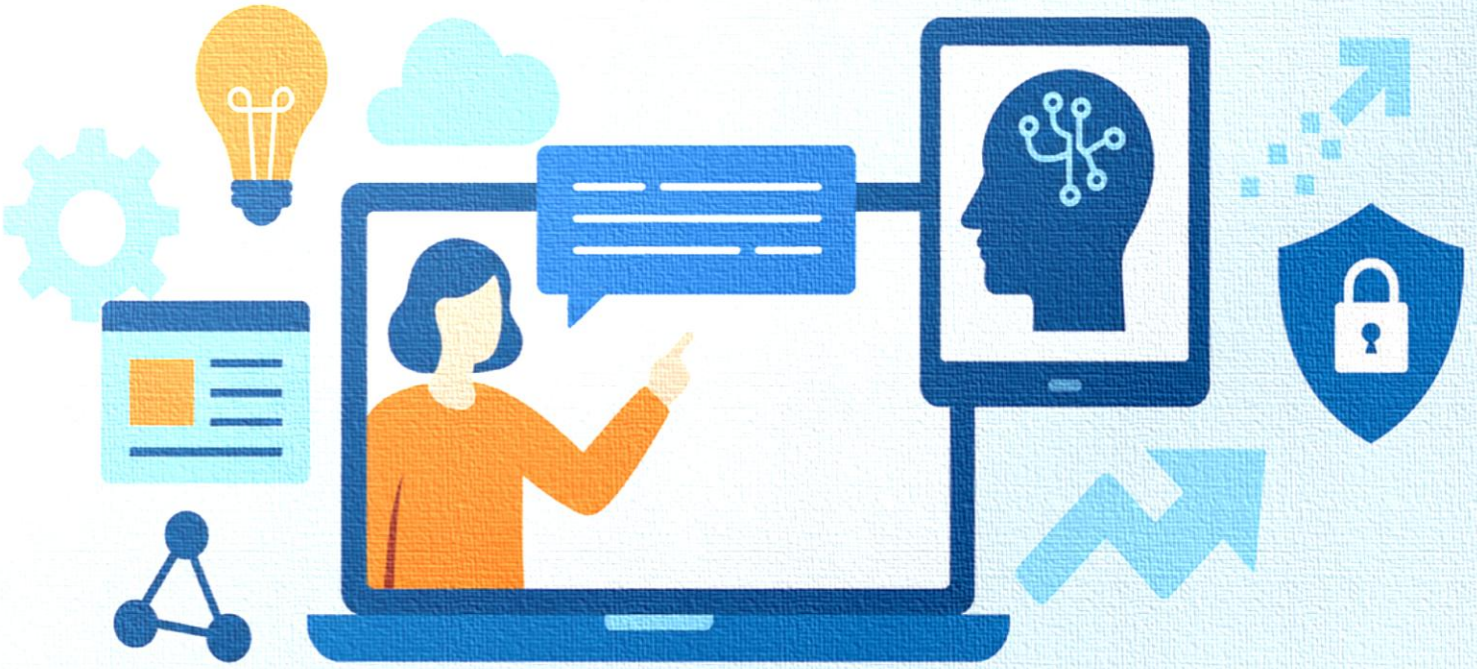


CURRICOLO DIGITALE

Istituto Comprensivo Statale A. Fogazzaro

Sommario

Premessa **4**
Quadro Normativo e di Riferimento **5**
Articolazione per ordini di scuola **7**
Scuola dell'infanzia (3-6 anni) 7
Scuola primaria (6-10 anni) 9
Scuola secondaria di primo grado (11-14 anni) 12
Visione Pedagogica **18**
Metodologie Didattiche **19**
Valutazione e Monitoraggio **19**
Formazione dei Docenti e Innovazione **20**
Indicazioni su Intelligenza Artificiale, privacy e sicurezza **20**
Prospettive di Sviluppo **22**
CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA **26**
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni 35
RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA 35
CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA **37**
PREREQUISITI 38
PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 39
TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO 50
I PREREQUISITI DEL SECONDO BIENNIO 52

TORNA AL SOMMARIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO 67
I PREREQUISITI DEL TERZO BIENNIO 69
CURRICOLO DIGITALE CL. 5^ PRIMARIA E CL. 1^ SECONDARIA DI I° GRADO 70
TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 71
TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO 105
I PREREQUISITI DEL QUARTO BIENNIO 107
CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO 108
QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 109
ALLEGATO AL CURRICOLO DIGITALE - UDA 123
PROGETTO DI MASSIMA 123
PIANO DI LAVORO – SPECIFICAZIONE DELLE FASI 124
QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE 125
RUBRICHE VALUTATIVE 126
COLLEGAMENTI NORMATIVI E QUADRO DI RIFERIMENTO 129
DIAGRAMMA DI GANTT (SINTETICO) 130
DIARIO DI BORDO – UDA VERTICALE 131
RUBRICHE DI VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE 135
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE STUDENTI – QUINTA PRIMARIA 137
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE STUDENTI – CLASSE TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO 140

TORNA AL SOMMARIO

Premessa

La scuola vive oggi in un contesto segnato da una trasformazione digitale profonda e continua, che modifica il modo di comunicare, apprendere, lavorare e partecipare alla vita sociale. In questo scenario, la competenza digitale non può essere considerata una semplice abilità tecnica o un settore separato del curricolo, ma una componente essenziale della formazione della persona e del cittadino.

Educare al digitale significa accompagnare bambini e ragazzi a usare le tecnologie in modo consapevole, critico, creativo e responsabile. Significa aiutarli a cercare e valutare le informazioni, comunicare correttamente negli ambienti digitali, produrre contenuti, proteggere i propri dati, rispettare gli altri, riconoscere rischi e opportunità della rete e comprendere il ruolo sempre più rilevante dell’intelligenza artificiale nella società contemporanea.

L’Istituto Comprensivo Statale “A. Fogazzaro”, che accoglie alunni dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado, assume il curricolo digitale come parte integrante del proprio progetto educativo. L’obiettivo non è promuovere un uso precoce, indiscriminato o puramente strumentale delle tecnologie, ma costruire un percorso graduale e coerente, adeguato all’età degli alunni, capace di integrare esperienze concrete, attività laboratoriali, pensiero computazionale, creatività, cittadinanza digitale e riflessione etica.

Il curricolo digitale si collega in modo naturale all’Educazione civica, poiché contribuisce alla formazione di cittadini responsabili, rispettosi delle regole, attenti alla sicurezza, alla privacy, alla legalità, al benessere personale e collettivo. In questa prospettiva, il digitale diventa un ambiente da conoscere e abitare con equilibrio, non uno spazio separato dalla vita reale.

Particolare attenzione viene riservata all’intelligenza artificiale, intesa come opportunità educativa da introdurre con prudenza, consapevolezza e guida adulta. L’IA può favorire inclusione, personalizzazione degli apprendimenti, creatività e accessibilità, ma richiede anche capacità critica, tutela dei dati, trasparenza e responsabilità.

Il presente curricolo intende quindi offrire all’Istituto una cornice comune per progettare, realizzare e valutare percorsi di

TORNA AL SOMMARIO

competenza digitale lungo l’intero primo ciclo. Esso si fonda sui quadri europei e nazionali di riferimento e mira a formare alunni capaci non solo di usare strumenti digitali, ma di comprendere il mondo in cui vivono, parteciparvi con discernimento e contribuire responsabilmente alla comunità.

Quadro Normativo e di Riferimento

Il presente Curricolo Digitale si inserisce in una cornice normativa e pedagogica nazionale ed europea che riconosce la competenza digitale come una delle competenze fondamentali per l’apprendimento permanente, per la partecipazione attiva alla vita sociale e per l’esercizio consapevole della cittadinanza.

Il riferimento principale è costituito dalla Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente. In essa la competenza digitale viene definita come uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali nell’apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società.

A livello europeo, il curricolo assume come riferimento il quadro DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework, che articola la competenza digitale in cinque aree fondamentali: ricerca, valutazione e gestione delle informazioni e dei dati; comunicazione e collaborazione; creazione di contenuti digitali; sicurezza, benessere e uso responsabile; individuazione e soluzione di problemi. Il framework offre un linguaggio comune per progettare percorsi progressivi di sviluppo delle competenze digitali, dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria.

Accanto a DigComp, il documento tiene conto del quadro DigCompEdu, dedicato alle competenze digitali dei docenti e dei formatori, utile per orientare la progettazione didattica, la scelta degli strumenti, la valutazione degli apprendimenti e la crescita

TORNA AL SOMMARIO

professionale del personale scolastico.

Nel contesto nazionale, il curricolo si collega al Piano Nazionale Scuola Digitale, che ha promosso l’innovazione metodologica, l’uso consapevole delle tecnologie, lo sviluppo degli ambienti digitali di apprendimento e il ruolo strategico dell’Animatore digitale e del Team per l’innovazione.

Particolare rilievo assumono inoltre le Linee guida per l’insegnamento dell’Educazione civica, emanate dal Ministero dell’Istruzione e del Merito, che individuano nella cittadinanza digitale uno degli ambiti centrali della formazione civica. Esse richiamano la necessità di educare gli studenti all’uso responsabile degli strumenti digitali, alla tutela della privacy, al rispetto delle regole, alla prevenzione del cyberbullismo, al contrasto della disinformazione e alla partecipazione corretta negli ambienti online.

Il curricolo tiene conto anche delle Linee guida per l’introduzione dell’Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche, che invitano le scuole a un’adozione dell’IA graduale, sicura, etica, antropocentrica e rispettosa della normativa sulla protezione dei dati personali. L’intelligenza artificiale viene pertanto considerata non come semplice innovazione strumentale, ma come tema educativo da affrontare con spirito critico, responsabilità e attenzione ai diritti degli studenti, in particolare dei minori.

Il documento si fonda infine sui principi dell’autonomia scolastica e sulla necessità di integrare le competenze digitali nel curricolo d’istituto in modo trasversale, progressivo e coerente con l’età degli alunni. In questa prospettiva, il Curricolo Digitale dell’Istituto Comprensivo Statale “A. Fogazzaro” non si limita a recepire indicazioni normative, ma le traduce in un percorso educativo unitario, volto a formare cittadini capaci di vivere il digitale con competenza, equilibrio e responsabilità.

TORNA AL SOMMARIO

Articolazione per ordini di scuola

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Statale "A. Fogazzaro" si sviluppa in modo verticale e progressivo, accompagnando gli alunni dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Ogni ordine di scuola contribuisce, secondo le caratteristiche dell'età, allo sviluppo della competenza digitale, della cittadinanza consapevole e dell'uso responsabile delle tecnologie.

Il percorso non mira a un'esposizione precoce e indiscriminata agli strumenti digitali, ma a una crescita graduale, equilibrata e guidata, nella quale il digitale diventa occasione di scoperta, comunicazione, creatività, inclusione, pensiero critico e responsabilità.

Scuola dell'infanzia (3-6 anni)

Nella scuola dell'infanzia l'educazione al digitale si fonda sull'esperienza concreta, sul gioco, sulla relazione, sulla narrazione e sulla scoperta guidata. A questa età non si tratta di introdurre un uso autonomo degli strumenti tecnologici, ma di avviare prime forme di familiarizzazione consapevole, sempre mediate dall'adulto e inserite in contesti educativi significativi.

Le attività digitali devono mantenere un forte legame con il corpo, il movimento, la manualità, il linguaggio, l'immaginazione e la socialità. Il bambino viene accompagnato a comprendere che anche gli strumenti digitali richiedono cura, attenzione, rispetto dei turni e condivisione delle regole.

Cittadinanza digitale ed educazione civica

In questa fase si promuovono le prime consapevolezze relative alla convivenza anche nell'uso di strumenti condivisi. I bambini imparano, attraverso l'esperienza, che tablet, digital board, robot educativi, immagini, suoni e contenuti multimediali devono essere utilizzati con attenzione, rispetto e responsabilità.

Le attività possono riguardare:

- rispetto del turno nell'uso di uno strumento comune;

TORNA AL SOMMARIO

- cura dei dispositivi e degli spazi;
- ascolto e visione condivisa di immagini, brevi video, storie digitali o materiali selezionati dal docente;
- verbalizzazione di ciò che si osserva sullo schermo;
- distinzione tra ciò che appartiene alla realtà e ciò che è rappresentato attraverso immagini, suoni o animazioni;
- prime conversazioni guidate sul fatto che non tutto ciò che appare in uno schermo deve essere imitato o considerato vero.

L'educazione civica digitale si intreccia con la vita quotidiana della sezione: rispettare le regole, ascoltare l'altro, attendere il proprio turno, collaborare, chiedere aiuto, condividere materiali e strumenti.

Pensiero logico e attività unplugged

Un ruolo centrale è affidato alle attività unplugged, che permettono di avvicinare i bambini al pensiero computazionale senza necessariamente utilizzare dispositivi digitali. Attraverso giochi corporei, percorsi, sequenze, ritmi, ordinamenti, classificazioni e attività di causa-effetto, i bambini sviluppano abilità logiche di base.

Sono particolarmente utili:

- percorsi su griglie o tappeti;
- giochi con frecce, simboli e direzioni;
- attività con Bee-Bot o robot educativi semplici;
- sequenze narrative da riordinare;
- giochi del "prima" e "dopo";
- attività di classificazione per colore, forma, grandezza, funzione;
- semplici problemi da risolvere in gruppo.

Queste esperienze preparano il bambino a comprendere che un'azione può produrre un effetto e che un percorso può essere progettato, previsto, modificato e corretto.

TORNA AL SOMMARIO

Creatività, narrazione e inclusione

Il digitale può essere utilizzato dal docente per arricchire la narrazione, l'ascolto e la creatività. Storie animate, immagini, suoni, registrazioni vocali, semplici ambienti multimediali e strumenti compensativi possono favorire la partecipazione di tutti i bambini.

L'Intelligenza Artificiale, in questa fascia d'età, non deve essere proposta come strumento autonomo per il bambino, ma può essere eventualmente utilizzata dal docente per predisporre materiali accessibili, immagini, storie, traduzioni, sintesi vocali, attività personalizzate o supporti alla comunicazione.

L'obiettivo è favorire inclusione e partecipazione, non anticipare competenze tecniche. La relazione educativa, il gioco e l'esperienza diretta restano il centro del percorso.

Scuola primaria (6-10 anni)

Nella scuola primaria il curricolo digitale accompagna gli alunni a un uso progressivamente più consapevole degli strumenti tecnologici. Il digitale diventa supporto per cercare informazioni, comunicare, collaborare, produrre semplici contenuti, risolvere problemi e riflettere sui comportamenti corretti negli ambienti online.

L'alunno passa da un uso prevalentemente guidato a una prima autonomia operativa, sempre all'interno di ambienti protetti e di attività progettate dal docente. L'attenzione non è posta soltanto sul "saper usare" uno strumento, ma sul comprendere quando, come e perché utilizzarlo.

Cittadinanza digitale ed educazione civica

La scuola primaria rappresenta una fase decisiva per costruire le prime competenze di cittadinanza digitale. Gli alunni vengono guidati a comprendere che anche negli ambienti digitali esistono regole, diritti, doveri e responsabilità.

Le attività possono riguardare:

- uso corretto e sicuro delle piattaforme educative adottate dall'Istituto;
- rispetto della netiquette nelle comunicazioni digitali;
- cura delle credenziali personali;
- attenzione alla privacy propria e altrui;

TORNA AL SOMMARIO

- rispetto delle immagini, dei nomi e delle informazioni personali;
- comunicazione gentile e rispettosa;
- riconoscimento di comportamenti scorretti o offensivi online;
- prime riflessioni sul tempo trascorso davanti agli schermi.

