CURRICULUM DIGITALE
Istituto Comprensivo Serramanna

Il Curriculum Digitale (introdotto formalmente con il *PNSD - Piano Nazionale Scuola Digitale* e ribadito con *Scuola 4.0*) è il documento che:

- **Integra l'educazione digitale in tutte le discipline;**
- **Definisce competenze digitali trasversali che gli studenti devono acquisire (in particolare secondo il quadro europeo DigComp 2.2);**
- **Organizza percorsi formativi, attività pratiche, valutazioni sulle competenze digitali.**

Finalità Generali

- **Sviluppare competenze digitali e cittadinanza digitale attiva secondo il quadro europeo DigComp 2.2.**
- **Educare all'uso etico, consapevole e critico delle tecnologie digitali, per valorizzare un utilizzo efficace e finalizzato come strumento per la competitività nella vita.**
- **Favorire l'inclusione digitale, la personalizzazione dell'apprendimento e l'uso responsabile degli strumenti nella didattica.**

Proposte e strumenti per la Progettazione di azioni didattiche da inserire all'interno del processo d'insegnamento- apprendimento

Le proposte valorizzano la verticalità della competenza digitale, partendo dalla scuola dell'infanzia sino al termine della scuola secondaria di primo grado.

Il focus della progressione didattica valorizza una costruzione in divenire di conoscenze ed abilità, dall'unplugged al plugged. Le proposte didattiche sono equilibrate in funzione delle finalità dei diversi gradi d'istruzione:

- **scuola dell'infanzia: attività in unplugged**
- **prima e seconda primaria: prevalenza di attività in unplugged**
- **dalla terza primaria alla secondaria: introduzione di attività in plugged.**

SCUOLA INFANZIA

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **osservare e interpretare a livello senso percettivo;** - **sapere classificare e interpretare dati e informazioni per leggere il mondo e interagirvi.**	- attività di coding unplugged (trasversale ai diversi campi d'esperienza) - attività di thinking e making; - attività di tinkering; - attività di disegno e Pixel Art (in sezione/ atrio/ attività manipolative) - robot (Robot bambini/ Cody Roby) - storytelling visuale (immagini/ corpo e movimento, i discorsi e le parole).	- gioco con simboli (come le frecce e simboli del via e dell'arrivo) con movimento all'interno di un tappeto/ nastro carta; - utilizzo delle carte di programmazione del percorso; - Google Presentazioni - Zaply code (Pixel Art con Device) - PAINT (programma all'interno dei PC offline) - Autodraw per attività di grafo motricità

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **sapere lavorare in gruppo per un obiettivo comune;** - **sapere gestire semplici incarichi.**	- giochi di gruppo (ludico motori; legati ad uno sfondo integratore di una storia..); - routine e linguaggio visuale.	- PictoFacile - Canva For Education

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **creare e costruire attraverso la manipolazione e il sapere agito (unplugged);** - **integrare i diversi linguaggi espressivi (visivo, uditivo, cinestesico, tattile).**	- giochi di coding unplugged con il corpo ed il movimento; - giochi di ritmo e sequenzialità con il corpo e la musica; - giochi con i chiodini/ tessere (tangram/ polimini…)	

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **utilizzare i materiali e gli oggetti in maniera corretta e finalizzata.**	- giochi e routine sul rispetto e la consapevolezza.	

Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **ricercare risposte a problemi legati alla dimensione esperienziale.**	- attività ludico motorie; - attività manipolative; - attività in outdoor; - attività di ricerca e scoperta guidata.	

SCUOLA PRIMARIA
Primo biennio

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **osservare, interpretare e utilizzare dati e informazioni senso percettive** - **integrare le informazioni rispetto alle conoscenze**	- attività di coding unplugged (att. trasversale Italiano, matematica, geografia, ed. fisica) sul riconoscimento e discriminazione fonemico/grafemica delle lettere dell'alfabeto; - attività con i Robot (bambino/robot; robotino EdMat); - attività di StoryTelling in attività STEAM; - attività di PIXEL ART in unplugged (palestra/ carta) (matematica/ geografia/ arte/ italiano..) e con device (LIM); - attività di disegno (in unplugged e plugged); - attività di thinking e making; - attività di tinkering; - attività di outdoor.	- gioco con simboli (come le frecce e simboli del via e dell'arrivo) con movimento all'interno di un tappeto/ nastro carta; - utilizzo delle carte di programmazione del percorso, attività di bug e debug; - Google Presentazioni - Zaply code (Pixel Art con Device) - PAINT (programma all'interno dei PC offline); - Autodraw per attività di grafo motricità

