

Istituto Comprensivo di Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado

Via Garibaldi, 8-10 – 38049 Altopiano della Vigolana

Tel. 0461-848878 C.F. 80018600223

Email: segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it

Pec: ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it

CURRICULUM DELLE COMPETENZE DIGITALI

Istituto Comprensivo Vigolo Vattaro

Ordine di scuola: Primaria e Secondaria di I grado

Anno scolastico: 2025/2026

Elaborato dal Gruppo d'innovazione.

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria

Il Curriculum delle competenze digitali dell'Istituto è stato aggiornato in linea con il DigComp 2.2 (2025) e i nuovi orientamenti educativi europei. L'obiettivo è offrire un percorso verticale, progressivo e completo, che sviluppi negli studenti competenze digitali tecnologiche, cognitive ed etico-comportamentali.

Le competenze sono organizzate per bienni e declinate in tre ambiti principali:

1. Ambito tecnologico

- Promuove l'uso consapevole e critico di dispositivi e applicativi digitali.
- Sviluppa abilità di navigazione, gestione dati, produzione e condivisione di contenuti multimediali.
- Introduce e supporta l'uso di strumenti con intelligenza artificiale, insegnandone limiti e rischi.

2. Ambito cognitivo

- Favorisce il pensiero computazionale e critico.
- Stimola capacità di ricerca, selezione e valutazione di informazioni digitali.
- Supporta la produzione di contenuti digitali creativi e strutturati.
- Insegna strumenti digitali per l'organizzazione dello studio e la collaborazione online.

3. Ambito etico-comportamentale

- Promuove responsabilità, sicurezza e benessere digitale.
- Sviluppa consapevolezza della privacy, della netiquette e della gestione dell'identità digitale.
- Insegna a riconoscere rischi digitali (cyberbullismo, phishing, disinformazione, contenuti inadatti).
- Introduce la sostenibilità digitale, sensibilizzando sull'impatto ambientale delle tecnologie.

Progressione per fasce e bienni

- Alfabetizzazione Iniziale (1° e 2° primaria): introduzione agli strumenti digitali, pensiero computazionale, ricerca di informazioni e sicurezza di base online.
- Bienni successivi: consolidamento e ampliamento delle competenze, sviluppo dell'autonomia e della creatività digitale.
- Quarto biennio: padronanza avanzata delle tecnologie, uso critico e responsabile dei dispositivi e delle piattaforme digitali, capacità di comunicare e collaborare efficacemente online, gestione sicura di dati e contenuti multimediali.

Obiettivo finale

Lo studente, al termine del percorso, sarà in grado di:

- Reperire, valutare, conservare, produrre e condividere informazioni e contenuti digitali.
- Collaborare e comunicare in reti e piattaforme digitali.
- Utilizzare le tecnologie con autonomia, spirito critico e responsabilità, integrando la consapevolezza di sicurezza, privacy e sostenibilità digitale.

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	Riconoscere e distinguere dispositivi e sistemi digitali diversi	RICONOSCERE, DISTINGUERE
	Filtrare e individuare dati, informazioni con il supporto di software	RICERCARE, SELEZIONARE
	Utilizzare strumenti digitali per creare e modificare contenuti	USARE, OPERARE, ELABORARE
	Elaborare semplici documenti digitali	ELABORARE
	Iniziare a programmare con strumenti digitali	PROGRAMMARE
	Riconoscere gli assistenti vocali	VALUTARE
	Riconoscere come un disegno possa essere modificato mediante l'app, che può utilizzare IA	VALUTARE, PROTEGGERE
	Applicare comportamenti sostenibili nell'uso dei dispositivi digitali (spegnere apparecchi non in uso, uso responsabile di materiali digitali e stampanti 3D)	VALUTARE, PROTEGGERE
	Riconoscere informazioni semplici come vere o false con attività guidate	VALUTARE
	Iniziare a cogliere, con la guida dell'insegnante, l'esistenza di spazi condivisi e sicuri (solo piattaforme protette)	VALUTARE, PROTEGGERE
	Elementi base di copyright e licenze (usare materiali con permesso)	VALUTARE, PROTEGGERE
COGNITIVO	Pianificare procedure basilari per risolvere problemi digitali	PIANIFICARE, ANALIZZARE
	Applicare il pensiero computazionale (coding unplugged e online)	ANALIZZARE, SCEGLIERE
	Saper selezionare e rielaborare informazioni digitali	SCEGLIERE, RICERCARE
	Sviluppare creatività e capacità di rielaborazione personale nei contenuti multimediali	CREARE, COMUNICARE

	Partecipare a semplici attività collaborative digitali	COLLABORARE
	Risoluzione di piccoli problemi pratici su software o dispositivi guidati (sequenze di attività, errori coding)	ANALIZZARE, GIUDICARE
	Pianificazione guidata di brevi progetti multimediali (presentare una storia con immagini e testo)	PIANIFICARE, CREARE
COMPORTAMENTALE ETICO	Interagire e collaborare attraverso tecnologie digitali in piccoli gruppi	RISPETTARE, CONDIVIDERE
	Condividere esperienze e lavori digitali, rispettando opinioni altrui	RACCONTARE
	Proteggere dispositivi, dati personali e privacy	PROTEGGERE
	Adottare comportamenti sicuri, ergonomici e sostenibili	APPLICARE REGOLE
	Applicare regole di netiquette e cittadinanza digitale di base	COMPORTARSI RESPONSABILMENTE
	Riconoscere rischi online e offline e sviluppare consapevolezza sul benessere digitale (tempi di schermo, pause, postura)	GIUDICARE, PROTEGGERE

Ambito	Traguardo / Obiettivo	Dimensione competenza	di	Livello DigComp 2.2	Esempi pratici
Tecnologico	Riconoscere e distinguere dispositivi e sistemi digitali diversi	RICONOSCERE, DISTINGUERE		A1-A2	Smontare e osservare oggetti; accendere/spengere PC/tablet; identificare icone e funzioni di base; riconoscere dispositivi digitali e naturali (PC, tablet, LIM, mouse, tastiera, touch screen, stampante 3D)
	Ricerca, filtrare e individuare dati, informazioni e applicazioni digitali	RICERCARE, SELEZIONARE		A1-A2	Aprire software didattici; selezionare immagini/testi; filtrare informazioni;
	Riconoscere informazioni semplici come vere o false con attività guidate	VALUTARE, GIUDICARE		A1-A2	Distinguere immagini basandosi su semplici criteri, testi o brevi storie affidabili da materiali inventati, usando giochi, schede didattiche o attività collettive
	Utilizzare strumenti digitali per creare e modificare contenuti	USARE, OPERARE, ELABORARE		A1-A2	Creare disegni con programmi grafici; modificare testi o immagini; salvare documenti; creare testi, immagini o presentazioni (Paint 3D, Tux Paint, Canva, Google Slides, Book Creator, StoryJumper)
	Elaborare semplici documenti digitali e classificare dati	ELABORARE		A1-A2	Elaborare un semplice documento e salvarlo in una cartella organizzata dall'insegnante
	Applicare elementi base di copyright e licenze	VALUTARE, PROTEGGERE		A1-A2	Usare immagini e contenuti con licenze Creative Commons; citare fonti in presentazioni guidate
	Iniziare a programmare con strumenti digitali	PROGRAMMARE		A1-A2	Ordinare sequenze di comandi base; usare applicazioni di coding educativo XMIND; riconoscere semplici sequenze
	Sviluppare consapevolezza critica sull'uso di strumenti con funzioni di IA	VALUTARE		A1-A2	Usare suggerimenti automatici o riconoscimento vocale con supervisione; comprendere limiti

Tecnologico	Applicare comportamenti sostenibili nell'uso dei dispositivi digitali	PROTEGGERE, VALUTARE	A1-A2	Spegnere dispositivi non in uso; ridurre sprechi di materiali digitali; ridurre consumo energetico dei dispositivi
	Introdurre concetti base di accessibilità	PROTEGGERE, GIUDICARE	A1-A2	Usare font grandi o sintesi vocale; regolare volume o contrasto per migliorare leggibilità
Cognitivo	Pianificare procedure basilari per risolvere problemi digitali	PIANIFICARE, ANALIZZARE	A1-A2	Prevedere sequenze di attività; scegliere percorsi corretti in giochi o software didattici guidati
	Risolvere piccoli problemi pratici su software o dispositivi guidati	ANALIZZARE	A1-A2	Identificare errori in sequenze; chiedere aiuto a docente o compagno
	Applicare il pensiero computazionale (coding unplugged e online)	ANALIZZARE	A1-A2	Ordinare, discriminare e raggruppare oggetti o simboli; attività di coding unplugged
	Selezionare e rielaborare informazioni digitali	SCEGLIERE, RICERCARE	A1-A2	Confrontare immagini o testi forniti dall'insegnante; filtrare informazioni guidate; combinare contenuti semplici
	Sviluppare creatività e capacità di rielaborazione personale nei contenuti multimediali	CREARE, COMUNICARE	A1-A2	Creare brevi storie digitali, disegni o presentazioni multimediali semplici; combinare testi, immagini e suoni
	Pianificare brevi progetti multimediali guidati	PIANIFICARE, CREARE	A1-A2	Produrre brevi presentazioni digitali combinando testi, immagini e suoni
Cognitivo	Risolvere problemi collaborativi guidati	COLLABORARE, ANALIZZARE	A1-A2	Risolvere esercizi o giochi digitali insieme ad altri bambini, sotto supervisione docente
	Interagire e collaborare attraverso tecnologie digitali	RISPETTARE, CONDIVIDERE	A1-A2	Condividere lavori con compagni; rispettare turni; partecipare a giochi o attività guidate in piccoli gruppi digitali