Il digitale viene così collegato alla vita civica: rispetto delle regole, responsabilità individuale, attenzione agli altri, legalità, collaborazione e cura dei beni comuni.

Ricerca guidata e qualità delle informazioni

Gli alunni vengono avviati alla ricerca guidata di informazioni in rete e all'uso di risorse digitali selezionate dal docente. In questa fase è importante insegnare che le informazioni non sono tutte uguali e che occorre imparare a osservarle, confrontarle e verificarle.

Le attività possono includere:

- ricerca di immagini, testi, dati e semplici informazioni;
- uso di parole chiave;
- confronto tra fonti diverse;
- distinzione tra informazione, opinione e pubblicità;
- prime riflessioni su notizie vere, false o esagerate;
- costruzione di semplici mappe, schemi e presentazioni;
- lettura guidata di pagine web adatte all'età.

L'obiettivo è sviluppare un primo atteggiamento critico, evitando l'idea che ciò che si trova online sia automaticamente vero o affidabile.

Produzione di contenuti digitali

Nella scuola primaria gli alunni iniziano a produrre semplici contenuti digitali, individualmente o in gruppo. La produzione deve essere sempre collegata a un compito significativo e integrata nelle discipline.

Si possono proporre:

TORNA AL SOMMARIO

- brevi testi digitali;
- presentazioni;
- disegni e immagini;
- semplici registrazioni audio;
- storytelling digitale;
- cartelloni digitali;
- mappe concettuali;
- piccoli video o sequenze narrative;
- elaborati interdisciplinari.

La produzione digitale consente di sviluppare creatività, organizzazione delle idee, collaborazione, cura della comunicazione e responsabilità rispetto ai contenuti realizzati.

Coding e pensiero computazionale

Il coding e il pensiero computazionale vengono introdotti come modalità per affrontare problemi, progettare soluzioni, riconoscere sequenze, formulare istruzioni e correggere errori.

Le attività possono essere svolte sia in modalità unplugged sia con ambienti digitali adatti all’età. L’obiettivo non è formare piccoli programmatori, ma sviluppare capacità logiche, progettuali e collaborative.

Sono particolarmente significative:

- percorsi con istruzioni;
- algoritmi semplici;
- attività con blocchi visuali;
- robotica educativa;
- giochi di logica;

TORNA AL SOMMARIO

- sequenze operative;
- debugging, cioè individuazione e correzione dell'errore;
- attività cooperative di problem solving.

Prime esperienze con l'Intelligenza Artificiale

Nella scuola primaria l'IA può essere introdotta in modo molto prudente e guidato, soprattutto come occasione per comprendere che alcuni strumenti digitali "rispondono", "suggeriscono", "adattano" o "aiutano", ma non pensano come una persona.

Eventuali attività possono riguardare:

- app educative adattive scelte e gestite dal docente;
- strumenti di sintesi vocale o lettura facilitata;
- traduzione assistita;
- generazione guidata di immagini o storie da parte del docente;
- riflessioni semplici su errori, risposte strane o non sempre corrette;
- giochi educativi che modificano il livello di difficoltà.

L'obiettivo non è l'uso libero dell'IA, ma la costruzione di una prima consapevolezza: gli strumenti digitali possono aiutare, ma devono essere guidati, controllati e compresi.

Scuola secondaria di primo grado (11-14 anni)

Nella scuola secondaria di primo grado il curricolo digitale assume una dimensione più critica, autonoma e responsabile. Gli studenti sono accompagnati a utilizzare le tecnologie per studiare, comunicare, collaborare, creare contenuti, ricercare informazioni, risolvere problemi e partecipare in modo consapevole alla vita digitale.

In questa fase diventa centrale educare al discernimento: saper scegliere le fonti, riconoscere manipolazioni, proteggere i propri dati, gestire l'identità digitale, rispettare copyright e licenze, comprendere rischi e opportunità dell'Intelligenza Artificiale.

TORNA AL SOMMARIO

Cittadinanza digitale ed educazione civica

La cittadinanza digitale nella scuola secondaria di primo grado si collega direttamente alla costruzione dell’identità personale e sociale degli studenti. Gli ambienti digitali sono ormai parte della loro esperienza quotidiana; la scuola ha quindi il compito di aiutarli a viverli con responsabilità, misura e consapevolezza.

Le attività possono riguardare:

- gestione dell’identità digitale;
- reputazione online;
- protezione dei dati personali;
- uso sicuro delle password;
- rispetto della privacy propria e altrui;
- comunicazione corretta nei social, nelle chat e nelle piattaforme scolastiche;
- prevenzione del cyberbullismo;
- riconoscimento della comunicazione ostile;
- riflessione su dipendenza digitale, sovraesposizione e benessere;
- rispetto delle regole nei contesti digitali condivisi.

Gli studenti devono comprendere che ogni azione online può avere conseguenze reali e che libertà digitale e responsabilità personale non possono essere separate.

Analisi critica delle informazioni

In questa fascia d’età diventa fondamentale sviluppare competenze di analisi critica delle informazioni. Gli studenti vengono guidati a ricercare dati e contenuti, selezionare fonti attendibili, confrontare punti di vista, riconoscere fake news, disinformazione, manipolazioni e contenuti generati artificialmente.

Le attività possono includere:

TORNA AL SOMMARIO

- confronto tra fonti diverse;
- analisi di titoli, immagini e contenuti virali;
- riconoscimento di notizie false o fuorvianti;
- verifica dell’autorevolezza di una fonte;
- individuazione di pubblicità, propaganda e contenuti manipolativi;
- uso consapevole dei motori di ricerca;
- costruzione di bibliografie e sitografie;
- riflessione sui meccanismi di raccomandazione e sugli algoritmi.

L’obiettivo è formare studenti capaci di non subire passivamente il flusso informativo, ma di interrogare, verificare e interpretare ciò che incontrano online.

Produzione di contenuti digitali

Gli studenti della scuola secondaria possono produrre contenuti digitali più articolati e complessi, anche in forma multimediale e interdisciplinare. La produzione deve essere accompagnata da attenzione alla qualità, alla correttezza, alla responsabilità comunicativa e al rispetto delle fonti.

Si possono realizzare:

- testi digitali strutturati;
- presentazioni multimediali;
- podcast;
- video;
- infografiche;
- mappe concettuali;
- ebook;

TORNA AL SOMMARIO

- pagine web o blog didattici protetti;
- prodotti collaborativi;
- elaborati interdisciplinari;
- contenuti creativi con immagini, audio e video.

In questa fase è necessario introdurre in modo chiaro il rispetto del copyright, delle licenze Creative Commons, della citazione delle fonti, dell’uso corretto delle immagini e della rielaborazione personale dei materiali.

Coding, problem solving e creatività digitale

Il pensiero computazionale viene sviluppato in modo più consapevole, collegandolo alla risoluzione di problemi, alla progettazione, alla modellizzazione e alla creatività.

Le attività possono comprendere:

- coding a blocchi o testuale introduttivo;
- robotica educativa;
- progettazione di semplici applicazioni o giochi;
- simulazioni;
- raccolta e organizzazione di dati;
- uso di fogli di calcolo;
- modellizzazione di problemi;
- attività STEM e STEAM;
- progettazione collaborativa;
- riflessione sull’errore come parte del processo di apprendimento.

Il digitale diventa così uno strumento per progettare, creare, verificare, correggere e migliorare.

TORNA AL SOMMARIO

Intelligenza Artificiale: uso critico e responsabile

Nella scuola secondaria di primo grado possono essere introdotte attività guidate sull'Intelligenza Artificiale, con un approccio critico, etico e responsabile. Gli studenti possono conoscere, in forma semplificata, il funzionamento generale dei sistemi di IA, comprendere che essi elaborano dati e producono risposte probabilistiche, e riflettere sui loro limiti.

Le attività possono riguardare:

- uso guidato di strumenti di IA per ricerca, scrittura, traduzione, sintesi e creatività;
- confronto tra risposte prodotte dall'IA e fonti attendibili;
- individuazione di errori, imprecisioni e allucinazioni;
- riflessione sui bias;
- distinzione tra aiuto, copiatura e rielaborazione personale;
- uso corretto dei prompt;
- citazione trasparente dell'eventuale supporto dell'IA;
- tutela dei dati personali;
- discussione su responsabilità, trasparenza e controllo umano.

L'IA deve essere presentata come uno strumento da interrogare e verificare, non come un'autorità. Gli studenti devono imparare che il pensiero personale, la responsabilità e la capacità critica restano insostituibili.

Sicurezza, benessere e responsabilità

La scuola secondaria è il momento in cui consolidare una piena consapevolezza dei rischi digitali. Il curricolo deve aiutare gli studenti a riconoscere situazioni problematiche e a sapere a chi rivolgersi.

I temi da affrontare includono:

- cyberbullismo;
- hate speech;

TORNA AL SOMMARIO

- dipendenza digitale;
- isolamento;
- esposizione eccessiva;
- condivisione imprudente di dati e immagini;
- truffe online;
- phishing;
- contenuti inappropriati;
- manipolazione algoritmica;
- pressione sociale nei social media.

Il lavoro educativo deve mantenere una prospettiva equilibrata: non demonizzare il digitale, ma insegnare a governarlo. La tecnologia va usata con intelligenza, misura e responsabilità, al servizio della crescita personale, dello studio, della relazione e della partecipazione civile.

Sintesi della progressione verticale

Nel percorso dell’Istituto, la competenza digitale si sviluppa secondo una progressione graduale:

- nella scuola dell’infanzia prevalgono scoperta, gioco, narrazione, corporeità, regole condivise e prime attività logiche;
- nella scuola primaria si consolidano ricerca guidata, produzione di contenuti, collaborazione, sicurezza, coding e prime consapevolezze sull’IA;
- nella scuola secondaria di primo grado si sviluppano autonomia, spirito critico, responsabilità, gestione dell’identità digitale, analisi delle informazioni, produzione multimediale e uso consapevole dell’Intelligenza Artificiale.

Il curricolo digitale accompagna così gli alunni a diventare progressivamente non semplici utilizzatori di strumenti, ma cittadini capaci di comprendere, scegliere, creare, collaborare e partecipare responsabilmente alla società digitale.

TORNA AL SOMMARIO

Visione Pedagogica

Il Curricolo Digitale dell’Istituto Comprensivo Statale “A. Fogazzaro” si fonda sull’idea che la competenza digitale sia una competenza trasversale, da sviluppare in modo graduale lungo tutto il percorso scolastico, dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Essa non appartiene a una singola disciplina, ma attraversa i campi di esperienza, gli ambiti disciplinari e le diverse attività educative.

La scuola ha il compito di accompagnare gli alunni a un uso consapevole, critico, creativo e responsabile delle tecnologie. Il digitale non viene inteso come fine, ma come ambiente, linguaggio e strumento a servizio dell’apprendimento, della comunicazione, dell’inclusione e della partecipazione alla vita della comunità.

Il percorso proposto valorizza una progressione rispettosa dell’età degli alunni. Nella scuola dell’infanzia prevalgono l’esperienza concreta, il gioco, la narrazione, la scoperta, le attività unplugged e il primo incontro guidato con strumenti digitali semplici e sicuri. Nella scuola primaria si consolidano le abilità di ricerca, comunicazione, produzione, collaborazione e cura degli strumenti. Nella scuola secondaria di primo grado si promuovono autonomia, pensiero critico, responsabilità, gestione dell’identità digitale, attenzione alla sicurezza, alla privacy e alla qualità delle informazioni.

La dimensione digitale si intreccia naturalmente con l’Educazione civica, poiché educare al digitale significa educare al rispetto delle regole, alla legalità, alla cura di sé e degli altri, alla correttezza nella comunicazione, alla tutela dei dati personali e alla partecipazione responsabile negli ambienti online.

Particolare rilievo assume l’inclusione. Le tecnologie digitali e, con le dovute cautele, gli strumenti di intelligenza artificiale possono offrire opportunità importanti per personalizzare i percorsi, sostenere gli alunni con bisogni educativi speciali, favorire l’accessibilità e valorizzare diversi stili di apprendimento. La centralità resta però sempre affidata alla relazione educativa, alla guida del docente e alla qualità dell’esperienza didattica.

Il curricolo promuove metodologie attive e laboratoriali: apprendimento per problemi, attività cooperative, compiti autentici,

TORNA AL SOMMARIO

coding, robotica educativa, produzione di contenuti, narrazione digitale, ricerca guidata e riflessione sui comportamenti online. In questa prospettiva, l'alunno non è semplice utilizzatore di strumenti, ma soggetto che esplora, sceglie, crea, collabora, valuta e riflette.

La visione pedagogica dell'Istituto mira, dunque, a formare studenti capaci di abitare il mondo digitale con equilibrio e discernimento, senza subire passivamente la tecnologia né mitizzarla. Il digitale diventa parte di un'educazione integrale della persona, orientata alla responsabilità, alla libertà, alla creatività e alla cittadinanza.

Metodologie Didattiche

Per attuare il curricolo digitale l'Istituto valorizza:

- la didattica laboratoriale e le attività per progetti, già dalla scuola dell'infanzia;
- il service learning e le attività di cittadinanza digitale attiva;
- gli approcci interdisciplinari e la collaborazione tra i diversi ordini di scuola;
- l'uso dell'Intelligenza Artificiale come supporto alla personalizzazione, al recupero e al potenziamento, in ottica inclusiva.

Valutazione e Monitoraggio

La valutazione delle competenze digitali avviene in modo continuo e formativo attraverso:

- osservazioni sistematiche e rubriche di valutazione;
- elaborati e prodotti digitali;
- portfolio digitale degli studenti, come documentazione dei progressi e delle competenze acquisite;
- momenti di autovalutazione per accrescere la consapevolezza personale.

TORNA AL SOMMARIO

Formazione dei Docenti e Innovazione

L’Istituto riconosce nella formazione dei docenti una condizione essenziale per l’attuazione efficace del Curricolo Digitale. L’innovazione didattica, infatti, non dipende soltanto dalla disponibilità di strumenti tecnologici, ma soprattutto dalla capacità degli insegnanti di integrarli in modo consapevole, critico e pedagogicamente fondato nelle attività educative.

La formazione del personale docente sarà orientata allo sviluppo delle competenze digitali professionali, all’uso didattico delle tecnologie, alla progettazione di ambienti di apprendimento inclusivi e alla conoscenza delle opportunità e dei rischi connessi all’Intelligenza Artificiale. Particolare attenzione sarà dedicata alla sicurezza, alla privacy, alla valutazione formativa, alla produzione di contenuti digitali, alla cittadinanza digitale e all’utilizzo degli strumenti tecnologici per la personalizzazione dei percorsi.

L’Istituto promuove inoltre la costituzione di comunità di pratica tra docenti, favorendo il confronto, la documentazione delle esperienze, la condivisione di materiali, la sperimentazione di metodologie innovative e la diffusione di buone pratiche. La collaborazione tra colleghi rappresenta un elemento decisivo per rendere il curricolo digitale realmente vivo, condiviso e sostenibile.

Saranno valorizzate anche le collaborazioni con enti territoriali, reti di scuole, famiglie, associazioni e soggetti qualificati, al fine di rafforzare l’educazione digitale e costruire una comunità educante capace di accompagnare gli alunni nell’uso responsabile delle tecnologie.

La formazione sarà intesa come processo continuo e progressivo, non come intervento occasionale. Essa dovrà sostenere i docenti nell’affrontare i cambiamenti tecnologici senza perdere di vista la centralità della relazione educativa, della progettazione didattica e della responsabilità professionale.