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **sapere collaborare per raggiungere uno scopo comune;** - **sapere comunicare bisogni, necessità e conoscenze, nei diversi linguaggi.**	- attività di gruppo/ collaborative nei diversi ambienti (giochi ludico - motori; circle time) - attività alla LIM; - attività sulle emozioni/ telefono senza filo…	

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di:	- Attività in unplugged → percorsi trasversali tra le diverse discipline	- Google Presentazioni (App Google con Account Istituzionale);

- **integrare la dimensione senso percettiva e dei diversi linguaggi espressivi per la promozione dei saperi;** - **realizzare le prime attività, partendo dall'unplugged, come attività di coding e pixel art e problematizzazione, e dallo storytelling per agire in funzione dell'obiettivo finale.**	(frecce/ edifici/ elementi in 2D-3D); - StoryTelling interattivi e con diversi linguaggi espressivi o aumentativi/ alternativi; - Lapbook in unplugged e attività di creazione di propri libri personali (storia…) - attività esplorative attraverso differenti programmi inseriti in un QRCode; - Valutazioni con programmi digitali.	- Book Creator (creare Ebook interattivi con i diversi linguaggi multimediali) - StoryJumper (per creare Ebook con scenografie e immagini date) - PictoFacile (per attività in CAA- immagine/ testo) - Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..) - Zaply code (Pixel Art con Device) - QRCode (gratuiti Google/ Canva) - Kahoot (utilizzano i diversi canali) - PanQuiz (utilizzano i diversi canali) - Scratch Jr (per attività di programmazione attraverso il linguaggio visuale) …

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**

Lo studente è in grado di: - **rispettare oggetti e materiali, riconoscendone regole e modalità d'utilizzo.**	- conoscere i PC/ LIM e i diversi componenti elettronici; - sapere come utilizzare correttamente oggetti/ strumenti.	- immagini/ didascalie rispetto ai diversi componenti del PC/LIM; - cartellone con QRCode esplorativi- QRCode (gratuiti Google/ Canva)

Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **promuovere capacità di problematizzazione in riferimento alla quotidianità (approccio STEAM)**	- attività di problematizzazione con giochi ludico motori/ esperienziali/ sperimentazioni/ coding unplugged; - creazione di strumenti come linee del tempo/ dei numeri…; - attività su ritmi e sequenzialità; - giochi linguistico espressivi/ logico matematici personalizzati; - attività di thinking e making, tinkering.	- App di Google → Google Presentazioni (interattivi); Google Fogli (per creare labirinti, attività sequenziali, di coding unplugged)- con il proprio Account Istituzionale; - linee del tempo/ infografiche/ alfabetieri con Canva for Educational

SCUOLA PRIMARIA
Ultimo Triennio

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **utilizzare in maniera consapevole dati ed informazioni per interpretare la realtà;** - **sapere utilizzare, condividere informazioni e dati per risolvere situazioni problematiche.**	- ricerca in Internet di informazioni/ fonti/ elementi multimediali; - utilizzare i diversi strumenti degli applicativi (inserimento immagini/ testi/ audio), per elaborare attività diversificate inerenti le diverse discipline; - attività di StoryTelling (dalla narrazione guidata alla narrazione creativa); - attività collaborative e di classe capovolta per attività relative alle materie di studio; - attività di coding con applicativi per blocchi.	- App di Google → Google Presentazioni (per creare presentazioni interattive); Google Fogli (per creare attività di coding/ matematica); Google Documenti (per creare un documento con un editor di testi); Disegni Google (per creare mappe visuali e testuali); Google MyMaps (mappe geografiche e percorsi); - Book Creator (creare Ebook interattivi con i diversi linguaggi multimediali): strumenti base. - StoryJumper (per creare Ebook con scenografie e immagini date) - PictoFacile (per attività in CAA- immagine/ testo) - Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..)

		- Zaply code (Pixel Art con Device) oppure PixilArt (per studenti più grandi) - QRCode (gratuiti Google/ Canva) - Kahoot (utilizzano i diversi canali) - PanQuiz (utilizzano i diversi canali) - Quizizz (creare quiz di diverso tipo personalizzati) - pixton (creare animazioni fumettate) - linee del tempo/ infografiche/ video con Canva for Educational - Scratch (programmazione a blocchi)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **sapere utilizzare il digitale come opportunità di comunicazione e co-costruzione del sapere;**	- attività plugged per un lavoro condiviso; rispetto della turnazione e del lavoro altrui; - collaborazione per la costruzione	- App di Google per la condivisione; - Avatar Maker (Avatar maschile e femminile online); - mail con Account Google

- **utilizzare la tecnologia in maniera responsabile e corretta (netiquette).**	di artefatti con finalità comuni; - elaborazione di mail di classe per la progettazione condivisa.	

