



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI EDOLO

Via A. Morino, 5 - 25048 EDOLO (BS) - Tel. 0364.71247 - Fax 0364.73161
Codice Meccanografico: BSIC87000G - Codice fiscale: 90019150177 Codice Univoco: UF1EK9
e-mail: bsic87000g@istruzione.it bsic87000g@pec.istruzione.it sito web: www.icedolo.edu.it

Curriculum Digitale - Istituto Comprensivo di Edolo

Il digitale è sempre più importante per una piena cittadinanza, al giorno d'oggi nel mondo digitale tutto cambia velocemente.

Le competenze digitali rappresentano sempre più un pilastro importante nell'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società.

Il "Curriculum per lo sviluppo delle competenze digitali" è un percorso progettato per sviluppare le competenze digitali con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, con metodologie e contenuti innovativi, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Il percorso indicato nel Curriculum intende individuare dei punti di riferimento per favorire un coerente percorso verticale, declinando lo sviluppo progressivo delle competenze digitali secondo il modello europeo DigComp, applicandolo a tutti gli ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo di Edolo.

Le attività e le risorse proposte spesso sono associate a più aree e si ripetono negli anni per approfondire le aree delle competenze digitali in quanto cambia il livello di autonomia degli studenti.

Il Quadro delle competenze digitali per i cittadini (*Digital Competence Framework for Citizens - DigComp*) rappresenta un quadro di riferimento a livello europeo per lo sviluppo e la misurazione delle competenze digitali in quanto fornisce una comprensione comune, in tutta l'UE e oltre, di ciò che è la competenza digitale.

Il framework DigComp 2.2 offre un quadro condiviso sovranazionale suddiviso in 5 aree di competenza:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione dei contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

Struttura del Documento:

- Dimensione 1 = Aree di Competenza
- Dimensione II = Competenze
- Dimensione III = Livelli di Padronanza
- Dimensione IV = Esempi (Conoscenze, Abilità, Atteggiamenti)
- Dimensione V = Esempi di applicazioni in Contesto

Documento elaborato e approvato dal Collegio dei docenti nella seduta del 29/10/2025 con delibera n. 18 ed approvato e deliberato dal Consiglio di istituto nella seduta del 24/11/2025 con delibera n. 20.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Triennio	Scuola dell'infanzia		
Prerequisiti	Si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito attraverso esperienze di tipo familiare: riconoscere alcuni device, individuare il pulsante start e avviare un dispositivo, utilizzare le icone con il touch screen.		
Area Competenza	Competenza	Attività / Evidenze / Livelli*	Note
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Distinguere le varie icone presenti sullo schermo.	Utilizzo di monitor e tavoli interattivi.
Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	2.1 Saper utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni con la guida dell'insegnante; 2.5 Rispettare turni di parola durante una discussione in presenza e/o a distanza con il supporto di un adulto.	Utilizzo di semplici procedure e software didattici. Esplorazione del galateo degli ambienti digitali.
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali	3.1 Realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante.	Storytelling multimediale (registrazione delle voci degli alunni e inserimento in un ipertesto) e gamification.

Area 4			
Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.3 Utilizzare in modo limitato le nuove tecnologie, con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico.	Attività per Safer Internet Day SID e Giornata

			nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola
Area 5			
Risolvere i problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Sperimentare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti; partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere semplici problemi; sperimentare le basi del pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici.	Attività di coding plugged e unplugged

SCUOLA PRIMARIA

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno - Triennio	Scuola Primaria - classi I, II e III		
Prerequisiti	Riconoscere alcuni device; individuare il pulsante start per avviare un dispositivo; visionare immagini, animazioni e video, utilizzare le icone con il touch screen.		
Area Competenza	Competenza	Obiettivi	Attività proposte
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali <i>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>	1.1 Riconoscere cartelle; ricercare file all'interno di cartelle; distinguere icone file immagine da icone file testo. 1.1 trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; 1.3 scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	Individuare e aprire una cartella dall'icona presente sul desktop ed esplorarne il contenuto. Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare ed utilizzare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati.

			Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.
Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	2.1 Utilizzare, interagire e collaborare tramite diverse tecnologie digitali; 2.5 Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete.	Utilizzare semplici procedure e software didattici di gioco, disegno e videoscrittura. Esplorare il galateo degli ambienti digitali (https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile).
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati ed esprimersi attraverso mezzi digitali	3.1 Saper realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante; 3.1 Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali in formati semplici; 3.1 riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività;	Realizzare storie multimediali. Usare software didattici per lo sviluppo delle competenze (coding, storytelling e gamification).