Indicazioni su Intelligenza Artificiale, privacy e sicurezza

L’introduzione delle tecnologie digitali e degli strumenti di Intelligenza Artificiale nelle attività scolastiche richiede un approccio prudente, consapevole e pedagogicamente fondato. La scuola non può ignorare tali strumenti, ormai presenti nella vita quotidiana

TORNA AL SOMMARIO

degli studenti e della società, ma ha il compito di guidarne l'uso in modo critico, responsabile e rispettoso della persona.

L'Intelligenza Artificiale può rappresentare un'opportunità per sostenere l'apprendimento, favorire l'inclusione, personalizzare alcuni percorsi, facilitare l'accessibilità ai contenuti, stimolare la creatività e supportare il lavoro didattico. Tuttavia, il suo utilizzo deve sempre avvenire sotto la guida del docente e all'interno di attività progettate con finalità educative chiare. L'IA non sostituisce la relazione educativa, il giudizio professionale dell'insegnante, la responsabilità valutativa e il ruolo formativo della scuola.

Nell'ambito del curricolo digitale, l'uso dell'IA deve essere introdotto in modo graduale e adeguato all'età degli alunni. Nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria prevalgono esperienze guidate, indirette e protette, nelle quali eventuali strumenti intelligenti sono utilizzati dal docente per favorire narrazione, accessibilità, creatività e inclusione. Nella scuola secondaria di primo grado possono essere avviate prime attività di conoscenza critica dell'IA, con attenzione al funzionamento generale degli algoritmi, alla qualità delle risposte generate, ai possibili errori, ai bias, alla tutela dei dati e all'uso corretto delle fonti.

Particolare attenzione deve essere rivolta alla protezione dei dati personali. Gli studenti, soprattutto se minori, non devono essere esposti a piattaforme, applicazioni o servizi che raccolgano dati non necessari, richiedano registrazioni individuali non autorizzate o comportino trattamenti non coerenti con le finalità educative dell'Istituto. L'utilizzo di strumenti digitali e di IA deve avvenire nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy, delle indicazioni ministeriali, delle policy d'Istituto e delle autorizzazioni previste.

I docenti sono chiamati a promuovere negli alunni comportamenti corretti e sicuri negli ambienti digitali. Ciò comprende la cura delle credenziali personali, il rispetto della privacy propria e altrui, l'attenzione alla condivisione di immagini e informazioni, la conoscenza dei rischi legati alla rete, il riconoscimento di contenuti falsi o manipolati, la prevenzione del cyberbullismo e della comunicazione ostile.

La sicurezza digitale non riguarda soltanto la protezione tecnica dei dispositivi, ma anche il benessere della persona. Per questo il curricolo educa a un uso equilibrato delle tecnologie, alla gestione del tempo online, alla consapevolezza dell'impatto emotivo e relazionale degli ambienti digitali, alla capacità di distinguere tra vita reale e rappresentazione digitale, tra comunicazione

TORNA AL SOMMARIO

autentica e interazione mediata dagli algoritmi.

L’Istituto promuove inoltre il principio della responsabilità umana nell’uso dell’IA. Ogni prodotto generato o supportato da strumenti digitali deve essere compreso, verificato, rielaborato e assunto criticamente dagli alunni. L’uso dell’IA non deve favorire delega passiva, copiatura o rinuncia al pensiero personale, ma diventare occasione per sviluppare capacità di domanda, confronto, revisione, argomentazione e valutazione critica.

In questa prospettiva, privacy, sicurezza e Intelligenza Artificiale non costituiscono ambiti separati, ma parti essenziali della cittadinanza digitale. Educare gli studenti a usarle con misura significa aiutarli a diventare cittadini consapevoli, capaci di abitare gli ambienti digitali con libertà, rispetto, prudenza e responsabilità.

Prospettive di Sviluppo

Il Curricolo Digitale dell’Istituto Comprensivo Statale “A. Fogazzaro” si configura come uno strumento aperto, dinamico e progressivo, destinato a essere aggiornato nel tempo in relazione all’evoluzione delle tecnologie, dei bisogni formativi degli alunni e dei riferimenti pedagogici e normativi nazionali ed europei.

In coerenza con il quadro DigComp 3.0, che valorizza la competenza digitale come insieme di conoscenze, abilità e atteggiamenti necessari per la vita quotidiana, l’apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società, il curricolo intende promuovere una cultura digitale diffusa, condivisa e non episodica. DigComp 3.0 richiama inoltre temi oggi decisivi come Intelligenza Artificiale, cybersicurezza, diritti digitali, benessere negli ambienti digitali e contrasto alla disinformazione.

In questa prospettiva, l’Istituto si propone di consolidare progressivamente una cultura digitale comune, capace di coinvolgere docenti, alunni, famiglie e comunità educante. Il digitale non viene inteso come ambito riservato agli specialisti o alle discipline tecnico-scientifiche, ma come dimensione trasversale dell’educazione, da integrare nei diversi campi di esperienza, nelle discipline e nelle attività progettuali.

Il curricolo mira, inoltre, a ridurre il divario digitale, garantendo pari opportunità di accesso, partecipazione e apprendimento a

TORNA AL SOMMARIO

tutti gli alunni. Le tecnologie, se utilizzate con intenzionalità didattica e attenzione inclusiva, possono favorire la personalizzazione dei percorsi, sostenere gli studenti con bisogni educativi speciali, valorizzare diversi stili cognitivi e rendere più accessibili contenuti, linguaggi e attività. Il modello del curricolo verticale richiama proprio l'esigenza di un percorso modulare, progressivo, flessibile e concreto, costruito come guida per la progettazione didattica trasversale.

Un obiettivo prioritario è preparare gli studenti a essere cittadini attivi, critici e responsabili nella società digitale. Ciò significa educarli a cercare e valutare le informazioni, riconoscere contenuti falsi o manipolati, comunicare correttamente negli ambienti online, rispettare la privacy propria e altrui, comprendere il funzionamento generale degli algoritmi e utilizzare gli strumenti digitali senza rinunciare al pensiero personale. Le Linee guida per l'Educazione civica sottolineano infatti la necessità di sviluppare, fin dal primo ciclo, competenze utili a vivere in modo più consapevole l'ambiente digitale, conoscendone opportunità, rischi e conseguenze concrete.

Particolare attenzione sarà rivolta all'Intelligenza Artificiale, da affrontare come tema educativo e culturale, non soltanto come strumento operativo. In coerenza con le indicazioni ministeriali, l'Istituto intende promuovere un uso dell'IA antropocentrico, sicuro, affidabile, etico e responsabile, orientato all'inclusione, alla personalizzazione degli apprendimenti e al supporto della didattica, senza mai sostituire la relazione educativa, la responsabilità del docente e il ruolo attivo dello studente.

Il curricolo intende infine educare alla sostenibilità, all'etica e alla cittadinanza digitale come valori guida per la vita futura. Ciò comporta attenzione all'impatto ambientale delle tecnologie, al benessere psicofisico, alla qualità delle relazioni, alla responsabilità nell'uso dei dati, alla legalità e al rispetto della dignità della persona.

Le prospettive di sviluppo del Curricolo Digitale prevedono quindi:

- il consolidamento di una cultura digitale d'Istituto condivisa e riconoscibile;
- l'aggiornamento periodico del curricolo in relazione all'evoluzione tecnologica e normativa;
- il rafforzamento della formazione dei docenti e delle comunità di pratica;
- la costruzione di rubriche, strumenti di osservazione e portfolio digitali per documentare lo sviluppo delle competenze;

TORNA AL SOMMARIO

- la promozione di attività inclusive, laboratoriali e interdisciplinari;
- il coinvolgimento delle famiglie e del territorio nella costruzione di una cittadinanza digitale responsabile;
- l’attenzione costante a sicurezza, privacy, benessere, sostenibilità e uso critico dell’Intelligenza Artificiale.

Il Curricolo Digitale si propone dunque come un percorso in continuo sviluppo, capace di accompagnare l’Istituto nella costruzione di una scuola più consapevole, inclusiva e preparata ad affrontare le sfide della società digitale, senza perdere di vista la centralità della persona, della relazione educativa e della responsabilità civile.

TORNA AL SOMMARIO

Aree di competenza e competenze del DigComp 3.0.



1
- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni
- 1.2 Valutare le informazioni
- 1.3 Gestire le informazioni

2
- 2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Comportamento digitale
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3
- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Pensiero computazionale e programmazione

4
- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Supportare il benessere
- 4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali

5
- 5.1 Identificare e risolvere problemi tecnici
- 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche digitali
- 5.3 Identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali
- 5.4 Identificare e rispondere ai bisogni di competenza digitale

Fonte: elaborazione JRC.

TORNA AL SOMMARIO

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL’INFANZIA



La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all’intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

TORNA AL SOMMARIO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o digital board.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando pulsanti, parole chiave, icone	• YouTubeKids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • YouTube • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Gamification e didattica (Kahoot, Khan Academy Kids, Lego Life Magazine)	In questa area, incentrata sulla ricerca guidata di informazioni e sull'uso di app/giochi multimediali, vanno inserite le competenze legate alla scoperta del mondo circostante e della propria comunità: • **La conoscenza del mondo:** Il bambino si pone domande e cerca risposte sull'ambiente, la natura, gli animali, i fenomeni fisici. • **Identità e territorio:** è capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conosce aspetti fondamentali del proprio territorio.

TORNA AL SOMMARIO

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.5 Netiquette**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• YouTubeKids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • YouTube • Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot) • Schede didattiche e libri digitali • Google Workspace (Google Classroom, G-Documenti, G-Meet, G-Fogli) e Microsoft Office 365	In questa area si lavora sul rispetto dei turni, degli spazi, e sull'interazione tramite strumenti come robot educativi o la visione condivisa, i traguardi di educazione civica corrispondenti sono quelli legati all'empatia e alla convivenza civile: • Convivenza civile e collaborazione: Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collabora con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune, accetta che gli altri abbiano punti di vista diversi dal suo e gestisce

TORNA AL SOMMARIO

				positivamente piccoli conflitti. • Gestione delle emozioni ed empatia: Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli. • Rispetto delle diversità: Riconosce e rispetta le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice

TORNA AL SOMMARIO

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
3.1. Sviluppare contenuti digitali **3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Pixel Art • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop • Utilizzo di programmi e app di grafica	• Pixel Art (ZaplyCode) • Coding • Software Paint • Creatività e presentazioni (Canva, Prezi e InShot)	Per le attività legate alla creatività (software Paint, Pixel Art) e ai primi approcci al coding unplugged/plugged (algoritmi, drag and drop), i traguardi civici di riferimento sono: • **Responsabilità e partecipazione:** Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri. • **Educazione economica e pensiero logico:** Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto e compravendita (competenze logico-matematiche trasversali al coding).

TORNA AL SOMMARIO

				• **Immagini, suoni, colori:** Sviluppa il gusto del bello e la consapevolezza dell’importanza della cura del patrimonio artistico e culturale

TORNA AL SOMMARIO

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.3 Proteggere la salute e il benessere;** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Utilizzare semplici procedure di protezione • dei dispositivi precedenteme nte impostate dai genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• Protezione e sicurezza su internet per bambini	Questa è l'area in cui le Linee Guida di Educazione Civica si allineano in modo più esplicito e diretto alla cittadinanza digitale, alla salute e al rispetto dell'ambiente: • Cittadinanza digitale: Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. • Salute e benessere: Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione

TORNA AL SOMMARIO

				sana e naturale, dell’attività motoria, dell’igiene personale per la cura della propria salute (da legare alla riflessione sui tempi di utilizzo degli schermi e alla distinzione tra mondo virtuale e reale). • Sicurezza e regole: È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada. • Cura dell'ambiente (per l'obiettivo 4.4): Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l’ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.

TORNA AL SOMMARIO

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato;	• Coding • Gamification e didattica (Kahoot, Khan Academy Kids, Lego Life Magazine) • Inclusione (App di sintesi vocale e audioregistrazione come Martina)	Per il problem solving, l'uso creativo delle tecnologie e l'accensione/spegnimento dei device, i traguardi civici a supporto sono: • **Collaborazione e aiuto:** Collabora con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune. • **Richiesta di supporto tecnico/sicurezza:** Sa che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti

TORNA AL SOMMARIO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- ✓ Iniziare a familiarizzare con dispositivi tecnologici
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor
- ✓ Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per le tecnologie
- ✓ Si approccia con alcuni dispositivi tecnologici (digital board, bee-bot)
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, attraverso attività di coding
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged

TORNA AL SOMMARIO

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Visiona brevi contenuti multimediali	• Seguendo le istruzioni dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico attraverso il coding. • Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo.	• Individua le principali icone che gli servono per un'attività. • Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.	• Utilizza un dispositivo in base all'uso che gli occorre • Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

TORNA AL SOMMARIO

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA



TORNA AL SOMMARIO

PREREQUISITI

Il curricolo verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell’infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare.

Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.
Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook).
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo.
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Visiona immagini, animazioni, video.
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

TORNA AL SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ● scoprire come accedere a dati,informazioni e contenuti online e navigare al loro interno; A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario,sono in grado di: ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo; ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;	● Saper accendere e spegnere il device in uso ((pc, notebook, tablet) ● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input ● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la digital board touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o digital board. ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi e links noti. ● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ● Iniziare ad individuare i	● https://wordwall.net ● https://learningapps.org/ ● Attività e giochi del proprio libro digitale ● Intelligenza Artificiale didattica (Magic School, SchoolAI, NotebookLM)	Questa area, oltre alla ricerca guidata, l'Educazione Civica introduce fin da subito l'approccio critico e antropocentrico all'IA: ● Sapere che la rete è fonte di informazioni. ● Ricercare in rete semplici informazioni, guidati dall'insegnante o seguendo istruzioni date. ● Imparare a distinguere tra risultati di ricerca rilevanti e non rilevanti per uno scopo specifico. ● Conoscere il concetto di *chatbot* o assistenti virtuali.

TORNA AL SOMMARIO

	● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video utilizzato ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ● Iniziare ad orientarsi nelle semplici funzionalità di programmi di videoscrittura (es.scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l’altra, andare a capo). ● Utilizzare la tastiera.		● Riconoscere le differenze tra parlare con una persona e interagire con una macchina, rafforzando la distinzione tra interazione umana e macchina e comprendendo che i *chatbot* seguono istruzioni umane e non "pensano" autonomamente

TORNA AL SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette);	● Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte) ● Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare. Introdurre successivamente anche nel linguaggio digitale; (Netiquette)	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola **Comunicazione non ostile** ● Buttiamo le parole appuntite e scambiamoci le parole piumate ● Schede didattiche parole ostili	Per l'interazione e la netiquette, i traguardi civici si concentrano sulle basi dell'interazione guidata: Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Guidati dall'insegnante, interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer

TORNA AL SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;	*In classe prima e seconda l'insegnante realizza le rappresentazioni digitali degli elaborati fatti dagli alunni, con il loro supporto.* ● Con l'aiuto dei bambini creare un cartellone da esporre in aula, con le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (trascinare e rilasciare); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). ● Compilare un test a buchi scegliendo tra le parole proposte (esercizio in lingua straniera o altra disciplina), in ● seconda anche aggiungendo parole. ● Creare un disegno con un	**Editor grafici** disegnare un computer (video) FlipAnim (piattaforma gratuita per creare libri animati online) ABCya animate (piattaforma online per creare semplici animazioni) Meta (animare disegni dei bambini) Gimp (editor di immagini gratuito e open source) **Giochi per disegnare** Presto, disegna! (gioco on line di velocità) AutoDraw (riconosce i tuoi disegni) **Creare/utilizzare giochi**	Quest'area l'Educazione Civica unisce la creazione multimediale di base all'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa: Conoscere alcuni comandi dei gestionali più diffusi e utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Riconoscere che l'IA può essere utilizzata per generare testi o immagini come supporto alla creatività. Cominciare ad utilizzare l'IA come co-creatore, sperimentando la generazione di testi o immagini per supportare le storie degli alunni, comprendendo che la scelta finale spetta sempre all'alunno .