Comportamentale / Etico	Condividere esperienze e lavori digitali, rispettando opinioni altrui	RACCONTARE	A1-A2	Presentare lavori digitali alla classe; ascoltare e commentare contributi dei compagni; esprimere pareri rispettosi
	Proteggere dispositivi, dati personali e privacy	PROTEGGERE	A1-A2	Non condividere password; rispettare regole di uso di tablet o PC;
	Applicare comportamenti sicuri, ergonomici e sostenibili	APPLICARE REGOLE	A1-A2	Sedersi correttamente; fare pause regolari; spegnere dispositivi non in uso; usare materiali digitali responsabilmente
	Applicare netiquette e cittadinanza digitale di base	COMPORTARSI RESPONSABILMENTE	A1-A2	Partecipazione collaborativa sicura: condivisione consapevole delle regole, degli spazi e dei materiali
	Riconoscere rischi online e offline e sviluppare consapevolezza sul benessere digitale	GIUDICARE, PROTEGGERE	A1-A2	Segnalare contenuti strani o pericolosi; chiedere aiuto; rispettare limiti di tempo di uso degli schermi;
	Applicare principi di inclusione digitale	COLLABORARE	A1-A2	Supportare compagni in difficoltà con i dispositivi; favorire attività digitali inclusive

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria suggerimenti didattici

OBIETTIVO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE
Riconoscere dispositivi digitali (<i>Tecnologico</i>)	Accendere/spegnere tablet o PC, riconoscere tastiera, mouse, LIM, tablet; distinguere icone e funzioni di base; collegare auricolari, inserire chiavetta USB, usare il mouse per trascinare oggetti sullo schermo
Ricerca e filtrare informazioni (<i>Tecnologico / Cognitivo</i>)	Seguire istruzioni/comandi in un gioco digitale; differenziare comandi; distinguere oggetti per colori e forme; selezionare immagini o testi corretti; cercare immagini per un progetto guidato, filtrare immagini sbagliate in un gioco educativo
Riconoscere informazioni vere o false (<i>Tecnologico / Cognitivo</i>)	Giochi “vero o falso” con immagini o storie illustrate; distinguere materiali inventati da quelli reali; confrontare due foto e dire quale mostra la realtà; ascoltare storie e identificare elementi veri e inventati
Creare e modificare contenuti digitali (<i>Tecnologico / Cognitivo</i>)	Disegnare con Paint 3D o Tux Paint; aggiungere colori, forme, suoni; modificare foto o disegni; creare collage digitali; registrare brevi audio per una storia digitale
Ordinare e classificare dati (<i>Tecnologico / Cognitivo</i>)	Salvare disegni o documenti in cartelle tematiche; raggruppare immagini o simboli per colore o forma; ordinare immagini per dimensione, colore o tipo;
Iniziare a programmare (<i>Tecnologico / Cognitivo</i>)	Ordinare sequenze di comandi in giochi o attività di coding unplugged; usare Scratch Junior o XMIND; creare percorsi per personaggi in un gioco; ordinare carte con istruzioni da eseguire in sequenza; costruire piccoli algoritmi con blocchi colorati
Applicare comportamenti sostenibili e sicuri (<i>Tecnologico / Comportamentale / Etico</i>)	Spegnere dispositivi non in uso; sedersi correttamente; fare pause; rispettare regole d’uso di tablet e PC; usare materiali digitali responsabilmente; non lasciare tablet o pc accesi senza motivo; ricordarsi di ricaricare i dispositivi senza sprechi
Collaborare e condividere (<i>Comportamentale / Etico</i>)	Lavorare insieme in piccoli gruppi; condividere lavori con compagni; ascoltare e commentare contributi altrui; aiutare un compagno a usare il tablet; creare insieme un semplice prodotto digitale; scambiarsi immagini tra gruppi

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria suggerimenti didattici

OBIETTIVO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE
Proteggere dati e privacy <i>(Comportamentale / Etico)</i>	Non condividere password; rispettare regole di accesso; segnalare contenuti strani o pericolosi; non aprire link sconosciuti; chiedere aiuto all'insegnante se qualcosa sembra strano; usare avatar impostati dai docenti o nomi sicuri nei giochi online;
Sviluppare creatività <i>(Cognitivo / Tecnologico)</i>	Creare con l'aiuto dell'insegnante brevi storie digitali, disegni, presentazioni con immagini, testo e suoni; combinare elementi in modo originale; inventare personaggi o ambientazioni; registrare voce per raccontare storie;
Applicare principi di inclusione <i>(Comportamentale / Etico)</i>	Aiutare compagni in difficoltà con i dispositivi; leggere insieme le istruzioni per chi ha bisogno di supporto; far usare a tutti i bambini i tablet durante un'attività; lavorare in coppia o a piccoli gruppi con compagni diversi

SUGGERIMENTI PER CLASSE

OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1 (A1 – 5–6 ANNI, 1° PRIMARIA)	LIVELLO 2 (A2 – 6–7 ANNI, 2° PRIMARIA)
Riconoscere dispositivi digitali	Accende/spegne tablet/PC con aiuto; riconosce tastiera, mouse, LIM e tablet; identifica icone di base	Riconosce dispositivi in autonomia; usa mouse e touch screen per spostare oggetti; collega auricolari/chiavetta USB con guida
Ricerca e filtrare informazioni	Segue istruzioni in giochi digitali; distingue comandi, colori e forme guidato	Seleziona immagini/testi corretti; filtra informazioni semplici; cerca immagini per mini-progetti guidati
Riconoscere informazioni vere o false	Giochi “vero/falso” con immagini o storie illustrate; distingue materiali reali/inventati con aiuto	Identifica autonomamente elementi veri/inventati; confronta foto o testi per verificare la realtà
Creare e modificare contenuti digitali	Disegna con Paint 3D, Tux Paint o app simili; aggiunge colori e forme guidato	Combina testo, immagini e suoni; realizza brevi storie digitali con supporto dell’insegnante
Ordinare e classificare dati	Raggruppa pochi oggetti o immagini con aiuto	Classifica per colore, forma o tipo; salva documenti in cartelle guidate
Iniziare a programmare	Ordina sequenze di comandi in giochi unplugged con aiuto	Costruisce percorsi semplici per personaggi; ordina piccole sequenze guidate
Consapevolezza nell’uso dell’IA	Usa suggerimenti automatici o riconoscimento vocale con aiuto	Confronta alternative guidate; comprende limiti dei suggerimenti con supporto
Comportamenti sostenibili e sicuri	Rispetta poche regole con aiuto; spegne dispositivi con guida	Fa pause e segue regole di sicurezza; usa materiali digitali responsabilmente
Accessibilità digitale	Usa font grandi/sintesi vocale con aiuto	Regola volume/contrasto guidato; usa ingrandimenti per testi o immagini semplici
Pianificare procedure digitali	Prevede sequenze con aiuto; sceglie percorsi corretti guidato	Pianifica piccoli passaggi; risolve problemi semplici con supporto

Risolvere problemi su software/dispositivi	Identifica errori con aiuto; corregge errori guidato	Risolve problemi semplici autonomamente con supervisione docente
Pensiero computazionale	Ordina oggetti/simboli con aiuto; coding unplugged guidato	Costruisce sequenze semplici; raggruppa simboli o blocchi con guida
Selezionare e rielaborare informazioni	Copia info con aiuto; confronta immagini/testi guidato	Combina contenuti semplici; filtra informazioni guidate; rielabora mini-progetti con supporto
Creatività digitale	Crea contenuti con aiuto; disegni o brevi storie digitali	Realizza progetti multimediali semplici; combina testo, immagini e suoni guidato
Pianificare progetti multimediali	Segue istruzioni con aiuto; prepara mini-progetti guidati	Organizza elementi con guida; crea brevi presentazioni digitali
Collaborazione e problemi di gruppo	Collabora solo con aiuto; partecipa a giochi guidati	Risolve problemi in gruppo con supporto; aiuta compagni guidato
Collaborare attraverso tecnologie digitali	Condivide lavori con aiuto; rispetta turni guidato	Collabora in piccoli gruppi guidato; partecipa a attività digitali guidate
Proteggere dati e privacy	Non condivide password; segue regole con aiuto	Protegge dati semplici guidato; segnala contenuti strani; usa nomi/avatar sicuri
Inclusione digitale	Partecipa con aiuto; supporta compagni	Favorisce inclusione guidata; aiuta compagni; lavora in coppia o piccoli gruppi