	3.4 Programmazione	3.4 Sperimentare un linguaggio di programmazione guidato per fornire semplici istruzioni operative.	Eseguire percorsi tecnologici, pixel art e app per coding.
Area 4			
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.1 conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; 4.3 saper selezionare le informazioni personali di base da inserire nei diversi ambienti digitali; 4.3 Conoscere ed utilizzare le nuove tecnologie, anche con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico.	Attività per il Safer Internet Day (SID). Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola. Utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. Riflettere sui tempi e le modalità di utilizzo corretti dei device, anche in riferimento alle emozioni e gli stati d'animo.
Area 5			

Risolvere i problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Saper utilizzare applicazioni e/o software digitali in modo creativo.	Attività di problem solving con giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Ozobot, MBot, Cody Roby...). Attività con Paint/Paint 3D, Word, Power Point.
----------------------	---	---	---

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno - Biennio	Scuola Primaria - classi IV e V		
Prerequisiti	Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook); usare la terminologia specifica di base; avviare e spegnere correttamente un dispositivo; eseguire semplici giochi ed utilizzare alcuni software/applicazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e online; riconoscere e utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; conoscere e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; agire sui dispositivi secondo le funzioni base.		
Area Competenza	Competenza	Obiettivi	Attività proposte
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Navigare in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti con la guida dell'insegnante; 1.1 Saper scegliere i contenuti pertinenti e le fonti attendibili, con la guida dell'insegnante; 1.3 Raggruppare e ricercare file per tipo; rinominare file; salvare, copiare o spostare file all'interno di una cartella o di una risorsa esterna.	Raccogliere notizie e informazioni usando internet o materiale illustrativo. Realizzare semplici dispense informative e mappe digitali. Identificare le strategie di ricerca personale. Riconoscere, con la guida dell'insegnante, la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti

			digitali. Archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
--	--	--	---

Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	2.1 Saper utilizzare le funzioni di base della piattaforma della scuola (Google, Microsoft, Registro elettronico/Agorà); 2.1 Rispettare i turni di utilizzo e collaborare nell'uso di un device digitale (schermo, pc); 2.5 Distinguere le semplici norme comportamentali e applicarle negli ambienti digitali; 2.6 Gestire le proprie identità digitali, capendo l'importanza di proteggere la propria reputazione digitale; 2.6 Riflettere e comprendere l'importanza della corretta gestione dei dati prodotti utilizzando i diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	Utilizzare le piattaforme scolastiche. Conoscere il galateo degli ambienti digitali (https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile). Approfondire in classe di tematiche inerenti il cyberbullismo. Partecipare a convegni e/o richiedere l'intervento in classe di esperti.
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali	3.1 Saper realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante; 3.1 individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; 3.1 scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici;	Realizzare storie, testi, mappe e schemi multimediali con scelta di immagini e suoni. Usare software didattici per sviluppo giochi (coding).

	3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	3.3 Sapere che contenuti, beni e servizi digitali, possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale; 3.4 Saper utilizzare un linguaggio di programmazione guidato per fornire semplici istruzioni operative.	Attività di introduzione al diritto d'autore. Attività di programmazione di percorsi tecnologici (unplugged, pixel art, cody e app per coding, Code week). Realizzare un giornalino scolastico digitale. Utilizzare i libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e le app per la didattica.
Area 4			