TORNA AL SOMMARIO

	● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	software/app di grafica e pixel art. ● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruire. ● Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine, riordinare istruzioni. ● Utilizzare codici e simboli. CONTENUTI: IN LINGUA IN ARTE IN MATEMATICA STORIA...: ● L'insegnante dà indicazioni e aiuto nel costruire un libro cartaceo, un ebook con semplici fiabe illustrate, immagini, parole o semplici frasi per eventi regionali, concorsi, ecc... ● Creare una presentazione digitale. ● Realizzare video e montaggi di video. ● Creare podcast. ● Registrare audio. ● Trovare contenuti digitali che ● supportino gli argomenti che si stanno studiando in	Wordwall Learningapps Educaplay Calameo (piattaforma per creare ebook con i disegni dei bambini) **Pixel Art** ZaplyCode Pixilart Divertiamoci con la pixel art **Coding** Attività sui reticoli CodyRoby	

TORNA AL SOMMARIO

		classe, come video su YouTube, podcast o giochi interattivi. • Integrare questi contenuti in una presentazione o un eBook creato. • Saper utilizzare Scratch o Code.org. (aiuta a pensare logicamente e a creare semplici programmi). • Costruire contenuti prima materiali e poi digitali con Lego Education Creare disegni digitali utilizzando strumenti di disegno come Paint.		

TORNA AL SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.3 Proteggere la salute e il benessere**	A livello base e con l'aiuto di un adulto sono in grado di: ● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..); ● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; ● sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; ● riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ● saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi	Solo con il supporto dell'adulto: ● utilizzare l'account scolastico. ● Discutere, dopo delucidazioni e visione di cartoni animati come i Supereroi, di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. ● Disegnare un evento pericoloso. ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ● Disegnare una	**Disegnare avatar** https://avatarmaker.com/ https://ladigitale.dev/digiface/#/ https://www.pixton.com/welcome **Sicurezza on line** Fermati e pensa online Privacy on line per bambini Avventure digitali Crescere digitali	L'Educazione Civica arricchisce quest'area affiancando la sicurezza personale alla consapevolezza ecologica sull'uso dei device: ● Gestione dell'Identità: Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. ● Benessere e Salute: Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. ● Usare correttamente le tecnologie digitali

TORNA AL SOMMARIO

	preferiti.	mascherina, corrispondente all’Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d’animo durante l’utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale		per salvaguardare la propria salute psico-fisica. ● Sostenibilità (Area 4.4): Comprendere che i dispositivi digitali consumano energia e imparare l'importanza di spegnerli quando non servono. ● Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme ● di bullismo e cyberbullismo.

TORNA AL SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli.	*Mostrare ai bambini un atteggiamento positivo verso la risoluzione dei problemi e offrire loro supporto e incoraggiamento quando affrontano le sfide, rispettando i diversi ritmi di sviluppo* ● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo). ● Usare semplici Sudoku,	Come si accende il computer File e cartelle Escape room (nozioni informatiche di base) Math Apps Mathsbot Greg Tang Math - Kakooma Phet.colorado.edu Manipolatori virtuali Hidoku Solver Sudoku da costruire	Per quanto riguarda la risoluzione dei problemi, l'Educazione Civica fissa un traguardo pratico di base per il primo biennio: ● Identificare problemi tecnici semplici (es. batteria scarica, cavo scollegato) e saper chiedere assistenza.

TORNA AL SOMMARIO

		labirinti cartacei e online. • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative. • Saper dire o scrivere una serie diipotesi (o parole chiave) per discutere per trovare una soluzione più attendibile a problema posto di vita reale concreto (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza). • Costruire flashcard digitali ad. es. con Canva. • Includere attività che richiedono che il bambino applichi le sue abilità di risoluzione dei problemi nella vita quotidiana, ad esempio chiedendo loro di riparare un giocattolo rotto o risolvere un problema tecnico. • Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. • Proporre percorsi/ labirinti a livello motorio, cartacei e digitali di difficoltà crescente • Usare il gioco di ruolo per risolvere semplici problemi di vita quotidiana in modo collaborativo.		

TORNA AL SOMMARIO

		• Fornire materiali occasionali e strutturati (legnetti, lego..) per costruire qualcosa in autonomia e seguendo istruzioni. • Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto chiedere di risolverlo usando il ragionamento e la logica (escape room).		

TORNA AL SOMMARIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A. 1
A livello base e con l’aiuto di qualcuno, sono in grado di:
● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● individuare ed utilizzare file all’interno del dispositivo.

A. 2
A livello base e con l’aiuto di qualcuno, sono in grado di:
● utilizzare tecnologie digitali semplici per l’interazione all’interno di ambienti protetti
● conoscere l’importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

A. 3
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.
● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

TORNA AL SOMMARIO

A. 4

A livello base e con l’aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l’utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A. 5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

TORNA AL SOMMARIO

I PREREQUISITI DEL SECONDO BIENNIO

CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL PRIMO BIENNIO

TORNA AL SOMMARIO

SECONDO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di : -trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; -nominare, salvare e archiviare file con la supervisione del docente; -effettuare semplici ricerche nel web,con il supporto dell'insegnante; -usare terminologia specifica base; -organizzare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali con la consapevolezza che le informazioni vanno verificate e confrontate con più fonti	- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; saper accedere e rispondere su Meet. -Individuare i programmi principali,conoscere il sistema operativo in modo semplice e adeguato all'età; conoscere i programmi di grafica, software didattici,(paint, word, google doc...) -Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video utilizzato -Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), stampare un documento. -Utilizzare delle semplici funzionalità di programmi di videoscrittura (es.scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola	Gestire la ricerca in rete con i bambini https://learningapps.org/10516284 Gioco su File e cartelle (Wordwall) Ricerche Maestre Ti presento Windows (Edscuola) Gamification, Quiz e Test: ● Panquiz, ● Quizizz, ● Quizlet Google Maps/Earth	In questa area l'Educazione Civica introduce le prime abilità di ricerca consapevole e l'approccio critico ai contenuti generati dall'Intelligenza Artificiale: ● Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi con l'ausilio dell'insegnante, e riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. ● Comprendere che l'IA impara dagli esempi e che, se i dati sono sbagliati o ingiusti (bias), l'IA produce risultati errati, introducendo il principio di equità. ● Riconoscere che è

TORNA AL SOMMARIO

	perchè anche I.A: può commettere errori o proporre contenuti non sempre affidabili; -consapevolezza dell'uso dell'Intelligenza Artificiale: promuovere la graduale comprensione di come le tecnologie di intelligenza artificiale vengono utilizzate per migliorare la ricerca di dati e contenuti digitali; - insegnare agli studenti a riconoscere i rischi delle informazioni fornite da sistemi di intelligenza artificiale; -sensibilizzare gli studenti sull'importanza del rispetto della privacy: non inserire dati personali quando si usa strumenti digitali e applicazioni basate su I.A. - ricercare informazioni e di sviluppare il senso critico per valutare le risposte fornite dall'IA, distinguendo i contenuti generati da umani da quelli generati da algoritmi.	e l’altra, andare a capo).		spesso difficile distinguere tra contenuti generati da esseri umani e contenuti generati da sistemi di IA. ● Comprendere che l'IA può inventare risposte che sembrano autorevoli, sviluppando il senso critico per non fidarsi ciecamente degli algoritmi.

TORNA AL SOMMARIO

SECONDO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di : - conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); -conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; - conoscere diversi mezzi di comunicazione. - ampliare o consolidare l'uso di piattaforme didattiche; - utilizzare i principali strumenti digitali	- Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). - Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. - Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. -Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali	-Utilizzo del workspace di google. L'E- MAIL SPIEGATA AI BAMBINI -Lavagne educative: Excalidraw Fastboard.io Whiteboard.fi Lino Sign up for Padlet Creazione di contenuti con: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard Google Presentazioni Power Point Canva Storie con Scratch Les Mots	Per l'interazione e la netiquette, i traguardi civici puntano sull'interazione corretta negli ambienti di apprendimento digitale: ● Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ● Interagire con strumenti di comunicazione digitale, anche con la supervisione dell'insegnante. ● Conoscere e applicare, sotto la guida del docente, le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.

TORNA AL SOMMARIO

	per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...); - riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza; - comunicare correttamente nelle interazioni digitali; -capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti; -comprendere che dietro le chat con assistente virtuali o chatbot c’è un sistema di I.A. -imparare ad utilizzare semplici strumenti digitali basati sull’I.A. promuovendo anche atteggiamenti collaborativi tra pari (correzione ortografica, suggerimenti automatici, discutere e confrontare insieme le informazioni ricevute).	(grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. - Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. - Scrivere e leggere semplici messaggi per poi passare a semplici email, con l’aiuto del docente. - Conoscere le principali parti che compongono un messaggio.	Netiquette: 20 regole su Internet per tutta la famiglia Le bacheche virtuali o i muri collaborativi come Padlet e Lino rientrano nella competenza di "Collaborare attraverso le tecnologie digitali", permettendo agli alunni di interagire e lavorare su ambienti condivisi	

TORNA AL SOMMARIO

SECONDO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 3: Costruzione di contenuti				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di : - individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; - utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni /mappe); - saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);	- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato; fare dettati, copiare la formattazione, usare l'autocorrezione e revisione; usare la videoscrittura creativa (testo immagine). - Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Utilizzare lo Storytelling (progettare uno Storyboard), fumetti prima cartacei e poi realizzati in digitale, per esempio utilizzare Book Creator oppure utilizzare una presentazione interattiva Slide (il docente predispone istruzioni di partenza e visiona in diverse	Book Creator (creare contenuti condivisi) Ourboox (creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D,...) Storyboard That (creare una storia digitale in pochi minuti utilizzando immagini, testo e modelli di storyboard) Guida all'uso di Storyboard That per realizzare fumetti https://www.canva.com/it_it/educazione/ https://scratch.mit.edu/ https://learningapps.org/view2836539 CodyRoby - il kit fai da te - codeweek.it	In questa area si unisce l'uso pratico dei software all'introduzione teorica del pensiero computazionale: • Conoscere alcuni dei più diffusi applicativi e utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. • Spiegare in modo semplice cos'è un algoritmo come sequenza di passi e comprendere che il pensiero computazionale è un'attività umana per istruire le macchine.

TORNA AL SOMMARIO

	- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; - lo studente è in grado di utilizzare strumenti basati su intelligenza artificiale per generare, modificare e personalizzare contenuti digitali (testi, immagini, video, audio); - collaborare con strumenti di IA per la generazione di storyboard, scalette, mappe concettuali; - usare l’IA per la revisione ortografica, grammaticale o stilistica dei contenuti prodotti; - progettare semplici contenuti digitali con il supporto di strumenti di IA. - L'IA viene utilizzata come "co-creatore" per supportare la generazione di testi, immagini o rielaborazioni.	tappe), scrivere poesie multimediali (musica e immagini pertinenti al testo).	Passo a Due con CodyColor - codeweek.it CodyFeet. Coding per l'infanzia - Piattaforme come Genially, Bookcreator ed Emaze servono per "creare e modificare contenuti semplici" e per "realizzare presentazioni multimediali" o ebook digitali documentando progetti e storie	

TORNA AL SOMMARIO

	Rientra nell'obiettivo di utilizzare l'IA per personalizzare, generare e modificare contenuti digitali			

TORNA AL SOMMARIO

SECONDO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere** **4.4 Proteggere l'ambiente**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; - essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; - utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; - utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;	- Utilizzare l'account scolastico in autonomia. - Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza. - Costruire e utilizzare un avatar personale digitale. - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola e dell'utilizzo degli applicativi (Netiquette). - Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.	Interland: avventure digitali Netiquette https://internetopoli.it/landing_page/ https://wordwall.net/it/resource/29382595/la-sicurezza-su-internet MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it Progetti sul cyberbullismo e fumetto. Incontro con la Polizia Postale.	• L'Educazione Civica arricchisce notevolmente quest'area introducendo la privacy, i rischi online e la sostenibilità digitale: • Gestione dell'Identità e Privacy: • Conoscere il significato di identità e di informazioni personali e imparare a conservare in modo corretto la propria identità digitale. Comprendere che esistono leggi e regole specifiche per proteggere i diritti degli utenti online. • Sicurezza dei dispositivi: Applicare misure pratiche di protezione, come la creazione di password forti e l'uso del blocco schermo. • Benessere e Salute: Usare correttamente le

TORNA AL SOMMARIO

	- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; - utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); - essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; - conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza; -essere guidati a riconoscere i limiti dell'I.A. nelle conversazioni (non è "un amico", non ha le	- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Indicare programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. - Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). - Invitare e intervistare persone competenti sulla protezione dei dati (vedi polizia postale, ...). - L'insegnante guida gli		tecnologie digitali per salvaguardare la propria salute psico-fisica, conoscendo le modalità per evitare rischi e minacce. ● Contrasto al Cyberbullismo: Riconoscere, evitare e contrastare attivamente le varie forme di bullismo e cyberbullismo. ● Sostenibilità (Area 4.4): Comprendere l'impatto ambientale "invisibile" delle tecnologie, come ad esempio il consumo energetico dei data center.

TORNA AL SOMMARIO

	emozioni e non conosce tutto); -sensibilizzare gli studenti sull'importanza del rispetto della privacy: non inserire dati personali quando si usa strumenti digitali e applicazioni basate su I.A.; - lo studente è in grado di adottare comportamenti responsabili nell'utilizzo dell'IA, proteggendo la propria identità digitale, sapendo che i dati possono o non possono essere utilizzati da terzi; - lo studente è in grado di riflettere sulla sicurezza dell'IA (es. riconoscimento facciale, impronte digitali…).	alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). - Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Scrivere un codice di comportamento in classe e in rete. - Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.		

TORNA AL SOMMARIO

SECONDO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 5: Problem solving				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli; -comprendere che alcuni strumenti digitali basati su IA possono aiutare a risolvere semplici problemi (es. calcolatrici intelligenti, suggerimenti nei software educativi, correttori automatici); -saper utilizzare giochi e applicazioni che integrano IA per allenare il pensiero logico e computazionale	- Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi. - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Utilizzare il drive (come si salva un file, come si condivide una cartella, come si condivide un file, come si condivide). UTILIZZARE IN MATEMATICA, IN LINGUA E IN ARTE. - Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara	File e Cartelle - Quiz Tang Math - Kakooma Hidoku Solver ATTIVITA' LOGICA N.1 Math Apps | The Math Learning Center MathsBot.com https://www.canva.com/it_it/creare/flashcards/ https://code.org/it https://scratch.mit.edu/ Percorsi con robottini (BEE-BOOT, MATATA LAB, INTELINO, LEGO SPIKE,...) Piattaforme interattive di logica online (prove Invalsi).	Per quanto riguarda la risoluzione di problemi e l'adattamento tecnologico, l'Educazione Civica introduce le basi dell'accessibilità digitale: ● Imparare, sotto la guida dei docenti, a personalizzare le impostazioni del proprio ambiente digitale per adattarlo alle proprie esigenze di accessibilità.