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria rubrica valutativa

OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1PRE-A1	LEV. 2PRE-A1+	LIVELLO 3A1 EMERGENTE	LIVELLO 4A1 BASE	LIVELLO 5A1 CONSOLIDATO	LIVELLO 6-8 NON APPLICABILI PER LA FASCIA INIZIALE
Riconoscere dispositivi digitali	Accende/spegne con aiuto	Riconosce icone/tasti	Usa tablet/PC con guida	Riconosce dispositivi autonomamente	Usa funzioni base in autonomia	—
Ricerca e filtrare informazioni	Segue istruzioni nei giochi	Esegue comandi digitali semplici	Distingue forme/colori con guida	Seleziona info corrette in immagini	Filtra info semplici	—
Riconoscere vero/falso	Non distingue	Distingue con aiuto	Riconosce reali/inventati	Identifica info vere in immagini	Valuta immagini semplici	—
Creare e modificare contenuti digitali	Disegna con aiuto	Crea disegni semplici	Combina testo + immagini con guida	Crea presentazioni/disegni guidati	Aggiunge elementi autonomamente	—
Ordinare e classificare dati	Ordina pochi oggetti	Raggruppa immagini	Classifica per colore/forma	Organizza dati in piccole tabelle	Raggruppa dati autonomamente	—
Iniziare a programmare	Segue sequenze con aiuto	Coding unplugged base	Costruisce mini-sequenze guidato	Ordina algoritmi semplici	Costruisce sequenze autonome	—
Consapevolezza nell'uso dell'IA	Riconosce il suggerimento	Ascolta suggerimenti	Comprende limiti base	Usa riconoscimento vocale guidato	Confronta suggerimenti semplici	—

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria rubrica valutativa

Comportamenti sicuri e sostenibili	Rispetta poche regole	Spegne dispositivi guidato	Fa pause/segue regole	Rispetta sicurezza e ambiente	Applica regole autonomamente	—
Accessibilità digitale	Usa font grandi con aiuto	Regola volume/contrasto	Usa ingrandimenti	Adatta testi/immagini semplici	Usa strumenti base di accessibilità	—
Pianificare procedure digitali	Prevede sequenze con aiuto	Sceglie percorsi guidati	Pianifica piccoli passaggi	Risolve problemi semplici	Pianifica sequenze autonome	—
Risolvere problemi su software	Identifica errori con aiuto	Corregge errori guidato	Risolve errori semplici	Individua errori in sequenze	Risolve problemi autonomamente	—
Pensiero computazionale	Ordina oggetti con aiuto	Raggruppa simboli	Sequenze semplici	Coding guidato	Sequenze autonome	—
Selezionare e rielaborare info	Copia info con aiuto	Filtra dati guidato	Confronta immagini/testi	Combina contenuti semplici	Rielabora info autonomamente	—
Creatività digitale	Crea contenuti con aiuto	Combina testo e immagini	Aggiunge suoni/immagini	Crea storie digitali	Realizza mini-progetti autonomi	—
Pianificare progetti multimediali	Segue istruzioni	Mini-progetti guidati	Organizza elementi digitali	Crea presentazioni semplici	Pianifica/realizza piccoli progetti	—
Collaborazione e problemi di gruppo	Collabora con aiuto	Risolve esercizi guidato	Aiuta compagni	Partecipa in gruppo	Risolve problemi in gruppo autonomamente	—

Fascia iniziale classe 1° e 2° Scuola Primaria rubrica valutativa

Collaborare con tecnologie digitali	Condivide lavori con aiuto	Rispetta turni guidato	Collabora in piccoli gruppi	Partecipa a progetti guidato	Condivide lavori autonomamente	—
Proteggere dati e privacy	Non comprende regole	Segue regole guidato	Protegge dati semplici guidato	Segnala contenuti strani	Applica regole autonomamente	—
Inclusione digitale	Partecipa con aiuto	Collabora guidato	Supporta compagni	Favorisce inclusione con guida	Aiuta compagni autonomamente	—



Istituto Comprensivo di Scuola Primaria e Secondaria di Primo grado
Via Garibaldi, 8-10 – 38049 Altopiano della Vigolana
Tel. 0461-848878 C.F. 80018600223
Email: segr.vigolovattaro@scuole.provincia.tn.it
Pec: ic.vigolovattaro@pec.provincia.tn.it

CURRICULUM DELLE COMPETENZE DIGITALI

Istituto Comprensivo Vigolo Vattaro

Aggiornamento DigComp 2.2 (2025)

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le procedure di accensione, spegnimento e configurazione di dispositivi digitali (PC, tablet, LIM, stampanti 3D). - Salvare correttamente, recuperare e gestire file e cartelle. - Operare autonomamente su diversi device digitali per esplorare, salvare, organizzare e presentare contenuti. - Seguire procedure per produrre contenuti digitali multimediali coerenti e strutturati (testi, immagini, presentazioni). - Accedere in sicurezza alla rete e navigare fonti selezionate, valutandone affidabilità. - Creare artefatti digitali complessi, integrando testi, immagini e suoni. - Iniziare a riconoscere strumenti con funzioni di IA - Iniziare a programmare con strumenti digitali, costruendo sequenze di istruzioni, cicli e condizioni semplici. 	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE – OPERARE – PRODURRE – ELABORARE – PROGRAMMARE – IDENTIFICARE – LOCALIZZARE – RECUPERARE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare dati e informazioni selezionate per produrre artefatti digitali chiari e coerenti con uno scopo definito. - Raccontare esperienze scolastiche e contenuti multimediali utilizzando applicazioni digitali (Slides, Book Crator). - Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse, valutandone attendibilità e pertinenza. - Individuare informazioni essenziali da materiali multimediali e digitali. - Chiedere aiuto a compagni o docenti per risolvere problemi tecnologici o procedurali. - Iniziare a progettare e programmare semplici algoritmi e sequenze logiche. - Analizzare e organizzare dati, rappresentandoli tramite tabelle, mappe concettuali e diagrammi. 	<p>UTILIZZARE – PRODURRE – COGLIERE – RACCONTARE – RICERCARE – INDIVIDUARE – ANALIZZARE – GIUDICARE</p>

Primo biennio classe 3° e 4° Scuola Primaria

<p>COMPORAMENTALE / ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere consapevolezza dei tempi e dei modi ecologici di fruizione degli schermi digitali. - Comprendere e applicare le regole del consumo mediale responsabile. - Riflettere sulla dimensione etica dei contenuti digitali e multimediali. - Esprimere opinioni rispettose sui contenuti digitali consultati. - Adottare comportamenti responsabili, preventivi e sicuri online e offline. - Collaborare in gruppo rispettando turni, opinioni altrui e responsabilità condivise. - Proteggere dispositivi, dati personali e privacy, adottando misure di sicurezza di base. - Applicare comportamenti ergonomici e sostenibili nell'uso della tecnologia. 	<p>RISPETTARE – COGLIERE – CONDIVIDERE – RACCONTARE – ESSERE RESPONSABILI – COLLABORARE – PROTEGGERE</p>
-----------------------------------	---	--

AMBITO	TRAGUARDO / OBIETTIVO	DIMENSIONE DI COMPETENZA	LIVELLO DIGCOMP 2.2	ESEMPI PRATICI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (TECNOLOGIA)	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Ricerca informazioni didattiche online, accedere a siti educativi, usare browser e motori di ricerca Browser, motori di ricerca (Google), siti educativi, programmi didattici online
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Selezionare informazioni pertinenti da materiali multimediali o digitali Strumenti come Quizlet, Khan Academy, TED-Ed
	Distinguere informazioni vere/falsi, contenuti affidabili e non, anche con attività guidate.	VALUTARE – GIUDICARE	Base / Intermedio	giochi didattici per distinguere notizie vere da false, schede con immagini affidabili/non affidabili, discussioni guidate in classe.
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	ALFABETIZZAZIONE INFORMATIVA E DIGITALE	Base / Intermedio	Creare, salvare, aprire e modificare file e cartelle, stampare documenti Word, Excel, Google Drive/Docs
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (TECNOLOGIA)	Sviluppare contenuti digitali	CREAZIONE DI CONTENUTI	Base / Intermedio	Scrivere testi al computer, costruire tabelle e grafici con software dedicati (Excel, Google Sheets, Canva)