Sicurezza	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	4.1. Essere a conoscenza di rischi e minacce degli ambienti digitali; 4.2 Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza; 4.3 Conoscere ed utilizzare le nuove tecnologie, anche con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico. 4.4. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).	Attività per il Safer Internet Day (SID). Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola. Partecipare, con il controllo dei genitori, a videoconferenze tramite il link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace. 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. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.
Area 5			
Risolvere i problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Saper utilizzare applicazioni e/o software digitali in modo creativo.	Giochi di movimento con procedure e comandi (Codyway, CodyRoby,...) Attività di problem solving con giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (Bee Bot, Ozobot, MBot, Cody Roby, Steam School Kit, ...). Rappresentare dati o risultati di un problema mediante l'uso di tabelle e grafici (Excel). Attività con Paint 3D, Word, Power Point, Canva.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno I	Scuola Secondaria di Primo Grado - Classe I		
Prerequisiti	Esprimere la necessità di ricerca di informazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; usare terminologia specifica di 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 e avviare la stampa di un documento; sapere che cos'è un'identità digitale; conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola, avendone cura e rispetto; comunicare correttamente nelle interazioni digitali; utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali; saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; sapere che esistono diversi rischi legati alla salute psicofisica associati all'uso delle tecnologie e riconoscerli.		
Area Competenza	Competenza	Obiettivi	Attività proposte
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.3 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2.3 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3 Navigare in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti, in base alla consegna dell'insegnante o alla propria necessità di ricerca. Distinzione dei principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu), da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate. 2.3 Valutare, con la guida dell'insegnante, dati, informazioni, siti e pagine web; iniziare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 3.3 Organizzare informazioni, dati e contenuti, anche attraverso l'utilizzo delle piattaforme, con la guida dell'insegnante e in autonomia (download di documenti di diverso formato, salvataggio ordinato. Caricamento e condivisione di documenti creati individualmente o in gruppo. Organizzazione in cartelle dei documenti presenti nel cloud o sul proprio dispositivo)	Creazione di elaborati personali attraverso ricerca di informazioni e immagini, rielaborazione personale, inserimento ordinato di documenti all'interno di cartelle e sottocartelle e salvataggio su supporto esterno o in cloud.

Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	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	2.1 Saper utilizzare le diverse funzioni della piattaforma della scuola (Google, Microsoft 365, Registro elettronico); interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. 2.2 Individuare, con la guida dell'insegnante, le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. 2.3 Sapere che cos'è un'identità digitale e riflettere sulle tracce che lascia in rete e sui rischi collegati. 2.4 Approfondire le funzioni di collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. 2.5 Comunicare correttamente nelle interazioni digitali rispettando le regole della Netiquette	Didattica digitale integrata attraverso l'utilizzo delle funzioni del registro elettronico e delle altre piattaforme della scuola: consultazione e consegna compiti a distanza, email, drive, scrittura collaborativa in documenti condivisi, ecc. Avere cura delle proprie credenziali di accesso alle piattaforme della scuola e approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Lettura del manifesto

	2.6 Gestire l'identità digitale	2.6 Gestire le proprie identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione digitale, gestire i dati prodotti utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	della comunicazione non ostile. Netiquette Netiquette per chattare
--	---------------------------------	--	--

Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.1 Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa, con la guida dell'insegnante.	Creazione di elaborati digitali (presentazioni, scrittura collaborativa, filmati, audio...) in autonomia e/o in collaborazione con i compagni, utilizzando modelli, curando il contenuto e la veste grafica. Utilizzo di strategie di ricerca, copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2 Impartire ed eseguire istruzioni sulla base di una codifica concordata, con la guida dell'insegnante.	
	3.3 Copyright e licenze	3.3 Imparare e rispettare le regole del diritto d'autore.	
	3.4. Programmazione	3.4 Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, ...) sia offline che in cloud	

			Produzione di musica con software didattici. Percorsi didattici unplugged e digitali di pixel art, crittografia, coding, STEAM. Libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e app/software per la didattica.
--	--	--	--

Area 4			
Sicurezza	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	4.1. Conoscere le regole per il rispetto degli ambienti di apprendimento della scuola; individuare e comprendere i metodi per proteggere dispositivi e contenuti digitali; avere cura e rispetto degli strumenti digitali personali e altrui. 4.2 Scegliere semplici metodi per proteggere dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). 4.3 Riconoscere i rischi legati alla salute psicofisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 4.4. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).	Attenta e consapevole lettura dei Regolamenti della scuola (Regolamento d'Istituto, Netiquette, ecc). Creazione di password efficaci e cura delle proprie credenziali personali del Registro Elettronico e dell'account di istituto. Partecipazione attiva a incontri o eventi inerenti il Safer Internet Day e la Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola. Partecipazione attiva a incontri con esperti esterni qualificati (Carabinieri, Polizia postale, Associazioni specializzate nell'ambito del bullismo e cyberbullismo, ecc.). Partecipazione attiva alle proposte di formazione.