TORNA AL SOMMARIO

	(es. giochi di coding o robotica educativa con funzioni "intelligenti"); -Riflettere sul fatto che per risolvere un problema ci possono essere più soluzioni, alcune proposte dall'IA e altre trovate dal gruppo classe. .	a pensare in modo autonomo). - Usare Sudoku, labirinti cartacei e online. - Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative (partecipare al Rallye Mathématique Transalpin). - Costruire flashcard. - digitali ad. es. con Canva. -Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. Creare una serie indizi che portino i bambini a risolvere un problema, come trovare il modo di aprire una scatola misteriosa (collaborazione e esperienza divertente stimolante). - Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o in 3D e chiedere al bambino di trovare il percorso corretto per uscire dal labirinto. Inizia con labirinti semplici, in modo	Gamification, Quiz e Test: • Panquiz, • Quizizz, • Quizlet	

TORNA AL SOMMARIO

		che possa padroneggiare le abilità di problem solving, e poi passa a quelli più complessi. - Usare il gioco di ruolo chiedendo di al bambino di aiutare a risolvere un problema ad esempio: recitare il ruolo di una persona che ha perso il portafoglio. Collaborare nel trovare una soluzione. - Fornire vari blocchi, lego o altri materiali per costruire qualcosa in autonomia e poi chiedere loro di creare qualcosa di specifico, come un ponte o un edificio. Nelle difficoltà aiutare con delle istruzioni dettagliate. - Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto. Chiedere di risolverlo usando il ragionamento e la logica. - Scegliere una parola di sei lettere e chiedere di crearne la maggior parte di parole possibili, usando solo le lettere della parola		

TORNA AL SOMMARIO

		originale. - Utilizzare i kit di robotica per programmare codici e percorsi personalizzati. - Utilizzare piattaforme per sviluppare il pensiero computazionale.		

TORNA AL SOMMARIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A. 1
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:
● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
● usare terminologia specifica base;
● comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
● avviare la procedura per stampare un documento.

A. 2
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…);
● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
● comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A. 3
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe;
● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
● saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione

TORNA AL SOMMARIO

multimediale sulla base di un modello già fornito;
● scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
● elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A. 4
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
● essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
● utilizzare con dimestichezza l’account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
● proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
● sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
● esprimere emozioni e/o stati d’animo durante l’utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A. 5
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● individuare semplici problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
● identificare semplici soluzioni per risolverli.

TORNA AL SOMMARIO

I PREREQUISITI DEL TERZO BIENNIO

CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL SECONDO BIENNIO

TORNA AL SOMMARIO

CURRICOLO DIGITALE CL. 5^ PRIMARIA E CL. 1^ SECONDARIA DI I° GRADO



TORNA AL SOMMARIO

TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA 1^ SECONDARIA I gr.	RISORSE SUGGERITE	LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE
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**	• 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. Sotto la competenza "1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali", gli alunni devono imparare a cogliere la	**ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA** • 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. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca). • Attività e giochi per l'avvio all'analisi dell'attendibilità delle informazioni. **ATTIVITÀ PROPOSTE 1^ SECONDARIA I gr.**	**5ª PRIMARIA** Utilizzo di Google Chrome Fake Tecnologia responsabile per bambini: Primo smartphone - Cyberbullismo - Fake news - Privacy online https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/dati-personali-e-altri-dati Lezione su ricerca in rete Fare ricerche online da Generazioni Connesse Video RICERCA IN RETE	• Classe 5ª Scuola Primaria • Conoscere fonti di informazione attendibili presenti nel web e ricercare in rete distinguendo dati veri e falsi. • Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali e utilizzare servizi di fact-checking (verifica dei fatti) imparando a controllare l'origine di un'informazione trovata online. • Classe 1ª Scuola Secondaria di I Grado • Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e

TORNA AL SOMMARIO

	distinzione tra i contenuti generati da esseri umani e quelli generati dall'IA. Devono comprendere che l'intervento critico umano è indispensabile per identificare errori, "allucinazioni" o anomalie prodotte dagli algoritmi	● 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). ● Attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. ● Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio Padlet…) ● Utilizzare i dati per programmare le macchine virtuali (machine learning)	Uso di Chrome e dei preferiti (Schede, finestre, Barra degli strumenti, referiti) Padlet (versione base) Internetopoli Basta bufale da Generazioni Connesse Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola ● **Cosa sono le fake news? (Smile and Learn + Parole O_Stili)** – cartone breve che introduce il tema con esempi semplici. Ottimo per avviare un gioco "vero/falso" in classe. YouTube+1 ● **I Super Errori – Enrico e le Fake News (Generazioni Connesse)** – miniserie pensata per	contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza, e individuando le fonti, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media. ● Imparare a riconoscere che i risultati di una ricerca dipendono dallo strumento usato (algoritmi) e che l'informazione può essere non sempre rilevante. ● Cogliere la distinzione tra contenuti generati da umani e da sistemi di IA, comprendendo che l'IA deve essere al servizio dell'uomo e che l'intervento umano è centrale per identificare anomalie o errori.

TORNA AL SOMMARIO

			bambini/ragazzi; spunto per attività di "caccia agli indizi" (titolo, autore, data, immagini). YouTube+1
			• **Schooltoon – Fake News (Primaria):**
			  ○ *Episodio 1 – Falso come una moneta di cioccolato!* – introduce l'idea di "notizia sospetta".
			  ○ *Episodio 2 – I limoni non si mangiano!* – conseguenze delle bufale.
			  ○ *Episodio 3 – Occhio al titolo!* – perfetto per un gioco sui titoli clickbait. Schooltoon.com+2Schooltoon.com+2
			• **Vivi Internet, al meglio – Impara a distinguere il vero dal falso** – video breve collegato al gioco Interland; ottimo come "anteprima" del laboratorio. YouTube
			• **Interland (Fiume della**	

TORNA AL SOMMARIO

			realtà) – presentazione del gioco dove si impara a distinguere vero/falso; potete far giocare gli alunni a coppie e discutere le risposte. YouTube+2beinternetawesome.withgoogle.com+2 **PRIMA MEDIA (CLASSE 1ª)** • **Schooltoon – Cosa sono le Fake News? (Medie)** – lezione animata (8′) con lessico e esempi adatti alla secondaria di I grado; avvio perfetto per un *debunking* guidato. Schooltoon.com • **I Super Errori – Enrico e le Fake News (Generazioni Connesse)** – per progettare un "decalogo della classe" sulle verifiche prima di condividere. YouTube	

TORNA AL SOMMARIO

			• **Come individuare buone fonti (biblioteca)** – introduzione pratica a fonti attendibili, utile per un'attività a stazioni (autore, dominio, data, confronti). YouTube • **Ricerche Internet: come selezionare le fonti e presentare i risultati (TVscuola)** – consigli chiari per la ricerca scolastica; si presta a una checklist valutativa. YouTube • **Vivi Internet, al meglio – Impara a distinguere il vero dal falso** – ponte tra verifica delle notizie e sicurezza digitale. YouTube • **Giochi antibufala (per presentare l'attività):** ○ *Abbiamo creato un videogioco per riconoscere una fake news – The Information Tower* (introduzione al	

TORNA AL SOMMARIO

			gioco usato a scuola). YouTube ○ *Bad News: un serious game per difendersi dalle fake news* (spiegazione del gioco "Bad News/Bad News Junior"). YouTube ○ Wakelet ○ Storymap	

TORNA AL SOMMARIO

TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
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***	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● sapere che cos'è un'identità digitale; ● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; ● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ● comunicare correttamente nelle interazioni digitali	**ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA** ● Applicare le funzioni di condividivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola(Google Drive) ● Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ● Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una mail e salvarli ordinatamente sul proprio ● Caricare e condividere un documento creato 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	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Primi passi con Google Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali Impronta digitale Hinterland (gioco online sulla sicurezza digitale) Secondario primo grado (I-II) Percorso smartphone Disclaimer Internet: le opportunità delle nuove tecnologie Privacy e Cyber Security: doveri e diritti online Emozioni in rete: rispetto, empatia, e spirito di	Classe 5ª Scuola Primaria ● Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale (tablet, computer) e le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche. Classe 1ª Scuola Secondaria di I Grado ● Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale.

TORNA AL SOMMARIO

		gruppo in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti (device). **ATTIVITÀ PROPOSTE 1^ SECONDARIA I gr.** ● Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ● Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ● In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ● Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una mail e salvarli ordinatamente sul proprio device. ● Caricare e condividere un documento creato con app online o	comunità online Informazione online: orientarsi efficacemente in rete Dipendenze digitali: come promuovere il benessere online 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: Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 LA NETIQUETTE **5ª primaria Condivisione & collaborazione (Google Drive/Docs)** ● Video: "Come condividere file e cartelle su Drive". YouTube ● Guida ufficiale: "Condividere file e	● Utilizzare classi virtuali e forum di ricerca rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore. ● Integrare la comprensione della natura non umana di robot e chatbot, apprendendo le basi dell'interazione uomo-macchina.

TORNA AL SOMMARIO

		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. ● Riflettere sulle tracce che un’identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	cartelle su Drive”. Google Aiuto **Inviare email complete (A, Cc/Ccn, oggetto, testo, allegato)** ● Guida ufficiale: “Scrivere e inviare email (Gmail)”. Google Aiuto ● Guida ufficiale: “Inviare allegati con Gmail” (PC/Android). Google Aiuto+1 **Scaricare allegati e salvarli in modo ordinato** ● Guida ufficiale: “Aprire e scaricare gli allegati in Gmail” (PC/iPhone-iPad/Android). Google Aiuto+2Google Aiuto+2 **Caricare un documento e condividerlo con una**	

TORNA AL SOMMARIO

			persona/gruppo ● Guida ufficiale: “Caricare file e cartelle su Google Drive”. Google Aiuto ● Guida ufficiale: “Condividere file da Google Drive / Condividere con link”. Google Aiuto **Organizzare i documenti in cartelle (cloud o device)** ● Guida ufficiale: “Organizzare file e cartelle in Google Drive”. Google Aiuto ● PC (Windows): creare e usare cartelle (video/guida). YouTube+1 ● iPad: “Organizzare file e cartelle nell’app File”. Support Apple **Lavorare da soli o in gruppo in modo sincrono/asincrono su documenti condivisi**	

TORNA AL SOMMARIO

			• Video: collaborazione su Documenti Google (chat, commenti, scrittura a più mani). YouTube • Guida ufficiale: "Suggerire modifiche / Commenti" (Documenti). Google Aiuto • Consegna compiti nella classe virtuale (Google Classroom). Google Aiuto	
			1ª secondaria di I gr. Simulare la creazione di un'identità digitale (avatar) • Voki – avatar parlanti (video/tutorial). YouTube+1 • Pixton EDU – creare avatar / foto di classe (video). YouTube+1 • Canva – pagina "Crea avatar" (builder e idee attività). Canva *(Suggerimento: usare account scolastici e*	

TORNA AL SOMMARIO

			non *caricare foto reali degli studenti.)* **Condivisione & collaborazione avanzate nel cloud** ● Guida ufficiale: ruoli di accesso (visualizzatore/commentatore/editor) su Drive. Google Aiuto ● Guida ufficiale: privacy "Dashboard attività / cronologia visualizzazioni" (Documenti/Fogli/Presentazioni). Google Aiuto **Inviare email complete all'insegnante/compagni** ● Guida ufficiale: "Scrivere e inviare email (Gmail)", con Cc/Ccn. Google Aiuto ● Guida ufficiale: "Inviare allegati con Gmail" (PC/Android). Google Aiuto+1 **Scrittura collaborativa**	

TORNA AL SOMMARIO

			con commenti/correzioni e invio tramite classe virtuale ● Guida ufficiale: "Suggerire modifiche / Commenti" (Documenti). Google Aiuto ● Taggare compagni e assegnare commenti. YouTube ● Classroom: consegnare un compito (studente). Google Aiuto **Scaricare allegati e salvarli sul proprio device** ● Guida ufficiale: scaricare allegati (PC/iPhone-iPad/Android). Google Aiuto+2Google Aiuto+2 **Caricare e condividere un documento creato con app online o PC** ● Guida ufficiale: caricare su Drive. Google Aiuto ● Guida ufficiale: condividere file/cartelle	

TORNA AL SOMMARIO

			e tramite link. Google Aiuto **Organizzare in cartelle (cloud o device)** ● Drive: creare/muovere file in cartelle. Google Aiuto ● Windows: creare nuove cartelle (guida Microsoft). Support Microsoft ● iPad: organizzare nell'app File. Support Apple **Lavorare in presenza o a distanza, sincrono/asincrono** ● Meet: presentare e condividere lo schermo (per lavori di gruppo). Google Aiuto ● Classroom: avviare una riunione Meet dal corso. Google Aiuto ● "Modifica in tempo reale" su file Google (panoramica). Google Workspace	

TORNA AL SOMMARIO

			Riflettere su “impronta digitale” e rischi collegati ● Videopillole: “Impronta digitale / Una giornata in Internet”. YouTube ● Generazioni Connesse: pagina “Impronte digitali” (spunti e definizioni). generazioniconnesse.it ● Vivi Internet, al meglio: “Condividi usando il buon senso” (clip). YouTube ● Polizia Postale – Una Vita da Social (risorse e video per ragazzi 11–17). Polizia Postale	

TORNA AL SOMMARIO

TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali. **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.** **3.3 Copyright e licenze.** **3.4 Programmazione.**	● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una modifica concordata. L'IA viene impiegata come "co-creatore" per supportare lo sviluppo e la rielaborazione personale di contenuti. Gli studenti imparano a utilizzare questi strumenti per generare scalette, per la revisione ortografica o stilistica e per progettare semplici contenuti digitali	**ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA** ● Utilizzare materiali di varia provenienza e formati (documenti,foto digitali,video,audio,clipart…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni Google o Canva, Documenti,Poster, storie ecc.) sia offline che in cloud; ● Realizzare La Presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto veste grafica; ● Utilizzare Scratch, Lego o ambienti similari (plugged e unplugged): ● svolgere attività di geometria.	Creazione di contenuti: ● Animaker ● Storyjumper ● Bookcreator ● Powtoon ● ComicStripMaker ● Google Presentazioni ● Canva ● Genially ● Mymaps-Google ● Googleearth ● WordCloud ● Librogame ● Storywizardperlostorytelling ● Wakelet ● Storymap 10 Lezioni di Scrach per bambini ● Story Wizard Tutorial ● ARSBOOK per ● l'educazione civica e tutte le	Classe 5ª Scuola Primaria ● Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Classe 1ª Scuola Secondaria di I Grado ● Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. ● Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli

TORNA AL SOMMARIO

		ATTIVITÀ PROPOSTE 1^ SECONDARIA I gr. ● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete)e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clipart…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Video, Immagini interattive, Mappe Interattive,storie ecc.) sia offline che in cloud; ● Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione; ● Fare parlare dei personaggi e far loro raccontare; ● Realizzare La Presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto veste grafica; ● Realizzare Filmato Con software app online come sintesi di vari materiali digitali; ● Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le	altre materie ● AssemblrEDU per creare oggetti inARe3D da mettere nello storytelling Edpuzzle per fare diventare i video interattivi ● Timelinely per fare diventare i video interattivi ● Edpuzzle Tutorial Timelinely ● Creazione di poster/giornale/infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Creare infografiche con Genially In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (**Book Creator o Storyjumpe**r per esempio) ● Simulare Intervista ad un personaggio famoso con Blabberize: lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. ● Usare Chat-Animator, Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim ● creare animazioni online Video animation con Canva Creare musica, cartoline sonore,	altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.