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **costruire e condividere contenuti multimediali attraverso differenti programmi applicativi, per facilitare l'integrazione dei saperi;** - **integrare i diversi programmi in artefatti multidisciplinari.**	- ricerca in Internet di informazioni/ fonti/ elementi multimediali da integrare nei programmi; - utilizzare i diversi strumenti degli applicativi (inserimento immagini/ testi/ audio), per elaborare attività diversificate inerenti le diverse discipline, promuovendo l'integrazione dei contenuti tra i diversi programmi applicativi (strumenti di Google); - attività di StoryTelling avanzato (con scelta creativa di tutti gli elementi da inserire) - attività di copia, incolla; drag and drop; inserimento dei diversi	- App di Google → Google Presentazioni (per creare presentazioni interattive); Google Fogli (per creare attività di coding/ matematica); Google Documenti (per creare un documento con un editor di testi); Disegni Google (per creare mappe visuali e testuali); Google MyMaps (mappe geografiche e percorsi); - Book Creator (creare Ebook interattivi con i diversi linguaggi multimediali): con funzionalità avanzate (incorporare diversi programmi) - StoryJumper (per creare Ebook

	oggetti multimediali; ricerca immagini, copia e incolla/ salva con nome; utilizzo degli strumenti di narrazione audio; scaricare; creare nuovo (+)… - creazione di mappe visive (riconoscimento di nodi e collegamenti); - generare QrCode ed utilizzare i collegamenti ipertestuali.	con scenografie e immagini date) - PictoFacile (per attività in CAA- immagine/ testo) - Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..) - Zaply code (Pixel Art con Device) - QRCode (gratuiti Google/ Canva) - Kahoot (utilizzano i diversi canali) - PanQuiz (utilizzano i diversi canali) - Quizizz (creare quiz di diverso tipo personalizzati) - pixton/edu (creare animazioni fumettate) - linee del tempo/ infografiche/ video con Canva for Educational - Scratch - Imagine, Program, Share - Popplet (per la progettazione di mappe visive) con inserimento dei diversi linguaggi espressivi.

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA	RISORSE SUGGERITE
Lo studente è in grado di: - **essere consapevole ed utilizzare in maniera responsabile la strumentazione tecnologica;** - **utilizzare in maniera corretta i mezzi di comunicazione e gli strumenti di condivisione, nel rispetto della privacy e del lavoro altrui.**	- sapere come utilizzare correttamente i diversi linguaggi multimediali (immagini/ testo…) riconoscendo il Copyright; - lessico legato alla correttezza e responsabilità con gli strumenti tecnologici (Bullismo, Cyberbullismo; copyright; virus…).	- RaiPlay (per attività sulla legalità e utilizzo corretto della rete) - Educazione digitale (diverse proposte per promuovere una riflessione mirata) - Docufilm "Senza rete" testimonianze di giovani rispetto al tema del Cyberbullismo - Educazione Digitale (risorse per la riflessione - Sito sul Bullismo - Progetto contro il bullismo (materiali utili) - Piattaforma Elisa MIM - Cyberbullismo GPDP (video informativo) - Bullismo e Cyberbullismo MIM - Minori online protezione guida completa sui rischi delle rete - VIDEO fumetto protezione in rete - Bullismo e Cyberbullismo MIM - Libro Attività educative contro la discriminazione e il bullismo

Area di competenza 5. Risoluzione di problemi

Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA	RISORSE SUGGERITE
Lo studente è in grado di: - **sapere riconoscere e trovare soluzioni efficaci, secondo funzionalità di base, nell'utilizzo della strumentazione tecnologica e dei software applicativi (approccio STEM).**	- attività di problematizzazione attraverso sperimentazioni e coding unplugged e plugged; - attività di programmazione a blocchi (bug, debug, sequenze di stringhe di istruzioni…); - attività di costruzione della Pixel Art attraverso un codice esecutivo; - attività STEM e di problem solving; - attività di coding con applicativi per valorizzare attraverso la dimensione visiva la capacità risolutiva di problemi; - attività di problem thinking e problem posing; - attività di escape room.	- Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..) - Phet Simulazioni (attività nella dimensione scientifica) - Zaply code (Pixel Art con Device) - attività problematizzanti con Canva for Educational - Scratch - Imagine, Program, Share (per attività di problem solving nella creazione di artefatti e giochi) - genially (per creazioni con layout e modelli per la creazione di escape room). - Progetti STEM proposte e materiali Piattaforme Indire