	Interagire e rielaborare contenuti digitali	CREAZIONE DI CONTENUTI	Base / Intermedio	Creare mappe concettuali, rappresentare dati con tabelle, diagrammi, disegni (Google), rappresentare dati con tabelle, diagrammi o disegni (Canva, PowerPoint)
	Programmazione	CREAZIONE DI CONTENUTI / PROBLEM SOLVING DIGITALE	Base / Intermedio	Comprendere sequenze, cicli e algoritmi; usare software di coding unplugged o digitale (Code.org, Scratch, X-mind)
AREA COGNITIVA (SECONDO BIENNIO)	Riconoscere e risolvere problemi tecnici	RISOLUZIONE PROBLEMI DIGITALI	Base / Intermedio	Rilevare malfunzionamenti in software, chiedere supporto e intervenire uso di programmi scolastici o tablet educativi
	Riconoscere fabbisogni tecnologici	RISOLUZIONE PROBLEMI DIGITALI	Base / Intermedio	Scegliere strumenti digitali adeguati all'azione da svolgere
	Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo	CREATIVITÀ DIGITALE	Base / Intermedio	Creare documenti collegando informazioni da fonti diverse; usare software di grafica (Canva, Paint 3D, Tinkercad)
	Riconoscere divari di competenze digitali	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	Base / Intermedio	Svolgere giochi educativi adeguati alle proprie competenze (Scratch Jr, X-mind- educational apps su tablet)
	Usare strumenti digitali accessibili e supporto a compagni con difficoltà	PROTEGGERE – COLLABORARE	Base / Intermedio	Regolare font, contrasto, volume; aiutare compagni con difficoltà nell'uso dei device.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (SECONDO BIENNIO)	Utilizzare responsabilmente le tecnologie digitali	USO RESPONSABILE E CONSAPEVOLE	Base / Intermedio	Riflettere su etica e valori dei contenuti digitali; conoscere regole di navigazione sicura (browser sicuri, Google, Netiquette)
	Collaborare attraverso le tecnologie	COLLABORAZIONE DIGITALE	Base / Intermedio	Condividere lavori e progetti, comunicare gusti e opinioni, cooperare per un obiettivo comune (Google Docs/Slides, Canva),
	Condividere contenuti in rete e gestione di password.	PROTEGGERE – COLLABORARE	Base / Intermedio	Google Drive con link protetti, non condividere password, riconoscere informazioni private.
SICUREZZA (SECONDO BIENNIO)	Proteggere dispositivi	SICUREZZA DIGITALE	Base / Intermedio	Riconoscere rischi fisici, prendersi cura dei dispositivi, seguire norme di sicurezza (caricare tablet correttamente, manutenzione PC)
	Proteggere dati personali	SICUREZZA DIGITALE	Base / Intermedio	usare strumenti o impostazioni privacy dei dispositivi
	Proteggere salute e benessere	SICUREZZA DIGITALE / SALUTE DIGITALE	Base / Intermedio	Gestire tempi di utilizzo di schermi e videogiochi; adottare comportamenti ergonomici e sicuri (pause regolari, seduta corretta, illuminazione)

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE
<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)</p>	<p>Cercare informazioni didattiche online su siti sicuri; usare il browser per trovare immagini o video; aprire siti educativi come Khan Academy o TED-Ed; seguire percorsi guidati su quiz e giochi educativi</p>
<p>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)</p>	<p>Confrontare due notizie e decidere quale è vera; riconoscere immagini affidabili e non; partecipare a giochi didattici “vero o falso”; discutere in classe se un contenuto è affidabile o meno</p>
<p>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)</p>	<p>Creare, aprire, salvare e stampare file; organizzare cartelle sul computer o Google Drive; modificare testi o immagini; costruire semplici tabelle e grafici con Google Sheets</p>
<p>Sviluppare contenuti digitali (Creazione di contenuti)</p>	<p>Scrivere testi al computer; creare presentazioni con immagini, testi e colori; costruire grafici e tabelle con software dedicati (Google Sheets, Canva); registrare brevi audio o video</p>
<p>Interagire e rielaborare contenuti digitali (Creazione di contenuti)</p>	<p>Creare mappe concettuali con MindMeister; rappresentare dati con diagrammi o tabelle; modificare contenuti digitali aggiungendo immagini, colori o simboli; usare Canva o PowerPoint per progetti guidati</p>
<p>Programmazione e problem solving digitale (Creazione di contenuti / Problem solving digitale)</p>	<p>Ordinare sequenze e riconoscere cicli; usare software di coding unplugged o digitale (Scratch, Code.org, X-mind); risolvere piccole sfide logiche e creare percorsi per personaggi in giochi di coding</p>
<p>Riconoscere e risolvere problemi tecnici (Area cognitiva)</p>	<p>Individuare malfunzionamenti nei software; chiedere aiuto al docente; correggere errori semplici nei documenti o giochi digitali; sperimentare soluzioni guidate per problemi tecnici</p>
<p>Riconoscere fabbisogni tecnologici (Area cognitiva)</p>	<p>Scegliere strumenti digitali adatti per un compito o progetto; decidere se usare tablet, PC o software specifico; confrontare diversi strumenti digitali per completare attività</p>

Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo (Creatività digitale)	Creare documenti o presentazioni collegando informazioni da fonti diverse; usare Canva o Paint 3D per disegni o progetti; combinare immagini, testi e suoni per produrre contenuti originali
Riconoscere divari di competenze digitali (Alfabetizzazione digitale)	Partecipare a giochi educativi adeguati alle proprie capacità;

SUGGERIMENTI PER CLASSE

AMBITO / OBIETTIVO	CLASSE 3	CLASSE 4
Navigare, ricercare e filtrare dati e informazioni (Alfabetizzazione informativa e digitale)	<ul style="list-style-type: none"> - Cercare immagini o informazioni su animali, piante o feste tradizionali con supporto dell'insegnante. - Usare siti educativi guidati (Khan Academy Kids, TED-Ed Junior). 	<ul style="list-style-type: none"> - Cercare informazioni su argomenti di storia o scienze usando più fonti. - Imparare a selezionare informazioni pertinenti e confrontarle.
Valutare dati e informazioni (Alfabetizzazione informativa e digitale)	<ul style="list-style-type: none"> - Giocare a "vero o falso" con notizie e immagini. - Confrontare due brevi testi guidati per capire quale è corretto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare notizie brevi per stabilire quale sia affidabile. - Discussione guidata in classe su fonti attendibili e non.
Gestire dati e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	<ul style="list-style-type: none"> - Creare e salvare file di testo semplici. - Stampare disegni o testi. - Organizzare cartelle con nomi chiari ("Animali", "Storia"). 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare, aprire e modificare documenti autonomamente. - Organizzare cartelle per materie o progetti. - Stampare e condividere lavori digitali in classe.
Sviluppare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere un breve testo su un animale o su una storia letta. - Costruire una presentazione semplice con immagini e testo in PowerPoint o Google Slides. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere testi più strutturati e aggiungere immagini o colori. - Creare presentazioni multimediali con sequenze coerenti.
Interagire e rielaborare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	<ul style="list-style-type: none"> - Creare mappe concettuali semplici con parole chiave e immagini. - Rappresentare dati semplici con tabelle (es. preferenze dei compagni su colori o animali). 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare mappe concettuali più complesse con collegamenti tra concetti. - Modificare contenuti digitali, aggiungendo elementi grafici o multimediali.

<p>Programmazione e problem solving digitale (Creazione di contenuti / Problem solving digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinare sequenze di istruzioni con giochi unplugged (“Simon dice” digitale). - Risolvere percorsi semplici in ScratchJr guidato o X-mind 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire semplici algoritmi e cicli in Scratch o Code.org o X-mind - Risolvere problemi guidati di coding e progettare percorsi per personaggi.
<p>Riconoscere e risolvere problemi tecnici (Area cognitiva)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Segnalare quando un tablet o computer non funziona. - Chiedere aiuto al docente per aprire file o programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Risolvere problemi semplici con software (es. file che non si aprono). - Chiedere supporto solo quando necessario, provando soluzioni autonome guidate.
<p>Riconoscere fabbisogni tecnologici (Area cognitiva)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sceglie strumenti digitali con supporto per un’attività guidata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sceglie autonomamente strumenti adeguati all’attività. - Confronta diversi strumenti digitali in base al compito.
<p>Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo (Creatività digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disegnare e colorare su Paint o Canva con supporto. - Creare contenuti digitale combinando testo e immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Progetti multimediali combinando testo, immagini e suoni. - Creare documenti originali con Canva o Paint 3D.
<p>Riconoscere divari di competenze digitali (Alfabetizzazione digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare a giochi o attività digitali adeguati al proprio livello. - Supportare compagni con aiuto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adattare attività al proprio livello. - Supportare compagni più in difficoltà con strategie guidate.
<p>Usare strumenti digitali accessibili e supportare compagni (Proteggere / Collaborare)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regolare font/volume solo con aiuto. - Aiutare compagni guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aiutare autonomamente compagni con difficoltà. - Coordinare piccoli gruppi in attività digitali.

<p>Utilizzare responsabilmente le tecnologie digitali (Comunicazione e collaborazione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetta regole base con aiuto. - Segue regole guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa tecnologie in modo responsabile autonomamente. - Applica regole di navigazione sicura e netiquette.
<p>Collaborare attraverso le tecnologie (Comunicazione e collaborazione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Condivide lavori solo con aiuto. - Collabora guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Collabora autonomamente in piccoli gruppi. - Partecipa a progetti digitali coordinati.
<p>Condividere contenuti in rete e gestione di password (Proteggere / Collaborare)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Condivide materiali con aiuto. - Usa password guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestisce contenuti e password autonomamente. - Condivide materiali in sicurezza.
<p>Proteggere dispositivi (Sicurezza digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Maneggia dispositivi con aiuto. - Carica e protegge tablet guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Protegge dispositivi autonomamente. - Mantiene strumenti in buono stato.
<p>Proteggere dati personali (Sicurezza digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Non condivide dati con aiuto. - Applica privacy guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Protegge dati autonomamente - Imposta password e segnala contenuti sospetti.
<p>Proteggere salute e benessere (Sicurezza digitale / Salute digitale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fa pause con aiuto. - Segue postura guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetta tempi e postura autonomamente. - Gestisce pause e uso degli schermi in autonomia.

OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1 (A1)	LIVELLO 2 (A1+)	LIVELLO 3 (A2)	LIVELLO 4 (A2+)	LIVELLO 5 (B1)
Navigare, ricercare e filtrare dati e informazioni (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Aprire siti o link solo con aiuto	Seguire percorsi guidati in siti educativi	Cercare immagini o testi guidato dall'insegnante	Cercare e selezionare informazioni pertinenti autonomamente	Usare più fonti per selezionare informazioni e valutare affidabilità semplice
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Riconosce informazioni con aiuto	Seleziona dati pertinenti guidato	Differenzia contenuti vero/falso guidato	Individua autonomamente contenuti affidabili	Valuta criticamente materiali digitali semplici
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Alfabetizzazione informativa e digitale)	Crea e salva file con aiuto	Aprire e modifica file guidato	Organizza cartelle e documenti guidato	Salva e stampa documenti semplici autonomamente	Condivide documenti con supervisione
Sviluppare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	Scrivere testi o disegna con aiuto	Costruisce tabelle e grafici guidato	Crea presentazioni con immagini e testi guidato	Aggiunge suoni o colori con supporto	Realizza contenuti autonomamente

Interagire e rielaborare contenuti digitali (Creazione di contenuti)	Crea mappe concettuali semplici con aiuto	Modifica contenuti con guida	Rappresenta dati con tabelle/diagrammi guidato	Aggiunge elementi multimediali guidato	Crea mappe e rielabora contenuti autonomamente
Programmazione e problem solving digitale (Creazione di contenuti / Problem solving digitale)	Segue sequenze con aiuto	Ordina sequenze guidato	Comprende cicli e algoritmi con guida	Risolve piccole sfide guidato	Costruisce sequenze autonome e semplici percorsi di coding
Riconoscere e risolvere problemi tecnici (Area cognitiva)	Individua problemi solo con aiuto	Segnala malfunzionamenti guidato	Risolve piccoli problemi con supporto	Chiede aiuto e corregge errori guidato	Risolve problemi semplici autonomamente
Riconoscere fabbisogni tecnologici (Area cognitiva)	Sceglie strumenti con aiuto	Usa strumenti guidato	Identifica strumenti adeguati con supporto	Confronta strumenti guidato	Sceglie autonomamente strumenti adeguati
Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo (Creatività digitale)	Combina testi e immagini con aiuto	Usa software grafici guidato	Crea documenti collegando informazioni guidato	Realizza progetti multimediali con supporto	Produce contenuti autonomamente

Riconoscere divari di competenze digitali (Alfabetizzazione digitale)	Partecipa con aiuto	Confronta competenze guidato	Sceglie giochi o app adeguati guidato	Riconosce punti di forza e debolezza guidato	Adatta attività al proprio livello autonomamente
Usare strumenti digitali accessibili e supportare compagni (Proteggere / Collaborare)	Regola font/volume solo con aiuto	Aiuta compagni guidato	Regola strumenti per compagni guidato	Supporta compagni guidato	Aiuta autonomamente compagni con difficoltà
Utilizzare responsabilmente le tecnologie digitali (Comunicazione e collaborazione)	Rispetta regole base con aiuto	Segue regole guidato	Riflette su etica guidato	Applica regole di navigazione sicura guidato	Usa tecnologie in modo responsabile autonomamente
Collaborare attraverso le tecnologie (Comunicazione e collaborazione)	Condivide lavori solo con aiuto	Collabora guidato	Partecipa a progetti guidato	Condivide idee guidato	Collabora autonomamente in piccoli gruppi
Condividere contenuti in rete e gestione di password (Proteggere / Collaborare)	Condivide materiali con aiuto	Usa password guidato	Condivide contenuti protetto guidato	Riconosce dati privati guidato	Gestisce contenuti e password autonomamente

Proteggere dispositivi (Sicurezza digitale)	Maneggia dispositivi con aiuto	Carica e protegge tablet guidato	Segue norme di sicurezza guidato	Cura dispositivi guidato	Protegge dispositivi autonomamente
Proteggere dati personali (Sicurezza digitale)	Non condivide dati con aiuto	Applica privacy guidato	Imposta password semplice guidato	Segnala contenuti sospetti guidato	Protegge dati autonomamente
Proteggere salute e benessere (Sicurezza digitale / Salute digitale)	Fa pause con aiuto	Segue postura guidato	Gestisce tempi schermo guidato	Applica regole ergonomiche guidato	Rispetta tempi e postura autonomamente



AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> - Gestire in autonomia dispositivi digitali (accensione, spegnimento, connessione, impostazioni di base). - Organizzare file, cartelle e documenti, anche in ambienti cloud (Drive, Classroom). - Utilizzare in modo funzionale diversi device riconoscendo analogie e differenze tra interfacce e sistemi operativi. - Utilizzare strumenti digitali per produrre contenuti multimediali complessi (testi, presentazioni, video, audio). - Navigare online individuando siti affidabili, distinguendo contenuti attendibili e non (con verifica guidata delle fonti). - Riconoscere l'esistenza di esempi di manipolazione elementare (fake images, IA generativa). - Riconoscere potenzialità, limiti, rischi nell'applicazione e nell'uso di strumenti digitali con funzioni di IA, - Programmare semplici sequenze, cicli e condizioni tramite software di coding o robotica educativa. - Gestire la condivisione dei materiali digitali in ambienti protetti rispettando privacy, copyright e licenze d'uso. - Applicare strategie di sicurezza per proteggere dispositivi, password, identità digitale e dati sensibili. 	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE</p> <p>– OPERARE – PRODURRE</p> <p>– PROGRAMMARE – IDENTIFICARE</p> <p>– LOCALIZZARE – RECUPERARE</p> <p>– VALUTARE – GIUDICARE – PROTEGGERE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, selezionare, analizzare e rielaborare informazioni provenienti da diverse fonti (web, immagini, video, testi digitali) - Valutare informazioni e contenuti digitali riconoscendo lo scopo comunicativo - Produrre materiali digitali coerenti, chiari, intenzionali e adeguati al destinatario - Documentare esperienze scolastiche e personali utilizzando applicazioni digitali multimodali (testo + immagine + audio + video). 	<p>UTILIZZARE – PRODURRE</p> <p>– ANALIZZARE – SELEZIONARE</p> <p>– RICERCARE – RACCONTARE</p> <p>– INDIVIDUARE</p> <p>– ARGOMENTARE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare informazioni rilevanti da contenuti multimediali complessi (video, grafici, diagrammi, dataset semplici). - Risolvere problemi tecnici e procedurali ricorrenti in autonomia o collaborando con i pari. - Progettare e sviluppare semplici progetti digitali o multimediali - Utilizzare strumenti digitali per rappresentare dati (grafici, tabelle, mappe concettuali, infografiche). - Sviluppare capacità di pensiero critico rispetto ai contenuti digitali 	<p>– GIUDICARE – COLLABORARE</p>
<p>COMPORAMENTALE ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare pratiche di cittadinanza digitale responsabile: rispetto delle regole, comportamenti corretti in rete, netiquette e gestione dell'identità digitale. - Riconoscere rischi online (cyberbullismo, phishing, manipolazioni, contenuti inappropriati) e adottare comportamenti preventivi adeguati all'età. - Riflettere criticamente sulle conseguenze etiche e sociali dell'uso delle tecnologie digitali e dell'IA (privacy, equità, responsabilità). - Collaborare con i compagni in ambienti digitali condivisi rispettando turni, ruoli, contributi, tempi e proprietà dei materiali. - Comunicare in modo rispettoso, chiaro e adeguato attraverso strumenti digitali evitando linguaggi offensivi o discriminatori. - Esprimere opinioni e giudizi sui contenuti digitali motivando le proprie scelte. - Adottare comportamenti ergonomici corretti e gestire consapevolmente tempi e modalità d'uso degli schermi. - Contribuire alla cura dei dispositivi digitali della scuola e degli ambienti tecnologici condivisi. - Riconoscere quando è necessario chiedere aiuto a un adulto per problemi di sicurezza, disagio online o contenuti rischiosi. 	<p>RISPETTARE – COGLIERE</p> <p>– CONDIVIDERE – GIUDICARE</p> <p>– ESSERE RESPONSABILI</p> <p>– COLLABORARE – PROTEGGERE</p> <p>– COMUNICARE – VALUTARE</p>

Ambito	Traguardo / Obiettivo	Dimensione di competenza	Livello DigComp 2.2	Esempi pratici
Tecnologico	Gestire autonomamente dispositivi digitali (accensione, spegnimento, configurazioni di base, connessione a reti).	CONOSCERE – ESEGUIRE – OPERARE	A2-B1	Accendere/spegnere PC/tablet/LIM; impostare volume, luminosità, connessione Wi-Fi; fare un progetto che preveda l'uso della stampanti 3D con supervisione docente.
	Organizzare, salvare, aprire, modificare e recuperare file e cartelle, anche su piattaforme cloud.	RECUPERARE – LOCALIZZARE – OPERARE	A2-B1	Creare cartelle su Google Drive; rinominare documenti; salvare versioni multiple; gestire documenti condivisi.
	Navigare in sicurezza su Internet, individuando fonti affidabili e valutando contenuti.	IDENTIFICARE – VALUTARE – GIUDICARE	A2-B1	Usare siti educativi; distinguere notizie vere/fake; discutere fonti in classe.
	Creare contenuti digitali multimediali integrando testo, immagini, audio e video.	PRODURRE – ELABORARE – CREARE	A2-B1	Realizzare presentazioni con Google Slides/Canva; brevi video con immagini, narrazione e musica; creare poster digitali.
	Usare strumenti digitali con funzioni di IA in modo responsabile, comprendendone limiti, rischi e suggerimenti automatici.	VALUTARE – GIUDICARE	A2-B1	Sperimentare il Google Assistant sotto supervisione; confrontare risultati con fonti attendibili; riconoscere errori.
	Programmare semplici sequenze, cicli e condizioni, anche con strumenti di coding educativo.	PROGRAMMARE – ANALIZZARE – CREARE	A2-B1	Utilizzare Scratch, Code.org ; costruire percorsi robotici con X-mind; risolvere problemi logici e di sequenza.