TORNA AL SOMMARIO

		modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. ● Realizzare storytelling. ● Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d’autore. ● Utilizzare Scratch, Code.org, Mblock, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari (plugged e unplugged) per: ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti); ● sperimentare semplici applicazioni robotiche; ● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzato; ● svolgere attività di geometria; ● creare musica; ● replicare videogame Arcade anni ‘80 (videogame storici,	podcast Garage Band Audacity Sonic Pi typedrummer Chrome music Lab MuseScore STOP MOTION: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. ● Google Slides. ● Geogebra ● Tinkercad ● Cospaces + Merge cube	

TORNA AL SOMMARIO

TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere** **4.4 Proteggere l'ambiente**	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ● 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 irischi legati alla	**ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA** ● Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo" ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute : dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore, rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi, emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco… **ATTIVITÀ PROPOSTE 1^**	**Cybersecurity e sicurezza online**: *Proteggersi da phishing e frodi* (video); *Web reputation* (video); **Cybersecurity – Ludoteca del Registro.it** (repertorio di giochi e attività di gruppo); *Internetopoli*; *Be Safe: online in sicurezza* (Civix – Cittadinanza Digitale a Scuola); *Usare Internet in sicurezza* (video sui rischi e le opportunità della rete); *SIC Italia – La miniserie* (Generazioni Connesse). **Cittadinanza digitale responsabile**: *Super cittadino digitale* (Programma il Futuro). **Dati personali e privacy**: *Dati personali e altri dati* (Programma il Futuro). **Percorsi di cittadinanza digitale**: *Spaceshelter*; *Tracce in rete* (Generazioni Connesse); attività e	**Classe 5ª Scuola Primaria** • Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali, gestendole in modo corretto. • Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico legati all'uso delle tecnologie. • Riconoscere, evitare e

TORNA AL SOMMARIO

	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..)	**SECONDARIA I gr.** Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo" ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili) ● Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica) ● 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 ● Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media	percorsi di *Programma il Futuro*. **Cyberbullismo e comunicazione online**: *Il potere delle parole* (Programma il Futuro); *Manifesto della comunicazione non ostile*. **Crittografia e sicurezza dei dati**: *Messaggi in codice: la crittografia per tutti* (Civix – Cittadinanza Digitale a Scuola). **Benessere digitale e uso consapevole dei dispositivi**: *Strategie per il benessere digitale* (Civix – Cittadinanza Digitale a Scuola); dibattito online con Kialo sul tema *«Il gioco online fa male oppure no?»*; *Diario di una giornata disconnessa* (Civix – Cittadinanza Digitale a Scuola). **Educazione digitale e sostenibilità**: percorsi di *Generazioni Connesse – Educ@tion*; articoli sulla tematica ambientale; *L'impatto digitale* (rivista *Il Mulino*). **5ª primaria** **Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo"** ● Esempio di regolamento 2024/25 (PDF) per mostrare struttura e	contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo. ● Comprendere e sperimentare che i dati personali servono per addestrare le IA e che l'IA può favorire l'inclusione delle persone con disabilità. ● Conoscere il ciclo di vita dei dispositivi, l'importanza della riparazione e del riciclo dei rifiuti elettronici (e-waste). **Classe 1ª Scuola Secondaria di I Grado** ● Conoscere i concetti di identità digitale e di protezione dei propri dati,

TORNA AL SOMMARIO

			sezioni tipiche. iisspugliatti.edu.it • Patto educativo di corresponsabilità (pagina ufficiale MIM) — per contestualizzare la "presa visione/sottoscrizione". Ministero dell'Interno • Come raccogliere "presa visione" in modo semplice: Moduli Google con raccolta email verificata (spunta "Raccogli indirizzi email – Verificato"). Google Aiuto **Conoscere e ricordare le credenziali dell'account di istituto** • Accedere per la prima volta a Classroom (utile per ricordare dove si usano le credenziali). Google Aiuto • Creare password efficaci (guida Google) + idee per frasi-segreto memorabili. Google Aiuto+1 • Gestire le password salvate in Chrome (PC/Android) — molti istituti usano Chromebook/Chrome. Google Aiuto+1 • (Per docenti/admin) 2-Step Verification: nota che può dipendere dalle policy dell'istituto. Google Aiuto+1	creando e gestendo la propria identità, sotto guida, per controllare la circolazione dei dati attraverso diverse forme di protezione. • Valutare con attenzione, anche se guidati, ciò che di sé si consegna in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui. • Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo, cyberbullismo, atti di violenza

TORNA AL SOMMARIO

			Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile ● Manifesto ufficiale (Parole O_Stili) + sezione "Scuola" con materiali. paroleostili.it+1 ● Unità pronte per l'aula basate sul Manifesto (#AncheIoInsegno). ancheioinsegno.it+1 **Rischi per la salute: dipendenza da Internet, vista, umore; social e videogiochi; emozioni durante il gioco** ● Vista: regola **20-20-20** e consigli IAPB Italia (pagina semplice per bambini). iapb.it+1 ● Ospedale Bambino Gesù: "Videogiochi" (tempi, scelte per età) + decalogo "salute digitale". ospedalebambingesu.it+1 ● "Vivi Internet, al meglio" (Google): gioco/attività su sicurezza e benessere online. Be Internet Awesome ● Rischi e buone pratiche sui social: hub **Generazioni Connesse**. generazioniconnesse.it ● (Per spunto video) IAPB/OPBG canali YouTube su vista e benessere digitale. YouTube+1	online, comunicazione ostile, e diffusione di fake news. ● Comprendere che le tecnologie hanno un impatto ambientale (consumo di energia e dati) non sempre evidente all'utente.

TORNA AL SOMMARIO

			1ª secondaria di I grado **Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo"** ● Regolamento d'Istituto (PDF d'esempio aggiornato) — utile per analisi/riassunto in classe. iisspugliatti.edu.it ● Patto educativo di corresponsabilità (MIM) + Linee guida. Ministero dell'Interno+1 ● Opzioni digitali: conferma lettura via Moduli Google (raccolta email verificata) o, se abilitato dall'istituto, **firma elettronica** in Workspace. Google Aiuto+1 **Conoscere/gestire le credenziali** ● Accedere a Classroom con account scolastico: guida studenti. Google Aiuto ● Gestore password di Chrome + Controllo password (passwords.google.com). Google Aiuto+1 ● Creare password robuste e ricordabili (consigli ufficiali). Google Aiuto **Manifesto della comunicazione non ostile (con word cloud Mentimeter)**	

TORNA AL SOMMARIO

			• Manifesto e materiali per la scuola. paroleostili.it+1 • Mentimeter: come creare una **word cloud** (video IT + guida). YouTube+1 • Idee pratiche per la classe (tutorial/guide in italiano). ideeperlascuola.it **Rischi per la salute fisica/mentale: internet, vista, umore** • IAPB: linee guida anti-affaticamento visivo (20-20-20, postura, luce). iapb.it • Ospedale Bambino Gesù: smartphone/adolescenti (limiti, contenuti). ospedalebambingesu.it • WHO: che cos'è il **gaming disorder** (per inquadrare il tema con rigore). Organizzazione Mondiale della Sanità+1 **Rischi legati ai social / uso eccessivo dei videogiochi** • Generazioni Connesse (SIC Italia): risorse, video "We Are Fearless". generazioniconnesse.it+1 • Polizia Postale – **Una vita da**	

TORNA AL SOMMARIO

			social: pagine e video per ragazzi 11–17. Polizia Postale+1 • Garante Privacy – minori e social (consigli semplici e casi tipici). Garante Privacy+1 **Emozioni durante l'uso dei videogiochi (discussione guidata)** • "Videogiochi ed emozioni" – clip didattica per secondaria di 1° grado. YouTube • Intervento su **Video Game Therapy** (come spunto di riflessione, non terapia). videogametherapy.it **Creare prodotti multimediali di sintesi (infografiche)** • Canva per la scuola (gratis per docenti/studenti) + modelli di infografica. Canva+1 • Genially – infografiche interattive (guida in italiano). Genially.com • Piktochart – editor infografiche (pagina IT). Piktochart **Creare un piano personale per un uso sano ed equilibrato dei media** • "Patto di famiglia digitale" (modello	

TORNA AL SOMMARIO

			scaricabile, in italiano). Internet Matters • Google **Family Link** / Benessere digitale: strumenti concreti per limiti e orari (spunto per definire obiettivi personali). Google Families+1 • Spunti educativi per gestire attenzione/tempo di utilizzo. Benessere Digitale	

TORNA AL SOMMARIO

TERZO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
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***	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli; ● individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; ● individuare problemi di accessibilità ● riconoscere le mie esigenze di formazione.	**ATTIVITÀ PROPOSTE 5^ PRIMARIA** ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. ● Riconoscere fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. **ATTIVITÀ PROPOSTE 1^ SECONDARIA I gr.** Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o	**Per la soluzione di problemi,** si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" **Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.** Google disegni Google SketchUp Macabricks: costruire con i LEGO direttamente online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory: creare	Classe 5ª Scuola Primaria ● Imparare a personalizzare le impostazioni del proprio ambiente digitale per adattarlo alle proprie esigenze di accessibilità. Classe 1ª Scuola Secondaria di I Grado ● Conoscere le funzioni di base dei dispositivi e dei software in uso ed eseguire operazioni fondamentali di gestione dei file e dei programmi. ● Imparare a installare e aggiornare software e a seguire istruzioni per risolvere problemi tecnici comuni, come

TORNA AL SOMMARIO

		dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD) ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ● Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. ● Riconoscere fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…).	gallerie virtuali online Tinkercad Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti machinelearningforkids Bit of AI Canva IA: text to image, magic write,presentazione IA, movimenti personalizzati di foto, togliere lo sfondo dalle foto e modificarle Curipod: presentazioni e interattività in pochi secondi (presentazioni illimitate per account gratuito insegnanti) Speechify: lettura di un testo in pochi click **5ª PRIMARIA** ● **Arrestare/aggiornare/riavviare il PC (Windows)** Guida ufficiale: come **arrestare, sospendere o ibernare** il PC (include quando compaiono "Aggiorna e	ad esempio la perdita di connettività.

TORNA AL SOMMARIO

		● Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ● Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. ● Utilizzare l'Intelligenza artificiale in modo creativo.	arresta/riavvia"). Support Microsoft ● **Chiudere finestre "pop-up" in sicurezza** Bloccare/consentire pop-up in **Chrome** (PC): Google Aiuto Rimuovere **annunci indesiderati** e ripristino impostazioni (Chrome): Google Aiuto Scorciatoia per chiudere una finestra su **Mac** (⌘+W): Support Apple+1 ● **Riconoscere e scegliere tra app locali e online (web)** **Word per il web vs Word desktop** (differenze e quando usare l'uno o l'altro): HT Apps Che cos'è un'**applicazione web** (spiegazione semplice): OVHcloud **1ª SECONDARIA DI I**	

TORNA AL SOMMARIO

			GRADO • **Usare PC/tablet personali a scuola (BYOD)** **Linee guida nazionali** PNSD – Azione #6 (BYOD): scuoladigitale.istruzione.it Guida studenti a **Google Classroom** (anche da mobile): Google Aiuto+1 • **Semplici controlli del sistema durante le attività** Verificare **aggiornamenti** (Windows 10/11): Support Microsoft Controllare **spazio di archiviazione**: Support Microsoft • **Verificare reti Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata** **Windows**: connettersi a una rete Wi-Fi: Support Microsoft **iPhone/iPad**:	

TORNA AL SOMMARIO

			connettersi al Wi-Fi: Support Apple+1 **Mac**: connettersi al Wi-Fi: Support Apple+1 • **Arresto/aggiornamento/ riavvio (ripasso)** Guida Microsoft: **arrestare, sospendere, ibernare** (spiega le opzioni quando ci sono aggiornamenti in attesa). Support Microsoft • **Bloccare/gestire pop-up** **Chrome (PC)**: bloccare/consentire pop-up: Google Aiuto **Edge (Android/iOS e suggerimenti)**: guida app Edge in italiano: Support Microsoft • **Scegliere lo strumento più adatto (locale vs online)** **Word web vs desktop** (criteri di scelta): HT Apps	

TORNA AL SOMMARIO

			• **Accessibilità in testi/presentazioni (caratteri, spaziature, lettura vocale, sottotitoli)** Google **Presentazioni** – presentare con **sottotitoli**: Google Aiuto Google **Meet** – **sottotitoli** in tempo reale/tradotti: Google Aiuto+1 **Microsoft PowerPoint** – **sottotitoli live** e checker accessibilità: Support Microsoft+1 **Microsoft Edge** – **Leggi ad alta voce** & Lettore immersivo (per testi lunghi): Microsoft+1 Google Docs/Slides – **documenti accessibili** (alt-text, titoli, struttura): support.squarespace.com+1 • **Proporre strumenti semplici/innovativi per prodotti digitali**	

TORNA AL SOMMARIO

			Canva per la scuola (gratis per istituti idonei): Canva+1 **Genially** – primi passi (pagina IT): Genially.com **Book Creator** (creare libri multimediali): Book Creator app+1 **Scratch** (storie/giochi/animazioni, disponibile in italiano): scratch.mit.edu+1 **Google Sites** (mini-siti di progetto): Google Aiuto+1 • **Chiedere guide e tutorial per l'autoapprendimento** **Microsoft 365 – Formazione** (tutorial ufficiali): Support Microsoft+1 **Apple Education – Apple Teacher & risorse**: Apple Education Community+1 • **Usare l'Intelligenza Artificiale in modo**	

TORNA AL SOMMARIO

			creativo (attività guidate e sicure) **Quick, Draw!** (gioco ML – italiano): quickdraw.withgoogle.com **AutoDraw** (disegno assistito da IA): experiments.withgoogle.com+1 **Blob Opera** (creazione musicale con IA): experiments.withgoogle.com **Magenta – esperimenti musicali** (per laboratori di musica, con docenti): Magenta+1	

TORNA AL SOMMARIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

A. 1
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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.

A. 2
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
- sapere che cos’è un’identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

A. 3
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici
problemi, sono in grado di:
- 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.

A. 4
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;

TORNA AL SOMMARIO

● 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..)

A. 5
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
● conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
● individuare semplici problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
● identificare semplici soluzioni per risolverli;
● individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
● individuare problemi di accessibilità
● riconoscere le proprie esigenze di formazione.