Area 5			
Risolvere i problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali	5.1 Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli; effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. 5.3 Utilizzare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. 5.4 Esplorare, con la guida dell'insegnante, le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Utilizzo dei dispositivi digitali durante l'attività didattica e risoluzione di semplici problemi tecnici (utilizzo telecamera e audio, cancellazione cronologia, aggiornamento S.O. e programmi, verifica disponibilità rete wifi di Istituto e relativo collegamento, ecc).

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno	Scuola Secondaria di Primo Grado - Classe II III		
Prerequisiti	Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, utilizzando 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; sapere che cos'è un'identità digitale, individuando i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; sapere che i dati dell'identità digitale possono essere utilizzati da terzi; interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola, avendone cura e rispetto; conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali.		
Area Competenza	Competenza	Obiettivi	Attività proposte
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	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	1.1 Navigare in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti, secondo strategie di ricerca ben definite e sistematiche. 1.2 Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 1.3 organizzare autonomamente informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...). Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;	Conoscenza e utilizzo dei diversi motori di ricerca. www.google.it Individuazione di informazioni utilizzando parole chiave consone. wikipedia e treccani Organizzazione dell'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle. Padlet Teams e Microsoft Office 365 Individuare informazioni e riferimenti bibliografici cercando di selezionare quelli credibili e affidabili.

			Organizzare e archiviare contenuti digitali, su supporto esterno (chiavetta USB), per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.
Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	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	2.1 Utilizzare la tecnologia per informarsi, migliorando la capacità critica e apportando un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 2.2 Presentare in modo efficace i contenuti di una ricerca; conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione e illustrare a insegnante e compagni le applicazioni utilizzate. 2.3 Tutelare la reputazione online (web reputation); conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale ...). 2.4 Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti). 2.5 Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 2.6 Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.	All'interno delle piattaforme scolastiche: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - utilizzare varie funzioni previste nelle chat; - creare, condividere e lavorare su file condivisi; - conoscere, saper gestire e modificare le impostazioni di condivisione; - indicare bibliografia e sitografia; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi. - inviare allegati 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. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad Altre piattaforme collaborative: Canva Genially
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione	3.1 Realizzare contenuti digitali, individualmente e in modalità collaborativa 3.2 Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 3.3 Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; indicare le fonti di informazione. 3.4 Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse.	Creazione di elaborati digitali in autonomia e in collaborazione con i compagni, utilizzando modelli o istruzioni da parte del docente, curandone il contenuto e la veste grafica. (Poster, infografiche, presentazioni, filmati, podcast ecc.) Utilizzo di strategie di ricerca, copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.

			Produzione di musica con software didattici. Utilizzo di libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e app/software per la didattica. Creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati con Scratch
--	--	--	--

Area 4			
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.1. Conoscere e individuare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola e i diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma Scolastica; applicare misure per evitarli. 4.2 Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma scolastica; scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali. 4.3 Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare le giuste tempistiche e le terminologie adeguate su piattaforme social; distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere; conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete; saper distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.	Avere cura e rispetto dei dispositivi personali e di quelli della scuola accertandosi di accedere a siti affidabili e sicuri. Protezione di informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma scolastica per l'apprendimento digitale (es. usare password "forti", evitare di lasciare inserite le proprie credenziali nei dispositivi scolastici).

	4.4. Proteggere l'ambiente	4.4. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili	Saper distinguere tra contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale scolastica, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e/o quella altrui attraverso anche la lettura dei Regolamenti scolastici. Partecipazione attiva a incontri con esperti esterni qualificati e di formazione anche nell'ambito della Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola con riflessioni all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social network. Conoscere ed evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet e dai videogiochi, disturbi visivi, disturbi dell'umore). Ricordarsi di non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc. Come suggerito dall'Agenda 2030
--	----------------------------	--	--

Area 5			
Risolvere problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.1 Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e periferiche (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali. 5.2 Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento ed essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare competenza digitale 5.3 Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze personali 5.4 Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua	Utilizzo nell'attività didattica quotidiana dei dispositivi digitali della scuola o personali Conoscenza delle varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). Conoscenza e applicazione delle più comuni impostazioni dei dispositivi in uso. Consapevolezza in merito alla necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. Svolgimento di simulazioni e compiti di realtà con l'aiuto dell'insegnante. Conoscere e personalizzare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.

	5.4. Individuare i divari di competenze digitali	evoluzione.	Realizzazione di semplici esperienze di gaming (es. Kahoot; escape room...) e sperimentare le nuove opportunità offerte dal web.
--	--	-------------	--