Cognitivo	Selezionare, analizzare e rielaborare informazioni da fonti digitali diverse.	RICERCARE – INDIVIDUARE – ANALIZZARE	A2-B1	Confrontare testi, immagini e video; sintetizzare informazioni per un progetto; usare schede per la valutazione delle fonti.
	Produrre contenuti digitali chiari, coerenti e adeguati a destinatari e contesto.	PRODURRE – UTILIZZARE – RACCONTARE	A2-B1	Creare relazioni, presentazioni o storytelling digitale; pubblicare progetti su piattaforme scolastiche protette.
Cognitivo	Analizzare e rappresentare dati digitali tramite tabelle, grafici e mappe concettuali.	ANALIZZARE – ORGANIZZARE – GIUDICARE	A2-B1	Creare grafici con Sheets - foglio di calcolo; organizzare dati in tabelle; costruire mappe concettuali per recuperare e organizzare le informazioni.
	Risolvere problemi tecnologici e procedurali in autonomia o con aiuto dei pari.	ANALIZZARE – GIUDICARE – COLLABORARE	A2-B1	Individuare errori in sequenze di coding; chiedere supporto a compagni; risolvere conflitti su file condivisi.
Comportamentale / Etico	Applicare regole di cittadinanza digitale: netiquette, privacy, identità digitale.	COMPORTRASI RESPONSABILMENTE – PROTEGGERE – GIUDICARE	A2-B1	Non condividere password; postare commenti rispettosi; gestire impostazioni privacy su account scolastici.
	Riconoscere rischi online e offline e adottare comportamenti preventivi.	PROTEGGERE – GIUDICARE – COLLABORARE	A2-B1	Riconoscere phishing, cyberbullismo; segnalare contenuti inappropriati; rispettare limiti di tempo sugli schermi.
	Collaborare in gruppo rispettando turni, ruoli e responsabilità condivise.	COLLABORARE – CONDIVIDERE – COGLIERE	A2-B1	Lavorare a progetti su Google Docs; assegnare ruoli; discutere e validare decisioni in gruppo.
	Riflettere criticamente su contenuti digitali e IA, valutandone etica, valori e impatti sociali.	GIUDICARE – VALUTARE – COGLIERE	A2-B1	Discussioni guidate su fake news, bias dell'IA, privacy; confrontare opinioni.



	Applicare comportamenti ergonomici e gestire consapevolmente tempi di utilizzo di dispositivi digitali.	APPLICARE REGOLE – PROTEGGERE – COLLABORARE	A2-B1	Fare pause regolari, tenere una postura corretta; un'adeguata illuminazione; monitoraggio tempo schermo; ridurre uso non necessario.
--	---	--	-------	--

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE (ESPERIENZE VERE, NON RIPETUTE)
Gestire dispositivi autonomamente (Tecnologico)	Avviare il tablet, collegarsi alla rete della scuola, aprire l'app Classroom senza aiuto; fare login usando nome utente e password; regolare luminosità in base alla luce in classe; collegare cuffie; aggiornare un app su richiesta del docente.
Organizzare, salvare e recuperare file (Tecnologico)	Creare una cartella e nominarla; salvare un'immagine scattata durante un'uscita; recuperare un file cancellato dal cestino; trovare una versione precedente di un documento; ordinare file per data.
Navigare in sicurezza e valutare contenuti (Tecnologico)	Cercare "migrazione degli uccelli scuola primaria" e confrontare due testi; capire se un sito è affidabile guardando URL e autore; usare la modalità con "blocco pubblicità" del browser; scoprire segnali di una fake news tramite un gioco di classe.
Creare contenuti multimediali (Tecnologico)	Fare un audiolibro leggendo un racconto e registrandosi; costruire un mini-documentario con 5 foto + voce narrante; creare un fumetto digitale; progettare un biglietto di classe con Canva usando solo modelli appropriati.
Usare strumenti con IA in modo critico (Tecnologico)	Confrontare la risposta di un assistente vocale con una ricerca manuale; evidenziare errori o informazioni mancanti; usare un app con riconoscimento immagini (es. per piante) e verificarne l'esattezza; analizzare i suggerimenti automatici e discutere perché possono sbagliare.
Programmare sequenze e robot (Tecnologico)	Programmare un robot perché attraversi un labirinto creato con nastro adesivo; creare un videogioco semplice con Scratch (personaggio che deve evitare ostacoli); progettare una storia interattiva con blocchi "se/quando"; correggere bug in un progetto condiviso.
Analizzare e rielaborare informazioni da fonti diverse (Cognitivo)	Guardare un video, leggere un breve testo e confrontare le informazioni mancanti; compilare una tabella "cosa so/cosa ho scoperto"; trovare due immagini che contraddicono il testo e spiegarle.
Produrre contenuti chiari e adeguati (Cognitivo)	Preparare una presentazione per spiegare ai compagni il funzionamento di un termometro; realizzare una brochure digitale sulla visita al museo; adattare uno stesso contenuto in due versioni: una per un compagno, una per un alunno più piccolo.
Rappresentare dati con tabelle, grafici e mappe (Cognitivo)	Creare un grafico con i risultati di un sondaggio in classe; costruire la mappa concettuale del romanzo letto; trasformare una tabella di temperatura giornaliera in un grafico a linea; fare una legenda digitale per un cartellone.

Risolvere problemi tecnologici e collaborativi (Cognitivo)	Aiutare un compagno a capire perché un file non si apre; risolvere un conflitto su un documento modificato da più persone; correggere un errore in una sequenza di codice; capire perché il microfono non registra durante un progetto.
Applicare regole di cittadinanza digitale (Etico/Comportamentale)	Creare una password sicura seguendo una checklist; applicare la netiquette durante commenti in un documento condiviso di classe; riconoscere un messaggio sospetto (phishing) in una simulazione.
Riconoscere rischi online/offline e prevenirli (Etico/Comportamentale)	Analizzare in gruppo immagini di rischi digitali e categorizzarli (fisici/sociali/online); simulare la corretta gestione di un contatto sconosciuto; raccontare un episodio e riflettere sui comportamenti; partecipare a un laboratorio contro il cyberbullismo.
Collaborare in gruppo con ruoli definiti (Etico/Comportamentale)	Dividersi ruoli: uno scrive, uno cerca, uno verifica, uno impagina; discutere scelte digitali; votare la miglior soluzione con un modulo; risolvere un conflitto dentro il gruppo; costruire un prodotto finale condiviso.
Riflettere criticamente su contenuti e IA (Etico/Comportamentale)	Leggere una notizia e chiedersi: chi l'ha scritta? Perché? Per chi? Osservare due risposte dell'IA e confrontare errori; parlare di bias (es. "perché l'IA ha riconosciuto male questa immagine?"); creare una bacheca di classe su rischi e opportunità.
Applicare comportamenti ergonomici e gestire tempi digitali (Etico/Comportamentale)	Usare timer ogni 20 minuti per alzarsi; controllare postura con una checklist; regolare sedia, schermo e distanza occhi; tenere un diario "uso schermi" e confrontarlo in gruppo; imparare 3 esercizi di pausa attiva.