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **utilizzare in maniera consapevole, responsabile e critica i dati e le informazioni** - **utilizzare in maniera consapevole e interdisciplinare le competenze digitali.**	- ricerca in Internet di informazioni/ fonti/ elementi multimediali da utilizzare in maniera critica e consapevole del Copyright; - utilizzare i diversi strumenti degli applicativi (inserimento immagini/ testi/ audio), per elaborare attività integrate tra le diverse discipline; - attività di StoryTelling e narrazione attraverso i diversi linguaggi multimediali, da elaborare in maniera co-costruttiva; - attività di rielaborazione del sapere scientifico; antropologico; linguistico; tecnologico attraverso la capacità di problem solving e pensiero critico.	- App di Google → Google Presentazioni (per creare presentazioni interattive); Google Fogli (per creare attività di coding/ matematica); Google Documenti (per creare un documento con un editor di testi); Disegni Google (per creare mappe visuali e testuali); Google MyMaps (mappe geografiche e percorsi); - geogebra (attività logico-matematiche) - Book Creator (creare Ebook interattivi con i diversi linguaggi multimediali): con funzionalità avanzate (incorporare diversi programmi) - StoryJumper (per creare Ebook con scenografie e immagini date) - PictoFacile (per attività in CAA- immagine/ testo)

		- Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..) - PixilArt (per disegnare in Pixel) - QRCode (gratuiti Google/ Canva) - Kahoot (utilizzano i diversi canali) - PanQuiz (utilizzano i diversi canali) - Quizizz (creare quiz di diverso tipo personalizzati) - pixton/edu (creare animazioni fumettate) - linee del tempo/ infografiche/ video con Canva for Educational - Scratch - Imagine, Program, Share (codice a blocchi) - Code.org (programmazione del codice) - Popplet (per la progettazione di mappe visive) con inserimento dei diversi linguaggi espressivi - QRCode Generator (app Google/ Canva) - Coggle (mappe mentali interattive)

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **sapere comunicare nello spazio virtuale con capacità costruttiva, critica e responsabile;** - **sapere interagire con capacità di team building e empatia.**	- creazione di classi virtuali per la DDI e la condivisione dei saperi; - attività e costruzione di artefatti in maniera collaborativa e co-costruttiva; - attività con gli strumenti tecnologici per valorizzare la consapevolezza di regole di correttezza e responsabilità (dalla pianificazione, ai ruoli, alla realizzazione, valutazione/ autovalutazione).	- Google Classroom - Google Drive - App di Google

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**

Lo studente è in grado di: - **creare artefatti digitali trasversali, mediando i saperi attraverso contenuti digitali multimediali;** - **promuovere i collegamenti ipertestuali, come approccio trasversale ai saperi.**	- creazione di artefatti digitali, attraverso l'integrazione dei saperi disciplinari e la capacità di incorporare diversi software applicativi; - creazione di attività per stringhe di istruzioni: linguaggio di programmazione a blocchi; - sintesi testuali, attraverso mappe visuali, testuali, ipertesti e ipermedia; - attività di generazione di QrCode e link ipertestuali.	- App di Google - Canva for education (per la creazione di diversi contenuti/artefatti digitali con le diverse discipline - Genially (per la creazione di escape rooms)

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di: - **riconoscere le norme sull'utilizzo corretto degli strumenti tecnologici;**	- attività di consapevolezza sull'utilizzo corretto delle informazioni reperite da Internet (Copyright, Privacy..); - utilizzo di RaiPlay o il sito della Polizia di Stato per video sulla	- RaiPlay (per attività sulla legalità e utilizzo corretto della rete) - Comunicazione non Ostile - Polizia Di Stato - biblioteca della scuola - Minori online protezione guida

- **utilizzare in maniera responsabile e critica la condivisione di dati ed informazioni personali.**	cittadinanza digitale, per un lavoro di responsabilizzazione sull'utilizzo corretto degli strumenti tecnologici; - studio sul riconoscimento del valore mediatico della presentazione dei contenuti: rischi e opportunità; netiquette; - il lessico legato alla rete e alla navigazione: cookie, virus, malware… e normativa di riferimento; - Cyberbullismo.	completa sui rischi delle rete - VIDEO fumetto protezione in rete - Docufilm "Senza rete" testimonianze di giovani rispetto al tema del Cyberbullismo - Educazione Digitale (risorse per la riflessione - Sito sul Bullismo - Progetto contro il bullismo (materiali utili) - Piattaforma Elisa MIM - Cyberbullismo GPDP (video informativo) - Bullismo e Cyberbullismo MIM - Libro Attività educative contro la discriminazione e il bullismo - Listen To Me (riflessione sulle diverse necessità formative e identitarie)

Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI CAMPO D'ESPERIENZA**	**RISORSE SUGGERITE**
Lo studente è in grado di:	- attività di programmazione (bug, debug, sequenze di stringhe di istruzioni…);	- App di Google (Google Presentazioni; Google Fogli…) - Code.org

- **agire con capacità di problem solving nella soluzione di problemi tecnici base;** - **pianificare, organizzare e progettare soluzioni rispetto all'utilizzo degli strumenti digitali per la vita.**	- attività di costruzione della Pixel Art attraverso un codice esecutivo; - attività STEM e di problem solving; - attività di coding con applicativi per valorizzare la capacità risolutiva di problemi; - attività di problem thinking e problem posing; - attività di escape room.	- Sam Lab (robot) - Progetti STEM proposte e materiali Piattaforme Indire - Blocklygames (giochi sui blocchi) - Mathigon (giochi ed attività legate alla matematica/ scienze..) - Phet Simulazioni (diverse discipline scientifiche) - Canva for Educational - Scratch - Imagine, Program, Share (per attività di problem solving nella creazione di artefatti e giochi) - genially (per creazioni con layout e modelli per la creazione di escape room) - geogebra (problem solving).

Traguardi finali di Competenza Digitale

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- **l'alunno è in grado di riconoscere le informazioni percettive e saperle integrare per relazionarsi con il mondo e con gli altri;**
- **l'alunno osserva e si muove in funzione della richiesta;**
- **l'alunno interagisce con gli altri in attività di gruppo in unplugged;**
- **l'alunno sviluppa il pensiero logico matematico e di soluzione di alcuni problemi legati al vissuto esperienziale;**
- **l'alunno impara a rapportarsi agli altri ed al mondo con attenzione e rispetto.**

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- **l'alunno è in grado di manipolare le informazioni e i dati, ricavati dalla ricerca anche attraverso l'utilizzo del digitale;**
- **l'alunno sa integrare i diversi codici multimediali in un artefatto digitale;**
- **l'alunno sa collaborare con l'altro per sviluppare o produrre artefatti digitali in modalità unplugged e plugged;**
- **l'alunno sa rapportarsi nel rispetto delle competenze di cittadinanza digitale;**
- **l'alunno sa utilizzare il pensiero strategico-computazionale al fine della risoluzione di problemi.**

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **l'alunno sa utilizzare le informazioni e i dati reperiti in rete in maniera personale e creativo, avvalorando il pensiero critico;**
- **l'alunno sa modificare e integrare i contenuti multimediali per rielaborare le conoscenze;**
- **l'alunno sa muoversi nella rete e utilizzare gli strumenti tecnologici software e hardware in modo responsabile e sicuro;**
- **l'alunno sa tradurre istruzioni via via più complesse in linguaggio di programmazione;**
- **l'alunno sa costruire artefatti digitali promuovendo modalità comunicative di tipo virtuale.**

Obiettivi d'apprendimento

OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI ALFABETIZZAZIONE INFORMAZIONI E DATI

SCUOLA DELL'INFANZIA

- **osservare e interpretare a livello senso percettivo**
- **sapere classificare e interpretare dati e informazioni per leggere il mondo e interagirvi.**

SCUOLA PRIMARIA
Primo biennio

- **osservare, interpretare e utilizzare dati e informazioni senso percettive**

- **integrare le informazioni rispetto alle conoscenze**

ultimo triennio

- **utilizzare in maniera consapevole dati ed informazioni per interpretare la realtà;**
- **sapere utilizzare, condividere informazioni e dati per risolvere situazioni problematiche.**

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **sapere utilizzare in maniera consapevole, responsabile e critica i dati e le informazioni**
- **sapere utilizzare in maniera consapevole e interdisciplinare le competenze digitali.**

OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA

- **sapere lavorare in gruppo per un obiettivo comune;**
- **sapere gestire semplici incarichi.**

SCUOLA PRIMARIA

Primo biennio

- **sapere collaborare per raggiungere uno scopo comune;**
- **sapere comunicare bisogni, necessità e conoscenze.**

ultimo triennio

- **sapere utilizzare il digitale come opportunità di comunicazione e co-costruzione del sapere;**
- **utilizzare la tecnologia in maniera responsabile e corretta (netiquette).**

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **sapere comunicare nello spazio virtuale con capacità costruttiva, critica e responsabile;**
- **sapere interagire con capacità di team building e empatia.**

OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA

- **creare e costruire attraverso la manipolazione e il sapere agito (unplugged);**
- **integrare i diversi linguaggi espressivi (visivo, uditivo, cinestesico, tattile).**

SCUOLA PRIMARIA

Primo biennio

- **integrare la dimensione senso percettiva e dei diversi linguaggi espressivi per la promozione dei saperi;**
- **realizzare le prime attività, partendo dall'unplugged, come attività di coding e pixel art.**

ultimo triennio

- **costruire e condividere contenuti multimediali attraverso differenti programmi applicativi, per facilitare l'integrazione dei saperi;**
- **integrare i diversi programmi per artefatti multidisciplinari.**

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **creare artefatti digitali trasversali, mediando i saperi attraverso contenuti digitali multimediali;**

- **promuovere i collegamenti ipertestuali, come approccio trasversale ai saperi.**

OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI SICUREZZA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- **utilizzare i materiali e gli oggetti in maniera corretta e finalizzata.**

SCUOLA PRIMARIA

Primo biennio

- **rispettare oggetti e materiali, riconoscendone regole e modalità d'utilizzo.**

ultimo triennio

- **essere consapevole ed utilizzare in maniera responsabile la strumentazione tecnologica;**
- **utilizzare in maniera corretta i mezzi di comunicazione e gli strumenti di condivisione, nel rispetto della privacy e del lavoro altrui.**

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **riconoscere le norme dell'utilizzo corretto degli strumenti tecnologici;**
- **utilizzare in maniera responsabile e critica la condivisione di dati ed informazioni personali.**

OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI RISOLUZIONE PROBLEMI

SCUOLA DELL'INFANZIA

- **sa ricercare risposte a problemi legati alla dimensione esperienziale.**

SCUOLA PRIMARIA

Primo biennio

- **promuovere capacità di problematizzazione in riferimento alla quotidianità.**

ultimo triennio

- **sapere riconoscere e trovare soluzioni efficaci nell'utilizzo della strumentazione tecnologica e dei software applicativi.**

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- **agire con capacità di problem solving nella organizzazione e pianificazione di risposte efficaci.**

Rubriche di Valutazione della Competenza Digitale

Scuola Infanzia secondo le 5 aree del DigComp

Area 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello	Descrittore
In avvio	Osserva immagini, suoni e simboli su schermi, guidato dall'adulto.
Emergente	Riconosce suoni, immagini, simboli, anche, su dispositivi digitali semplici (LIM- videoproiettore- stereo- TV)
In sviluppo	Ricerca immagini o suoni con guida, riconosce e verbalizza ciò che trova.
Autonomo	Esplora contenuti digitali noti per cercare o scegliere immagini o storie.

Area 2 – Comunicazione e collaborazione

Livello	Descrittore
In avvio	Guarda immagini o video in gruppo con l'insegnante.
Emergente	Condivide uno strumento o attrezzo/ oggetto con i pari su richiesta dell'adulto.
In sviluppo	Collabora in piccoli gruppi usando strumenti digitali/ strumenti da manipolare o giochi interattivi.
Autonomo	Dialoga con i pari durante attività per problematizzazione e computazionali, mostrando rispetto per i turni e i ruoli.

Area 3 – Creazione di contenuti digitali

Livello	Descrittore
In avvio	Tocca e prova strumenti digitali semplici (es. stereo, fotocamera, microfono).
Emergente	Utilizza strumenti/ software creativi (come risorsa aggiuntiva) base con il docente (disegno e colorazione, registrazione vocale).
In sviluppo	Crea disegni, registra brevi racconti o compone immagini con supporto.
Autonomo	Realizza semplici costruzioni - STEAM- coding unplugged (immagini, audio, animazioni) con guida minima.

Area 4 – Sicurezza

Livello	Descrittore
In avvio	Usa strumenti/ oggetti solo con l’adulto.

Emergente	Riconosce che il dispositivo si usa in modo condiviso e con attenzione.
In sviluppo	Rispetta le regole d'uso dei materiali e strumentazioni: non si prende da soli, non si rovina, si spegne con l'adulto.
Autonomo	Usa strumenti e attrezzi/ oggetti in modo sicuro, rispettando i tempi e i limiti condivisi.

Area 5 – Risoluzione dei problemi

Livello	Descrittore
In avvio	Reagisce con curiosità agli stimoli multicanale, sperimenta per scoperta.
Emergente	Prova e riprova i comandi per ottenere un risultato finale (robot Cody Roby…).
In sviluppo	Inizia a capire che alcune azioni portano a risultati diversi (causa-effetto).
Autonomo	Sperimenta soluzioni e strategie nei giochi per problem solving e pensiero computazionale, riflette sull'errore (premessa al Bug e Debug).