TORNA AL SOMMARIO

I PREREQUISITI DEL QUARTO BIENNIO

CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL TERZO BIENNIO

TORNA AL SOMMARIO

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO



TORNA AL SOMMARIO

QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	(OBIETTIVI) SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE
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**	A **livello base**, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● avere chiare le mie 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,	● Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ● Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario della biblioteca Bertoliana o quello delle	Quizizz, Quizlet, Panquiz, Wordwall l'utilizzo di quiz e giochi interattivi risponde all'obiettivo pratico di eseguire giochi ed esercizi logico-linguistici in ambiente digitale Unità di lavoro su SCOVARE LE BUFALE NotebookLM Piattaforma Google Workspace/Drive Magic School, SchoolAI, Brisk Teaching MuseScore, Audacity, Spotify, YouTube Music	In questo biennio l'attenzione si sposta sull'analisi avanzata, sui bias dell'Intelligenza Artificiale e sull'impatto dei Modelli Linguistici (LLM): ● Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza, individuando le fonti di provenienza e le modalità di diffusione delle notizie nei media digitali. ● Sviluppare la capacità di verificare le fonti (fact-checking) e comprendere come i dati usati per addestrare l'IA possano influenzare l'affidabilità delle risposte. ● Sviluppare un senso critico

TORNA AL SOMMARIO

	cartelle...) ● eseguire l’analisi, il confronto l’interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali É fondamentale per sviluppare il senso critico necessario a valutare l'affidabilità delle risposte fornite dagli algoritmi, riconoscendo l'eventuale presenza di bias (dati distorti o discriminatori) e imparando a distinguere le informazioni generate da esseri umani da quelle prodotte dai sistemi di IA	biblioteche vicentine. Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l’aiuto dell’insegnante lo studente si esercita a: ● applicare la sintassi dei motori di ricerca; ● organizzare l’ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); ● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull’argomento scelto; ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all’interno delle informazioni; ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all’argomento; ● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno	(per la ricerca mirata, il recupero e l'organizzazione di tracce audio e fonti musicali all'interno di ambienti digitali)	specifico per valutare le informazioni prodotte dai modelli linguistici (LLM), che possono diffondere falsi riferimenti e "allucinazioni". ● Riconoscere che l'IA può integrare atteggiamenti discriminatori (bias) basati su razza, sesso o opinioni, se i dati di addestramento sono di bassa qualità.

TORNA AL SOMMARIO

		specifico tipo di file; ● utilizzare i dati per programmare le macchine virtuali (machine learning).		

TORNA AL SOMMARIO

QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**(OBIETTIVI) SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
2.1 Interagire con gli altri 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**	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; ● presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; ● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza. ● utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri	● All'interno del sistema mail della scuola: ● Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico. ● Inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn. ● Inviare email utilizzando mail di gruppo. ● Richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura. ● Programmare data e ora di invio. ● Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. ● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:	● Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola ● Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet ● Altre piattaforme collaborative: Canva Screencastify Genially tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: ● Generazioni connesse	Per l'interazione, si introduce la consapevolezza dei meccanismi manipolativi delle piattaforme sociali sulla democrazia: ● Utilizzare classi virtuali e forum di discussione a scopo di studio e di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore. ● Comprendere il concetto di economia delle piattaforme e come i social media possano influenzare negativamente i processi democratici, ad esempio attraverso il meccanismo delle "bolle di filtraggio" (filter bubbles).

TORNA AL SOMMARIO

	(virtuali e non)	• creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche, presentazioni...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di • condivisione; • spiegare agli altri membri del • gruppo usando gli strumenti a disposizione come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; • informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e • guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità;	• Parole Ostili Internet: Le opportunità delle nuove tecnologie Privacy e Cyber Security:dovere e diritti in rete Informazione online: orientarsi efficacemente in rete	

TORNA AL SOMMARIO

		● Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. ● Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l’accesso online;		

TORNA AL SOMMARIO

QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**(OBIETTIVI) SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali. **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.** **3.3 Copyright e licenze.** **3.4 Programmazione.**	Ad un **livello base**, in autonomia, sono in grado di: ● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; ● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; ● indicare le fonti di informazione; ● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. A **livello intermedio,** in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;	**In modalità offline o su piattaforme cloud:** ● realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; ● completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; ● realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;	Canva e Canva IA Geogebra Goolge Earth Mathigon Google Workspace Magic School, SchoolAI, Brisk Teaching Software come *MuseScore* e *Audacity* rispondono all'obiettivo pratico di produrre, elaborare e creare file audio, musica e podcast. Inoltre, l'utilizzo e la manipolazione di brani da *Spotify* o *YouTube Music* richiedono lo	Quest'area integra l'uso dell'IA generativa e le nuove sfide legate al diritto d'autore: ● Conoscere l'evoluzione del concetto di diritto d'autore e i meccanismi di generazione algoritmica dei contenuti. ● Integrare la comprensione di come il diritto d'autore si applichi ai dati utilizzati per l'addestramento dell'IA e imparare come etichettare correttamente i contenuti generati da algoritmi. ● Sperimentare l'uso etico di strumenti di IA generativa per supportare la creazione di contenuti, comprendendone limiti e benefici: utilizzare l'IA per arricchire la produzione in modo attivo e non sostitutivo della riflessione personale.

TORNA AL SOMMARIO

	● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. L'IA viene impiegata come "co-creatore" per supportare gli studenti nella generazione, integrazione e revisione di testi o altri contenuti, applicando un approccio etico, trasparente e responsabile alle proprie produzioni	● realizzare podcast; ● confrontare, progettare e creare infografiche tramite software e app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; ● produrre musica con applicazioni, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. **Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:** ● sperimentare algoritmi ● sperimentare semplici applicazioni robotiche; ● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ● svolgere attività di geometria; ● creare semplici videogame; ● partecipare alla CodeWeek;	sviluppo di competenze legate al "Copyright e licenze" (Competenza 3.3), per comprendere come il diritto d'autore si applichi alla condivisione e al riutilizzo CapCut, WeVideo, Prezi sono strumenti per il montaggio video e la creazione di presentazioni dinamiche e consentono agli studenti di realizzare filmati, videoclip e presentazioni multimediali complesse, operando una sintesi creativa di vari materiali digitali di diversa provenienza	

TORNA AL SOMMARIO

		Attività per sviluppare l’autonomia: ● creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial fornito dall’insegnante; ● aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; ● chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.		

TORNA AL SOMMARIO

QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 4 . SICUREZZA				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**(OBIETTIVI) SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
4.1 Proteggere i dispositivi. **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.** **4.3 Proteggere la salute e il benessere.** **4.4 Proteggere l'ambiente**	In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ● scegliere semplici	• Conoscere, ricordare i propri account e mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti) • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali; • Conoscere ed individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (p.es. controllare gli allegati perla presenza di virus prima di scaricarli)	Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse Proposte generazione connesse Schede polizia di stato Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Progetto Navigare a vista Cybersecurity Proteggersi dal Phishing e	È l'area che subisce le integrazioni più profonde, spaziando dal benessere psicofisico alla *cybersecurity*: • **Identità e privacy avanzata:** Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei dati. Comprendere l'importanza di configurare i sistemi per limitare il tracciamento e la conservazione dei *prompt* (le istruzioni date all'IA) per proteggere i propri diritti. • **Design ingannevole:** Approfondire il diritto alla disconnessione e imparare a riconoscere le strategie di "design ingannevole" (es. *clickbait, nudging*)

TORNA AL SOMMARIO

	modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy ● 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..) ● essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social	● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ● Sapere che cos'è l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti) ● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…). ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete ● Conoscere i principali contenuti della la normativa sul contrasto al Cyberbullismo ● Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social	frodi video Web reputation video Progettare il futuro CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) https://www.raiscuola.rai.it/educazionecivica/articoli/2021/01/Identita-Virtuale-46187d2d-eb49-4db4-9a0b-f4fcae24f4a1.html https://s3-www.savethechildren.it/public/allegati/educare-al-digitale.pdf Piattaforma Civix Manifesto parole ostili Piattaforma per Debate	progettate per catturare l'attenzione degli utenti. ● **Rischi e cyberbullismo:** Evitare i rischi derivanti dall'uso di tecnologie: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo, cyberbullismo, atti di violenza online, comunicazione ostile e diffusione di fake news. ● **Cybersecurity:** Comprendere che l'Intelligenza Artificiale ha un duplice ruolo: può essere usata sia per sferrare attacchi informatici sia per la difesa (*cybersecurity*). ● **Sostenibilità:** Valutare le strategie per ridurre l'impatto ambientale invisibile delle tecnologie attraverso riuso, riciclo (e-waste) e scelte di acquisto consapevoli.

TORNA AL SOMMARIO

QUARTO BIENNIO - AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING				
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**(OBIETTIVI) SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**	**LINEE GUIDA EDUCAZIONE CIVICA COMPETENZE**
5.1 Risolvere problemi tecnici. **5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche.** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.** **5.4 Individuare i divari di competenze digitali**	**A livello base,** in autonomia, sono in grado di: risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet,monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali **A livello intermedio,** in autonomia, sono in grado di: ● usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola; ● Conoscenza delle varie periferiche per memorie esterne e relativi problemi di installazione e gestione; ● Diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi ● Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi a scuola App per Escape room Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Code.org Minecraft Mecabricks - costruire	In questa fase conclusiva del primo ciclo, la tecnologia diventa strumento per intervenire sulla realtà: ● Conoscere metodologie di *problem solving* digitale e i principi di etica tecnologica. ● Utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi del mondo reale, adottando un approccio **antropocentrico**; imparare a mettere sempre l'uomo e i suoi valori al centro dello sviluppo e dell'uso della tecnologia.

TORNA AL SOMMARIO

	l'accessibilità o la facilità d'uso); ● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; ● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. Rientrano nell'obiettivo di utilizzare tecnologie digitali e ambienti interattivi per risolvere compiti di realtà o problemi logico-matematici. Applicazioni come *Phet Colorado* permettono agli alunni di esplorare concetti scientifici complessi attraverso simulazioni pratiche, favorendo l'apprendimento basato sull'indagine (Inquiry-Based Learning)	● Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. ● Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. ● Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. ● Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. ● In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perchè si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. ● Registrazioni e accesso ai materiali scolastici da strumenti diversi. ● Con l'aiuto dell'insegnante,	con i Lego Tinkercard Scratch Generatore di mappe Mindomo *Sketchup* è uno strumento eccellente per la competenza "5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali". Permette agli studenti di modellare ambienti in 3D, progettare edifici o ricostruire spazi storici, sviluppando così il pensiero computazionale, le competenze spaziali e il problem solving	

TORNA AL SOMMARIO

		saper svolgere simulazioni e compiti di realtà ● Saper trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. ● Utilizzare l’Intelligenza artificiale in modo creativo.		

TORNA AL SOMMARIO

ALLEGATO AL CURRICOLO DIGITALE - UDA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. FOGAZZARO" – NOVENTA VICENTINA (VI)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO VERTICALE E TRASVERSALE

NOVENTA VICENTINA ED IL SUO COMUNE: IL NOSTRO TERRITORIO DA CONOSCERE, PROTEGGERE E RACCONTARE

Classi coinvolte: Quinta Primaria – Terza Secondaria di Primo Grado

PROGETTO DI MASSIMA

Denominazione	NOVENTA VICENTINA ED IL SUO COMUNE: IL NOSTRO TERRITORIO DA CONOSCERE, PROTEGGERE E RACCONTARE
Compito autentico	Realizzare una guida interattiva e inclusiva di Noventa Vicentina, con testi, immagini, mappe e audio per valorizzare il patrimonio naturale e culturale.
Prodotto finale	Guida multimediale "Noventa Vicentina ed il suo Comune raccontati dai ragazzi" – mappa illustrata (primaria) e guida digitale (secondaria).
Competenza chiave prioritaria	Cittadinanza e sostenibilità – Competenza digitale (DigComp 2.2).
Utenti	Alunni di classe quinta primaria e terza secondaria di primo grado.
Fasi di applicazione	1. Esplorazione 2. Ricerca 3. Produzione 4. Revisione 5. Presentazione.

TORNA AL SOMMARIO

Tempi complessivi	**24 ore (2 mesi: maggio-giugno).**

PIANO DI LAVORO – SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fase	Cosa fa lo studente	Cosa fa il docente	Metodologia	Esiti attesi	Evidenze per la valutazione	Tempi
1. Esplorazione	5ª Primaria: osserva flora e borghi, fotografa e disegna. 3ª Secondaria: analizza geologia e storia, effettua interviste.	Organizza uscita o tour virtuale, guida l'osservazione.	Outdoor learning	Consapevolezza del valore territoriale.	Foto annotate, mappe mentali.	4h
2. Ricerca e selezione	5ª Primaria: ricerca dati semplici e leggende. 3ª Secondaria: ricerca approfondita, verifica fonti.	Guida la ricerca e fornisce criteri di attendibilità.	Cooperative learning	Rielaborazione autonoma delle informazioni.	Schede di ricerca, mappe concettuali.	6h
3. Produzione	5ª Primaria: mappe illustrate, brevi testi. 3ª Secondaria: ebook o sito interattivo.	Coordina ruoli, promuove uso etico IA.	Project-based learning	Sviluppo creativo e digitale.	Ebook, mappa digitale.	8h

TORNA AL SOMMARIO

4. Revisione e tutoring	5ª Primaria: rivede testi. 3ª Secondaria: guida revisione e produce podcast.	Coordina revisione e riflessione metacognitiva.	Peer tutoring	Collaborazione e spirito critico.	Versioni finali revisionate.	4h
5. Presentazione	5ª Primaria: presenta mappe. 3ª Secondaria: modera evento e illustra guida.	Coordina mostra finale e riflessione.	Learning exhibition	Capacità comunicativa e riflessiva.	Presentazione orale, diario riflessivo.	2h

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

Competenza chiave	Evidenze osservabili	Abilità	Conoscenze
Cittadinanza e sostenibilità	Riconosce e valorizza il territorio.	Collabora, rispetta ruoli e tempi.	Tutela ambientale e patrimonio locale.
Competenza digitale	Usa strumenti digitali per comunicare.	Ricerca e rielabora dati.	IA etica, sicurezza online.
Alfabetica funzionale	Scrive testi informativi coerenti.	Organizza idee e revisiona testi.	Struttura del testo, lessico specifico.
Multilinguistica	Espone in L2 semplici descrizioni.	Traduce parole e frasi brevi.	Lessico naturalistico di base.
Personale e sociale	Collabora in gruppo.	Gestisce responsabilità e tempi.	Strategie di problem solving.

TORNA AL SOMMARIO

RUBRICHE VALUTATIVE

Competenza: Cittadinanza e sostenibilità

Livello	Descrittori
Avanzato	Promuove iniziative di tutela ambientale e valorizzazione del territorio.
Intermedio	Collabora attivamente e rispetta l’ambiente.
Base	Partecipa in modo corretto alle attività di gruppo.
Iniziale	Necessita di guida costante per rispettare regole e ruoli.

Competenza: Digitale e comunicazione

Livello	Descrittori
Avanzato	Usa IA e strumenti digitali criticamente per comunicare e creare contenuti.
Intermedio	Utilizza strumenti digitali in modo autonomo con supporto minimo.
Base	Usa strumenti semplici per rappresentare e comunicare informazioni.
Iniziale	Partecipa solo se guidato nell’uso delle tecnologie.

TORNA AL SOMMARIO

Competenza: Alfabetica funzionale

Livello	Descrittori
Avanzato	Scrive testi coesi, coerenti e adeguati al destinatario.
Intermedio	Produce testi corretti e coerenti con alcune imprecisioni.
Base	Scrive testi semplici e brevi con errori formali.
Iniziale	Produce testi incompleti o frammentari anche se guidato.

Competenza: Multilinguistica

Livello	Descrittori
Avanzato	Utilizza la lingua inglese per descrivere luoghi e tradizioni con lessico appropriato.
Intermedio	Comunica informazioni semplici in L2 con buona comprensione e lessico di base.
Base	Usa parole e frasi brevi in L2 con supporto.
Iniziale	Comprende e produce parole isolate o necessita guida costante.

TORNA AL SOMMARIO

Competenza: Personale e sociale

Livello	Descrittori
Avanzato	Lavora in gruppo con atteggiamento positivo e favorisce la collaborazione.
Intermedio	Collabora rispettando ruoli e tempi, contribuisce al lavoro comune.
Base	Collabora se sollecitato, segue indicazioni ma con partecipazione limitata.
Iniziale	Ha difficoltà a lavorare in gruppo e a rispettare tempi e regole condivise.