SUGGERIMENTI PER CLASSE

AMBITO / COMPETENZA	5° PRIMARIA	1° SSPG
Gestione dispositivi digitali	Accendere/spegnere tablet, PC e LIM; regolare volume e luminosità; connettersi al Wi-Fi	Configurare dispositivi, stampanti 3D con supervisione; risolvere piccoli problemi tecnici; integrare più strumenti in un progetto
Organizzazione file e cartelle	Creare cartelle su Drive/OneDrive; rinominare file; salvare documenti	Gestire cartelle complesse; collaborare su documenti condivisi; recuperare versioni precedenti
Navigazione sicura	Ricerca guidata su siti indicati; riconoscere siti affidabili; segnali base di fake news	Confrontare più fonti; valutare attendibilità e intenzione della fonte; riconoscere contenuti inappropriati e manipolazioni
Creazione contenuti digitali	Poster, biglietti digitali, fumetti; mini-documentario con 3-5 foto + voce narrante	Presentazioni multimediali complete; storytelling digitale complesso; integrare testo, audio, immagini e video
Uso responsabile di strumenti IA	Usare assistente vocale per informazioni semplici; confrontare con fonti sicure	Confrontare risposte IA con fonti attendibili; identificare errori, mancanze e bias; riflettere su limiti e rischi
Coding e robotica	Percorsi base; sequenze guidate; mini storie interattive Scratch	Storie interattive più complesse; introdurre cicli e condizioni; debug e correzione di errori logici
Ricerca e analisi delle informazioni	Confrontare testi, immagini e video; compilare schede "cosa so/cosa ho scoperto"	Sintetizzare informazioni da più fonti; valutare qualità dei dati; organizzare informazioni per presentazioni
Produzione contenuti digitali	Creare testi chiari e coerenti; adattare contenuti a destinatario (compagno o alunno più piccolo)	Creare contenuti multimediali completi e coerenti; progettare materiali per pubblico specifico
Analisi dati e rappresentazione	Trasformare dati in tabelle e grafici base; leggere grafici guidati; costruire mappe concettuali	Interpretare dati complessi; produrre grafici leggibili e mappe dettagliate; trarre conclusioni basate su dati
Problem solving digitale	Risolvere errori base nei file o nel coding con aiuto; collaborare su problemi semplici	Identificare e correggere errori comuni; applicare strategie diverse; gestire problemi digitali più complessi

Cittadinanza digitale	Applicare netiquette; gestire password e privacy; comportamenti sicuri su piattaforme	Applicare regole di sicurezza e privacy in autonomia; promuovere buone pratiche digitali nel gruppo
Rischi online/offline	Riconoscere phishing, cyberbullismo e contenuti inappropriati; adottare comportamenti sicuri	Analizzare rischi complessi; consigliare strategie di prevenzione; gestire situazioni rischiose online/offline
Collaborazione online	Dividere ruoli nei progetti digitali; rispettare turni e decisioni	Coordinare gruppi; gestire conflitti digitali; costruire prodotti finali condivisi
Pensiero critico su IA e digitale	Riconoscere fake news e contenuti problematici; partecipare a discussioni guidate	Confrontare risposte IA e fonti; argomentare impatti etici e sociali; sviluppare riflessioni critiche
Ergonomia e gestione tempo digitale	Applicare postura corretta; pause regolari; esercizi di pausa attiva	Gestire autonomamente tempo-schermo; adattare uso dei dispositivi; pianificare strategie di benessere digitale

OBIETTIVO / AMBITO	LIVELLO 1 (A1)	LIVELLO 2 (A1+)	LIVELLO 3 (A2)	LIVELLO 4 (A2+)	LIVELLO 5 (B1)	LIVELLO 6 (B1+)	LIVELLO 7 (B2)	LIVELLO 8 (B2+)
Tecnologico – Gestire dispositivi digitali	Accende/spegne dispositivo con aiuto	Usa funzioni base (volume, luminosità) con guida	Accende/spegne e regola impostazioni semplici in autonomia	Si connette a rete e configura impostazioni base	Gestisce più dispositivi (PC, tablet, LIM); risolve piccoli problemi tecnici	Configura dispositivi e connessioni in autonomia	Integra più strumenti in un progetto complesso (3D, app, rete)	
Tecnologico – Organizzare file e cartelle	Apri un file con aiuto	Salva file in una cartella indicata	Crea/organizza cartelle semplici	Gestisce file e versioni base	Usa Drive con cartelle strutturate; collabora su documenti condivisi	Applica criteri di ordinamento, recupera versioni	Organizza archivi complessi e sistemi di backup	
Tecnologico – Navigazione sicura	Naviga siti indicati dal docente	Riconosce contenuti inadatti	Distingue fonti affidabili semplici	Evita rischi evidenti online	Confronta fonti diverse; riconosce fake news comuni	Valuta attendibilità e intenzione della fonte	Analizza criticamente fonti, bias e manipolazioni	
Tecnologico – Creazione contenuti digitali	Inserisce immagini o testi in un'app guidata	Crea un contenuto semplice (es. poster)	Integra testo e immagini	Usa strumenti per audio/video base	Produce presentazioni multimediali; mini-documentario	Progetta video brevi o storytelling digitale	Combina elementi complessi (grafica, audio originale)	Realizza prodotti digitali completi e coerenti allo scopo
Tecnologico – Uso responsabile IA	Usa assistente vocale guidato	Riconosce che l'IA può sbagliare	Valuta suggerimenti IA con supporto	Confronta risposte IA con fonti certe	identifica limiti e rischi dell'IA	Analizza bias o errori nei risultati	Argomenta implicazioni etiche e sociali dell'IA	
Tecnologico – Coding e robotica	Segue istruzioni per muovere un robot	Crea sequenze molto semplici	Costruisce percorsi base (Bee-Bot, Blockly)	Usa cicli/condizioni semplici	Risolve problemi con Scratch o Code.org; storie interattive guidate	Debugga errori logici	Analizza sequenze complesse	Progetta algoritmi completi e ottimizzati

Cognitivo – Ricerca e analisi informazioni	Trova immagini/testi semplici indicati	Cerca informazioni con parole chiave base	Confronta due fonti semplici	Raccoglie informazioni da fonti diverse	Sintetizza contenuti per un compito; valuta qualità informazioni	Organizza e analizza fonti complesse	Produce analisi critiche e giustificate	
Cognitivo – Produzione contenuti digitali	Scrive un testo breve digitale	Usa modelli per creare contenuti	Organizza un testo coerente	Adatta contenuto allo scopo	Produce contenuti chiari e completi; integra media diversi	Progetta contenuti per un pubblico specifico	Crea prodotti complessi strutturati e professionali	
Cognitivo – Analisi dati, grafici, mappe	Compila tabelle semplici	Legge un grafico guidato	Crea grafici base (Sheets)	Organizza dati in categorie	Produce grafici corretti e leggibili	Interpreta dati e tendenze	Confronta dataset complessi	Costruisce analisi argomentate basate sui dati
Cognitivo – Problem solving digitale	Chiede aiuto per risolvere problemi	Prova strategie semplici	Risolve errori base	Collabora per risolvere problemi digitali	Identifica e corregge errori comuni	Applica strategie diverse	Supporta i pari nella risoluzione	Gestisce problemi tecnici complessi in autonomia
Etico – Cittadinanza digitale	Conosce poche regole base	Rispetta regole semplici online	Mantiene privacy e password sicure	Usa comportamenti adeguati nelle piattaforme	Riconosce rischi digitali comuni	Applica regole di sicurezza e rispetto	Valuta rischi e comportamenti scorretti	Promuove buone pratiche digitali nel gruppo
Etico – Rischi online/offline	Riconosce situazioni pericolose semplici	Segnala contenuti inadatti	Riconosce cyberbullismo	Sa come proteggersi	Adotta comportamenti più sicuri	Consiglia strategie di protezione	Analizza rischi complessi	Pianifica azioni di prevenzione e sensibilizzazione
Etico – Collaborazione online	Lavora in coppia con guida	Condivide materiali base	Rispetta turni semplici	Collabora in documenti online	Assume ruoli nel gruppo	Gestisce conflitti digitali	Facilita collaborazione tra pari	Coordina gruppi e processi complessi
Etico – Pensiero critico su IA e digitale	Riconosce contenuti problematici	Esprime opinioni semplici	Partecipa a discussioni guidate	Confronta due punti di vista	Argomenta opinioni	Valuta impatti etici	Analizza casi complessi	Sviluppa riflessioni critiche articolate
Etico – Ergonomia e tempo digitale	Mantiene postura guidata	Fa pause se ricordato	Riconosce comportamenti sani	Applica semplici regole ergonomiche	Gestisce tempo-schermo da solo	Adatta uso dei dispositivi	Riconosce effetti a lungo termine	Pianifica strategie personali di benessere digitale

AMBITO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le componenti e la funzionalità dei vari dispositivi - Salvare correttamente, importare, recuperare file prodotti anche su piattaforme online e non - Operare su vari device digitali per esplorare, salvare, presentare - Seguire le procedure indicate per produrre contenuti digitali - Creare artefatti digitali utilizzando anche piattaforme online - Padroneggiare le diverse potenzialità di un dispositivo e riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi - Usare la rete in modo responsabile per ricercare, condividere materiali ed interagire con altri 	<p>CONOSCERE – ESEGUIRE</p> <p>– OPERARE – PRODURRE IDENTIFICARE</p> <p>– LOCALIZZARE – RECUPERARE</p>
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti - Iniziare a confrontare informazioni provenienti da diverse fonti - Ricercare, interpretare e valutare le informazioni - Confrontare le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse - Individuare le informazioni essenziali, partendo da materiali multimediali dati - Elaborare soluzioni di fronte a problemi d’uso - Saper progettare e programmare - Rielaborare in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web 	<p>UTILIZZARE – PRODURRE – COGLIERE – RACCONTARE – RICERCARE</p> <p>– INDIVIDUARE – ANALIZZARE – GIUDICARE</p>