Scuola Primaria secondo le 5 aree del DigComp

AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Classe	Base	Intermedio	Avanzato
1ª	Riconosce simboli comuni su schermo (es. frecce, icone).	Segue istruzioni orali per cercare un'immagine su supporto digitale o in attività in unplugged	Usa immagini o simboli digitali per rappresentare un'informazione, anche, in unplugged
2ª	Riconosce fonti digitali semplici (es. estensione digitale del libro, programmi applicativi).	Seleziona ed utilizza informazioni percettive per i saperi	Confronta informazioni/ dati multimediali (immagini/ audio…) per elaborarli in maniera finalizzata
3ª	Cerca informazioni guidato (uso di motori di ricerca semplificati).	Organizza informazioni in funzione dell'utilizzo di differenti applicativi per i saperi.	Valuta la pertinenza dell'informazione trovata in base al compito.
4ª	Distingue tra dati utili e non.	Usa strumenti digitali per classificare dati ed utilizzarli in maniera creativa	Condivide e spiega criteri di selezione dati in gruppo per promuovere attività collaborative
5ª	Analizza fonti in autonomia (guidati con	Usa più fonti per sintetizzare e creare	Argomenta scelte basate sull'affidabilità delle fonti e

sitografia data dal docente)	contenuti attraverso differenti applicativi	le rielabora creativamente, condividendole con i pari.

AREA 2: Comunicazione e collaborazione

Classe	Base	Intermedio	Avanzato
1ª	Usa strumenti digitali per comunicare un messaggio (registrazione audio).	Partecipa a giochi collaborativi finalizzati ad uno scopo	Comunica in modo semplice un messaggio a un compagno, attraverso differenti canali espressivi
2ª	Usa strumenti digitali per leggere un lavoro.	Collabora alla creazione di un contenuto semplice.	Rispetta le regole di utilizzo comune di un dispositivo.
3ª	Interagisce attraverso strumenti digitali (App Google).	Dà e riceve feedback digitali con guida.	Utilizza strumenti cloud in piccolo gruppo.

4ª	Condivide file in un ambiente protetto.	Scrive un commento costruttivo su un lavoro altrui.	Propone un'attività collaborativa da svolgere online.
5ª	Comunica in modo consapevole online.	Collabora in piattaforme digitali (App Google, Classroom).	Supporta i compagni nella gestione delle attività digitali in attività condivise.

AREA 3: Creazione di contenuti digitali

Classe	Base	Intermedio	Avanzato
1ª	Crea un disegno con un programma digitale.	Inserisce brevi stringhe testuali/ audio (estensione libro)	Elabora in autonomia una didascalia/ registra un breve audio con supporto.
2ª	Produce un contenuto misto (testo e immagine).	Usa uno strumento digitale di narrazione per elaborare un testo dato.	Modifica un contenuto esistente in modo personale.
3ª	Compone una presentazione semplice (es. immagini e parole).	Aggiunge audio o animazioni a un contenuto.	Crea un breve racconto multimediale.

4ª	Usa strumenti per creazione di presentazione per la didattica.	Scrive collaborativamente un documento digitale.	Sperimenta strumenti di programmazione a blocchi.
5ª	Crea un contenuto strutturato in autonomia.	Integra media diversi (testi, audio, immagini, codici).	Realizza un progetto con Scratch/ Pixtoon o tool simili.

AREA 4: Sicurezza

Classe	Base	Intermedio	Avanzato
1ª	Riconosce le regole base d'uso (non toccare prese, accendere con un adulto).	Riconosce le regole base e sa applicarle	Parla di situazioni pericolose con l'adulto.
2ª	Sa utilizzare gli strumenti digitali conoscendo i rischi	Sa utilizzare gli strumenti digitali conoscendo i rischi e opportunità	Segue le regole per l'utilizzo corretto della LIM/ PC..
3ª	Identifica contenuti protetti (simboli di copyright/ password).	Segnala contenuti inappropriati a un adulto.	Si muove in ambienti digitali protetti in autonomia.

4ª	Applica buone pratiche di comportamento digitale.	Spiega perché alcune informazioni non si condividono.	Usa programmi di sicurezza (es. navigazione sicura e con guida dell'adulto).
5ª	Conosce i rischi legati al cyberbullismo.	Propone comportamenti corretti da seguire in rete.	Aiuta i compagni a usare internet in modo responsabile.