RUBRICA DI PROCESSO (Modello MIUR A–D)

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	Svolge compiti complessi in autonomia e mostra responsabilità.
B – Intermedio	Svolge compiti complessi in situazioni note, usa conoscenze acquisite.
C – Base	Svolge compiti semplici applicando regole fondamentali.
D – Iniziale	Svolge compiti semplici solo se guidato.

TORNA AL SOMMARIO

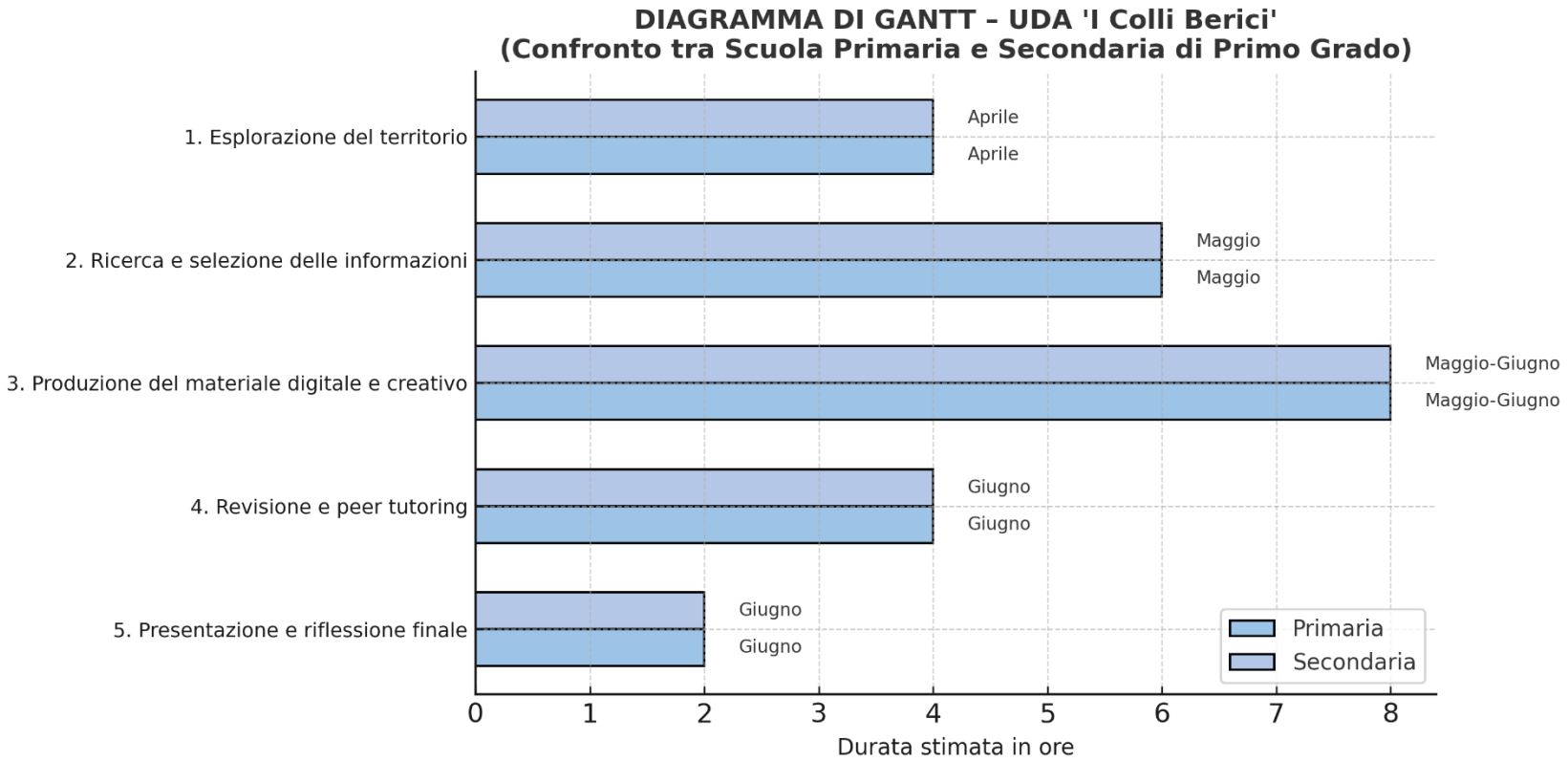
COLLEGAMENTI NORMATIVI E QUADRO DI RIFERIMENTO

- D.M. 14/2024 – Adozione del Curricolo Digitale d’Istituto
- Linee guida MIM 2025 sull’Intelligenza Artificiale antropocentrica, sicura e responsabile nella scuola
- Curricolo Digitale dell’Istituto Comprensivo “A. Fogazzaro” – Noventa Vicentina (VI)
- Legge 92/2019 e Linee guida MIM 2020 per l’Educazione Civica
- Agenda 2030 – Obiettivo 15 “Vita sulla Terra”
- Quadro DigComp 2.2 – Competenze digitali per i cittadini europei

TORNA AL SOMMARIO

DIAGRAMMA DI GANTT (SINTETICO)

Mese	Fase	Attività principali
Aprile	1–2	Esplorazione e ricerca.
Maggio	3–4	Produzione e revisione dei materiali.
Giugno	5	Presentazione pubblica e riflessione.



TORNA AL SOMMARIO

DIARIO DI BORDO – UDA VERTICALE

NOVENTA VICENTINA ED IL SUO COMUNE: IL NOSTRO TERRITORIO DA CONOSCERE, PROTEGGERE E RACCONTARE

Classi coinvolte: Quinta Primaria – Terza Secondaria di Primo Grado

Durata: _____
Docenti referenti: _____

1. Pianificazione e avvio del percorso

Data	Attività prevista	Ordine	Osservazioni del docente	Strumenti utilizzati	Evidenze raccolte
	Presentazione dell’UDA e brainstorming sul territorio di Noventa Vicentina.	Primaria + Secondaria	Interesse e curiosità; conoscenze disomogenee.	LIM, video introduttivo.	Mappa concettuale collettiva.
	Uscita o esplorazione virtuale del territorio di Noventa Vicentina.	Primaria	Partecipazione attiva e motivazione alta.	Tablet, fotocamere.	Foto e disegni.

TORNA AL SOMMARIO

	Analisi storica e geografica del territorio di Noventa Vicentina.	Secondaria	Buona analisi e riflessione sul turismo sostenibile.	Google Earth, carte.	Schede di ricerca.

2. Ricerca e rielaborazione dei contenuti

Data	Attività prevista	Ordine	Osservazioni del docente	Strumenti utilizzati	Evidenze raccolte
	Raccolta di leggende locali e curiosità naturali.	Primaria	Collaborazione efficace nei gruppi.	BookCreator, Canva.	Schede testuali illustrate.
	Approfondimenti su geologia, economia e cultura locale.	Secondaria	Buon uso di fonti online, serve migliorare citazioni.	ChatGPT, Google Workspace.	Testi e mappe concettuali.
	Revisione collettiva e confronto tra ordini.	Entrambi	Buona cooperazione, tutoraggio efficace.	Drive condiviso.	Versioni corrette dei testi.

TORNA AL SOMMARIO

3. Produzione della guida multimediale

Data	Attività prevista	Ordine	Osservazioni del docente	Strumenti utilizzati	Evidenze raccolte
	Produzione di mappe e illustrazioni.	Primaria	Creatività e buona organizzazione.	Canva, Paint, Word.	Mappe digitali e disegni.
	Creazione del sito/ebook del territorio di Noventa Vicentina.	Secondaria	Buon lavoro di gruppo, padronanza strumenti.	Canva Pro, Google Sites.	Ebook digitale, sezioni web.
	Registrazione delle audioguide bilingui.	Entrambi	Attività inclusiva e coinvolgente.	Soundraw, sintetizzatori vocali.	Audio bilingue, QR code.

4. Revisione e presentazione

Data	Attività prevista	Ordine	Osservazioni del docente	Strumenti utilizzati	Evidenze raccolte
	Revisione linguistica e grafica finale.	Secondaria	Autonomia e precisione.	Docs, Canva.	Guida completa.
	Esposizione pubblica della guida ai genitori e comunità.	Entrambi	Ottimo coinvolgimento, senso di appartenenza.	LIM, video proiezione.	Presentazione pubblica.

TORNA AL SOMMARIO

	Debriefing e autovalutazione.	Entrambi	Riflessione sull’uso dell’IA e collaborazione.	Scheda di autovalutazione.	Diari riflessivi e griglie.

5. Riflessione finale del team docente

- **Punti di forza:**
  - Elevato coinvolgimento degli studenti.
  - Uso consapevole dell’IA e delle tecnologie.
  - Continuità educativa tra ordini.

- **Criticità:**
  - Tempi ridotti per la revisione inter-ordini.
  - Alcune difficoltà tecniche nei lavori digitali.

- **Proposte per il futuro:**
  - Coinvolgere altre discipline artistiche e tecnologiche.
  - Estendere il progetto ad altri territori del Veneto.

TORNA AL SOMMARIO

RUBRICHE DI VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE

UDA: Noventa Vicentina ed il suo comune: il nostro territorio da conoscere, proteggere e raccontare
Classi coinvolte: Quinta Primaria – Terza Secondaria di Primo Grado

Rubrica di Valutazione Docenti

Competenza chiave	Indicatori di prestazione	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D
Cittadinanza e sostenibilità	Rispetto e valorizzazione del territorio, collaborazione e responsabilità.	Partecipa attivamente e propone iniziative di tutela.	Collabora e rispetta le regole.	Partecipa se guidato.	Necessita di guida costante.
Competenza digitale	Uso consapevole degli strumenti digitali e dell’IA.	Utilizza strumenti e IA in modo critico e creativo.	Usa strumenti digitali in modo corretto, con supporto.	Usa strumenti semplici per rappresentare informazioni.	Necessita guida costante.
Alfabetica funzionale	Produzione e revisione di testi descrittivi e informativi.	Scrive testi coerenti e strutturati, linguaggio adeguato.	Scrive testi chiari e coerenti, con alcune imprecisioni.	Scrive testi semplici, con errori formali.	Scrive testi incompleti o frammentari.

TORNA AL SOMMARIO

Personale e sociale	Collaborazione, gestione dei ruoli e rispetto dei tempi.	Assume ruoli di leadership positiva e gestisce conflitti.	Collabora rispettando ruoli e tempi.	Collabora se sollecitato.	Ha difficoltà a lavorare in gruppo.
Multilinguistica (inglese)	Capacità di produrre semplici messaggi orali o scritti.	Realizza brevi testi e descrizioni in inglese corretti.	Usa espressioni semplici, comprensibili con supporto.	Traduce parole o frasi guidate.	Ha difficoltà a produrre frasi in L2.

TORNA AL SOMMARIO

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE STUDENTI – QUINTA PRIMARIA

Gli studenti riflettono sul proprio apprendimento e sull’esperienza vissuta durante l’UDA “Noventa Vicentina ed il suo comune: il nostro territorio da conoscere, proteggere e raccontare”.

💡 1. Ho conosciuto meglio il mio territorio

😊	😐	😟
😊 So raccontare cosa ho visto nel territorio di Noventa Vicentina, riconosco animali, piante e luoghi.	😐 Ricordo alcune cose del territorio di Noventa Vicentina ma non tutto.	😟 Faccio ancora un po’ di fatica a ricordare cosa abbiamo studiato.

💻 2. Ho usato bene le tecnologie

😊	😐	😟
😍 So usare tablet e computer per scrivere, disegnare o registrare audio in modo sicuro.	🙂 Riesco a usare i programmi con l’aiuto dei compagni o del maestro.	😅 Ho avuto bisogno di aiuto per usare le applicazioni digitali.

🤝 3. Ho imparato a lavorare in gruppo

😊	😐	😟
🤝 Ho collaborato con i miei compagni, rispettando i turni e aiutando gli altri.	🙂 A volte ho collaborato, ma non sempre.	😬 Mi è stato difficile lavorare insieme agli altri.

TORNA AL SOMMARIO

✍️ 4. Ho scritto e parlato meglio

😊	😐	😕
😀 Riesco a scrivere e raccontare in modo chiaro e corretto.	🙂 Scrivo e racconto con qualche errore.	😟 Mi serve ancora aiuto per scrivere e raccontare.

🌎 5. Mi sento un cittadino che rispetta l'ambiente

😊	😐	😕
💚 Mi impegno a rispettare la natura e a parlarne agli altri.	🙂 Di solito rispetto la natura, ma a volte dimentico.	😐 Devo imparare meglio come proteggere l'ambiente.

GB 6. Ho usato l'inglese

😊	😐	😕
GB 😀 Riesco a dire o scrivere frasi brevi in inglese sul nostro territorio.	🙂 Riesco a tradurre alcune parole.	😅 Ho ancora bisogno di aiuto con l'inglese.

🧭 Riflessione personale

La cosa che mi è piaciuta di più: _____
La cosa che ho trovato più difficile: _____
Cosa vorrei fare la prossima volta: _____

TORNA AL SOMMARIO

✨ **Valutazione finale del mio impegno**

⭐⭐⭐	⭐⭐	⭐
Mi sono impegnato molto e ho partecipato con entusiasmo!	Mi sono impegnato, ma posso migliorare.	Posso fare di più la prossima volta.

TORNA AL SOMMARIO

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE STUDENTI – CLASSE TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

UDA: Noventa Vicentina ed il suo comune: il nostro territorio da conoscere, proteggere e raccontare
Periodo: Aprile – Giugno 2025
Nome e cognome: _____

1. Autovalutazione delle competenze sviluppate

Area di competenza	Mi riconosco molto (A)	Mi riconosco abbastanza (B)	Mi riconosco poco (C)	Non ancora (D)
Cittadinanza e sostenibilità	Partecipo attivamente alle attività e mi impegno a valorizzare e rispettare l’ambiente.	Collaboro e rispetto le regole del gruppo.	Partecipo solo se sollecitato.	Fatico a collaborare e ad assumere responsabilità.
Competenza digitale	Uso consapevolmente strumenti digitali e IA per creare contenuti.	So usare le principali piattaforme scolastiche.	Uso i dispositivi solo se guidato.	Ho difficoltà nell’utilizzo degli strumenti digitali.
Alfabetica funzionale	Scrivo testi informativi e descrittivi in modo chiaro e corretto.	Scrivo testi coerenti con qualche errore.	Scrivo testi semplici e brevi.	Scrivo testi incompleti o non pertinenti.
Personale e sociale	Collaboro positivamente e rispetto tempi e ruoli del gruppo.	Collaboro con i compagni nella maggior parte delle attività.	Collaboro solo se sollecitato.	Preferisco lavorare da solo.

TORNA AL SOMMARIO

Multilinguistica (inglese)	Riesco a produrre brevi testi e presentazioni orali in inglese.	Uso espressioni semplici in inglese con supporto.	Traduco frasi guidate con difficoltà.	Ho difficoltà a comprendere e usare l'inglese.

2. Riflessione personale sull'esperienza

Che cosa ho imparato grazie a questo progetto: _____
Qual è stata la parte che mi ha coinvolto di più: _____
Che cosa ho trovato più difficile: _____
Come ho contribuito al lavoro del gruppo: _____

3. Valutazione del mio impegno

Livello	Descrittore
⭐⭐⭐	Mi sono impegnato in tutte le fasi, partecipando attivamente e aiutando i compagni.
⭐⭐	Mi sono impegnato in modo costante, ma posso migliorare nella collaborazione.
⭐	Mi sono impegnato solo in alcune fasi, devo migliorare la partecipazione.

Firma dello studente: _____

TORNA AL SOMMARIO