficaci e valuta impostazioni di privacy nei diversi contesti 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protegge la propria identità digitale usando la verifica in due

	<p>proteggere il proprio dispositivo, una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce clausole base sulla privacy; ● Condivide informazioni personali in modo consapevole; ● Conosce semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo); ● Identifica gli impatti ambientali delle tecnologie. 	<p>password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Custodisce i dati di accesso; ● Riconosce clausole sistematiche sulla privacy nei servizi digitali; ● Condivide informazioni personali in modo sicuro per sé e per gli altri; ● Conosce semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo); ● Spiega cause ed effetti dell'impatto ambientale delle tecnologie. 	<p>digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce clausole sulla gestione dei dati personali nei servizi digitali; ● Discute modalità sicure di condivisione per tutelare sé e gli altri; ● Conosce e individua semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo); ● Argomenta cause ed effetti dell'impatto ambientale delle tecnologie. 	<p>passaggi per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spiega le clausole sulla privacy nei servizi digitali; ● Applica modalità diverse per condividere dati in sicurezza ● Conosce e utilizza semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo); ● Adotta comportamenti consapevoli per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie.
--	---	--	--	--

<p>Area 5</p> <ul style="list-style-type: none"> cerca risorse online per migliorare il procedimento utilizza strumenti AI e approcci di coding per ottimizzare soluzioni e automatizzare compiti semplici 	<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 semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli; Personalizza il proprio device con scorciatoie e collegamenti essenziali; Sa che è possibile organizzare siti utili e conosce le impostazioni base del browser; Conosce ed utilizza in modo essenziale gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; 	<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 semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli; Personalizza il proprio device con scorciatoie e collegamenti utili; Salva e ritrova siti preferiti, modifica impostazioni base del browser; Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato (es. fogli, presentazioni, mappe); 	<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 tutorial per risolverli; Personalizza il proprio device, in base alle proprie esigenze, con collegamenti e impostazioni utili per soddisfarle; Salva e ritrova siti preferiti, modifica le impostazioni del browser; Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; Sceglie e usa correttamente, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali; Individua difficoltà, 	<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 cataloga problemi tecnici, seguendo tutorial per risolverli Individua esigenze e personalizza gli strumenti digitali in base ai propri bisogni e adatta le impostazioni del browser per soddisfarle; organizza e gestisce siti preferiti; Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; Sceglie e utilizza, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; Sperimenta nuove soluzioni; Guida i compagni, anticipa difficoltà operative e cerca
---	---	---	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza piattaforme di apprendimento digitale in modo essenziale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali; ● Identifica le difficoltà e chiede spiegazioni sui passaggi non compresi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. ● Identifica le difficoltà e chiede spiegazioni sui passaggi non compresi. 	<p>cerca tutorial online e corregge il procedimento con supporto;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Può iniziare a usare strumenti AI suggeriti per esplorare soluzioni, ma con guida. 	<p>risorse online per migliorare il procedimento;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza strumenti AI e approcci di coding per ottimizzare soluzioni e automatizzare compiti semplici.
--	--	---	--	--

Traguardi di competenza

Area 1	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • chiarire le proprie necessità di ricerca di informazioni • organizzare autonomamente ricerche di dati, contenuti e fonti in ambienti digitali • descrivere ad altri come accedere e navigare tra dati e contenuti ottenuti • archiviare e recuperare informazioni in ambienti strutturati (es. cartelle, cloud, archivi condivisi) • analizzare, confrontare, interpretare e valutare fonti digitali in modo consapevole • utilizzare strumenti digitali e, se guidato, anche strumenti AI per sintetizzare o visualizzare dati • riconoscere semplici strutture di codice (es. filtri, comandi, istruzioni) utili per organizzare o automatizzare la gestione dei dati.
Area 2	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e gestire le opzioni di condivisione (link, permessi, cloud, collaborazioni) • presentare o esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca, usando strumenti digitali adatti • utilizzare strumenti AI per riformulare, sintetizzare o visualizzare contenuti da condividere • riconoscere semplici strutture di codice che supportano la presentazione (es. layout dinamici, animazioni)
Area 3	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarsi a un sito online indicato dal docente • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore • selezionare immagini e materiali nel rispetto del copyright • indicare correttamente le fonti di informazione • realizzare semplici programmi con codici di programmazione (es. blocchi, istruzioni base) • utilizzare strumenti AI in modo guidato per creare contenuti semplici (es. sintesi, immagini, presentazioni) • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente (es. video, presentazioni, mappe, podcast) • collaborare alla creazione di contenuti digitali in gruppo, usando strumenti condivisi • impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata (es. pseudocodice, blocchi, script) • utilizzare strumenti AI per rielaborare, sintetizzare o visualizzare contenuti in modo efficace • integrare elementi di coding per automatizzare o personalizzare contenuti digitali

Area 4	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscere e rispettare le regole per l'uso consapevole di aule e laboratori digitali (fissi e mobili) ● individuare e spiegare modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali ● avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale, riconoscendone vantaggi e rischi ● scegliere semplici strategie per proteggere i propri dati personali e la privacy (es. attenzione alla pubblicazione di immagini) ● riconoscere i rischi per la salute psicologica e fisica legati all'uso delle tecnologie digitali ● adottare comportamenti sostenibili (es. spegnere dispositivi, usare il risparmio energetico) ● utilizzare una terminologia adeguata per comunicare in modo responsabile sui canali social ● riconoscere quando strumenti AI o ambienti di coding possono influenzare la sicurezza digitale (es. protezione dei dati, automazioni non controllate).
Area 5	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi a dispositivi e ambienti digitali (es. computer, tablet, LIM, software) ● usare con dimestichezza strumenti digitali per elaborare soluzioni che migliorano il proprio apprendimento ● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (es. accessibilità, facilità d'uso, layout) ● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale ● conoscere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione ● utilizzare strumenti AI per semplificare attività, esplorare soluzioni e migliorare l'efficacia del proprio lavoro ● riconoscere quando il coding può essere utile per automatizzare, personalizzare o risolvere problemi ricorrenti