AREA 5: Risoluzione dei problemi

Classe	Base	Intermedio	Avanzato
1ª	Riconosce un errore	Risolve problemi semplici con guida	Fa ipotesi per trovare una soluzione.
2ª	Usa strategie per risolvere un compito (tentativi).	Chiede aiuto in modo appropriato.	Spiega a un compagno come ha risolto.

3ª	Applica un ragionamento per completare un'attività digitale.	Risolve un bug	Usa la logica (sequenzialità) per organizzare informazioni.
4ª	Applica schemi di pensiero computazionale (es. algoritmo).	Riconosce errori di base nell’utilizzo degli applicativi.	Supporta i compagni nella risoluzione di problemi legati al digitale.
5ª	Pianifica le fasi per portare a termine un progetto.	Identifica e corregge errori legati all’uso degli applicativi.	Analizza strategie di soluzione alternative.

Scuola Secondaria 1° grado secondo le 5 aree del DigComp

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello	Descrittore
Iniziale	Riconosce e ricerca informazioni con parole chiave semplici su fonti suggerite dall’insegnante.

Base	Conduce ricerche online selezionando informazioni da fonti affidabili fornite.
Intermedio	Valuta la qualità e l'attendibilità delle fonti digitali in modo guidato.
Avanzato	Confronta criticamente più fonti online, identificando la pertinenza in autonomia.

Area 2: Comunicazione e collaborazione

Livello	Descrittore
Iniziale	Partecipa a spazi digitali scolastici (es. Google Classroom/ Drive, Google Documenti e simili) con supporto.
Base	Comunica in modo rispettoso in ambienti digitali e condivide risorse su piattaforme scolastiche.
Intermedio	Collabora a progetti digitali in piccoli gruppi, applicando la netiquette.
Avanzato	Gestisce la comunicazione online in modo efficace e rispetta i diversi ruoli collaborativi; è in grado di supportare in attività di tutoring i pari.

Area 3: Creazione di contenuti digitali

Livello	Descrittore
Iniziale	Utilizza strumenti digitali per creare artefatti legati ai diversi saperi e/o creare presentazioni con modelli preimpostati.
Base	Crea contenuti digitali (testo, immagini, audio, video) con layout e strumenti suggeriti.
Intermedio	Progetta contenuti multimediali integrati, con attenzione a struttura, forma e messaggio.
Avanzato	Sviluppa contenuti digitali originali e creativi scegliendo autonomamente e responsabilmente gli strumenti più idonei.

Area 4: Sicurezza

Livello	Descrittore
Iniziale	Riconosce situazioni di rischio online con l’aiuto dell’adulto.
Base	Conosce le regole fondamentali della sicurezza digitale (privacy, password, tempo d’uso).

Intermedio	Applica comportamenti sicuri online, evitando rischi legati a phishing o cyberbullismo.
Avanzato	Agisce in modo responsabile online, sensibilizzando i pari alla cittadinanza digitale.

Area 5: Risoluzione dei problemi

Livello	Descrittore
Iniziale	Risolve semplici problemi tecnici digitali con l’aiuto dell’insegnante.
Base	Applica istruzioni passo-passo per affrontare attività digitali scolastiche.
Intermedio	Sperimenta soluzioni personali usando il pensiero computazionale in modo guidato.
Avanzato	Analizza i problemi digitali più o meno complessi e propone strategie risolutive autonome.

Indicazioni di continuità Scuola- Famiglia

Il curriculum rappresenta un documento partecipato scuola famiglia improntato su scelte condivise rispetto all'educazione al digitale e alla promozione della Competenza alla Cittadinanza Digitale.

Nel rispetto dei differenti ruoli, la scuola chiede la partecipazione della famiglia, consapevole dell'importanza di alleanze educative per avvalorare la maturazione degli studenti.

Si raccomanda alla famiglia:

- **la supervisione dei figli al fine di evitare un uso prolungato degli strumenti digitali, in modalità sia offline che online. E' stato stabilito, infatti, che l'uso prolungato degli strumenti digitali può aumentare il rischio di forme di dipendenza;**
- **la sorveglianza rispetto all'utilizzo in navigazione o alla diffusione di contenuti legati alla privacy (propri e di terzi).**

Si ricorda che, in Italia, l'età minima per l'iscrizione a piattaforme di social media è fissata a 14 anni.

Indicazioni per l’integrazione negli strumenti scolastici

Il curriculum digitale prevede un’integrazione dei seguenti documenti:

- **PTOF**
- **regolamento d’istituto;**
- **patto di corresponsabilità.**

Serramanna _19/06/2025 __

Il gruppo di lavoro del Curriculum Digitale