<p>COMPORTAMENTALE ETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Essere consapevole di tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali - Regolare il proprio consumo mediale - Rispettare in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale - Attivare riflessioni in merito alla dimensione etica e valoriale dei contenuti mediali che si osservano - Esprimere la propria opinione in merito a ciò che viene consultato - Adottare comportamenti responsabili e preventivi - Prendersi cura dei dispositivi che si hanno a disposizione - Essere consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui 	<p>RISPETTARE – COGLIERE</p> <p>– CONDIVIDERE – RACCONTARE</p> <p>– ESSERE RESPONSABILI</p>
----------------------------------	--	---

AMBITO	TRAGUARDO / OBIETTIVO	DIMENSIONE DI COMPETENZA	LIVELLO DIGCOMP 2.2	ESEMPI PRATICI
Tecnologico	Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi	Comprendere hardware e software, distinguere input/output	A2/B1	Riconoscere componenti del PC, tablet o smartphone; identificare periferiche di input/output
	Salvare, importare, recuperare file su piattaforme online e offline	Gestire dati e documenti digitali	A2/B1	Creare cartelle su Google Drive o OneDrive; salvare documenti, immagini e video; scaricare file da piattaforme educative
	Operare su vari device digitali per esplorare, salvare e presentare	Utilizzare dispositivi e software per attività pratiche	B1	Creare presentazioni multimediali, report digitali, esperimenti su PC, tablet e smartphone
	Creare artefatti digitali usando piattaforme online	Produrre contenuti digitali multimediali	B1	Realizzare poster, video, mappe concettuali, siti web con Canva, Genially o WordPress
	Riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi	Adattare conoscenze tra diversi sistemi	B1	Sapere che ci sono differenze fra diversi sistemi (Windows, Mac, Tablet), con funzioni equivalenti che si utilizzano con comandi differenti
Cognitivo	Ricerca, interpretare e valutare le informazioni	Analizzare e selezionare dati e informazioni	B1	Valutare siti web e fonti attendibili; confrontare informazioni per progetti scolastici
	Utilizzare dati selezionati per produrre artefatti coerenti	Creare contenuti basati su informazioni	B1	Realizzare testi che rispettino le regole della digitazione
	Elaborare soluzioni di fronte a problemi d'uso	Risolvere problemi digitali	B1	Saper risolvere malfunzionamenti software, bug di presentazioni o problemi di stampa autonomamente o chiedendo il supporto dell'insegnante.
	Progettare e programmare	Creare algoritmi e sequenze digitali	B1	Sapere che software differenti hanno comandi e funzionalità differenti. Realizzare semplici programmi con software Scratch, o utilizzando Lego Spike o MicroBit;

				utilizzare cicli e istruzioni condizionali. Utilizzare Fogli Google (o analoghi) nelle sue funzioni base.
	Rielaborare informazioni in modo creativo	Creare contenuti originali	B1	Mappe concettuali, presentazioni, video o siti web con contenuti personalizzati
Comportamentale/Etico	Essere consapevole dei tempi e modi di fruizione digitale	Gestione responsabile del tempo e uso dei dispositivi	B1	Pianificare pause, limitare tempo schermi, bilanciare studio e attività digitali
	Regolare il proprio consumo mediale	Autocontrollo e consapevolezza	B1	Limitare social media o giochi, pianificare attività online in modo equilibrato
	Rispettare regole della comunicazione digitale	Netiquette e interazione responsabile	B1	Partecipare a forum e chat rispettando regole e opinioni altrui
	Riflettere sulla dimensione etica dei contenuti mediali	Giudizio critico ed etico	B1	Identificare fake news, contenuti offensivi o manipolativi; discutere impatto
	Collaborare e interagire attraverso tecnologie	Collaborazione digitale	B1	Lavorare su progetti online, condividere materiali, rispettare opinioni dei pari
	Gestire l'identità digitale	Consapevolezza e protezione dati personali	B1	Creare e aggiornare profili digitali, impostare privacy e protezione dati
Sicurezza	Proteggere dispositivi e dati personali	Sicurezza digitale e privacy	A2/B1	Gestire account, usare password sicure, impostare privacy su piattaforme online
	Proteggere la salute e il benessere	Benessere digitale	B1	Adottare posture corrette, regolare tempo davanti agli schermi, riconoscere impatto dei media sulla salute

Terzo biennio classe 2° e 3° Scuola Secondaria di primo grado suggerimenti didattici

OBIETTIVO / AMBITO	COSA SI PUÒ FARE CONCRETAMENTE (ESEMPI PRATICI)
Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi (Tecnologico)	Riconoscere tastiera, mouse, schermo, porte USB; distinguere microfono/camera; capire cosa sono hardware e software; classificare input/output con esempi reali (tastiera = input, stampante = output).
Salvare, importare e recuperare file (Tecnologico)	Creare cartelle in Drive/OneDrive, rinominare file, recuperare documenti eliminati, scaricare materiali da Classroom, caricare compiti digitali.
Operare su vari dispositivi digitali (Tecnologico)	Realizzare una presentazione su tablet, registrare un video con smartphone, fare una ricerca su PC; esportare un file da un device all'altro (tablet→Drive→PC).
Creare artefatti digitali multimediali (Tecnologico)	Produrre poster con Canva, mappe concettuali con MindMeister, mini-siti con Genially, video con immagini + narrazione, presentazioni animate.
Adattare conoscenze tra sistemi diversi (Tecnologico)	Capire che Windows, Mac e tablet hanno comandi diversi ma funzioni simili (salva, stampa, cerca); saper trovare le impostazioni in ciascun sistema.
Ricerca, interpretare e valutare informazioni (Cognitivo)	Confrontare due siti su un argomento, valutare se una fonte è affidabile, usare checklist per verificare qualità e autorevolezza.
Usare informazioni selezionate per produrre contenuti (Cognitivo)	Scrivere un testo digitale completo e formattato, creare una presentazione con contenuti coerenti, inserire citazioni e immagini con attribuzione.
Risolvere problemi digitali (Cognitivo)	Sistemare errori di presentazione (immagini non visibili, link mancanti), controllare connessione Wi-Fi, individuare bug nei progetti su Scratch, chiedere aiuto pertinente.
Progettare e programmare (Cognitivo)	Creare semplici programmi con Scratch (cicli, condizioni), programmare robot Lego Spike o Ozobot, usare formule base in Fogli Google.
Rielaborare informazioni in modo creativo (Cognitivo)	Creare video originali, fumetti digitali, presentazioni interattive, mappe concettuali tematiche personalizzate.

Terzo biennio classe 2° e 3° Scuola Secondaria di primo grado suggerimenti didattici

Gestione responsabile del tempo digitale (Comportamentale/Etico)	Pianificare sessioni di studio, usare timer, rispettare pause, autovalutare il tempo schermo giornaliero.
Netiquette e comunicazione digitale (Comportamentale/Etico)	Scrivere commenti rispettosi, usare maiuscole/minuscole correttamente, rispettare opinioni dei compagni in chat scolastiche.
Giudizio critico ed etico sui contenuti (Comportamentale/Etico)	Riconoscere fake news, individuare contenuti manipolativi, discutere l'impatto sociale dei media e dell'IA.
Collaborazione digitale (Comportamentale/Etico)	Lavorare a un progetto condiviso su Docs, assegnare ruoli, fare revisioni reciproche, caricare materiali comuni.
Gestire la propria identità digitale (Comportamentale/Etico)	Impostare privacy di un account scolastico, usare password sicure, riconoscere dati personali da non condividere.
Proteggere dispositivi e dati personali (Sicurezza)	Utilizzare password sicure, aggiornare software, riconoscere notifiche sospette, non scaricare file non sicuri.
Benessere digitale (Sicurezza)	Tenere postura corretta, monitorare illuminazione, ridurre uso serale, distinguere segni di stanchezza digitale.

Obiettivo / Ambito	L1 (A1)	L2 (A1+)	L3 (A2)	L4 (A2+)	L5 (B1)	L6 (B1+)	L7 (B2)	L8 (B2+)
Conoscere componenti e funzionalità dei dispositivi	Riconosce 1–2 parti del device	Riconosce elementi principali	Distingue hardware/software	Distingue input/output	Descrive funzioni dei componenti	Confronta dispositivi diversi	Spiega differenze tra sistemi	Applica conoscenze per scegliere device adeguati
Salvare, importare e recuperare file	Salva un file con aiuto	Apri file indicati	Salva/recupera file base	Crea cartelle semplici	Gestisce Drive/OneDrive	Organizza documenti in modo efficiente	Usa versioni, revisioni, backup	Applica strategie avanzate di archiviazione
Operare su vari dispositivi digitali	Usa un solo device	Passa tra applicazioni	Usa strumenti base su tablet/PC	Integra due device insieme	Usa più device per un progetto	Sceglie device adeguato al compito	Lavora in ecosistemi digitali misti	Integra strumenti diversi in workflow complesso
Creare artefatti digitali	Inserisce immagini/testo	Crea contenuti semplici	Produce un artefatto base	Integra più media	Crea contenuti multimediali	Personalizza e struttura layout	Integra elementi interattivi	Progetta prodotti digitali complessi
Adattare conoscenze tra sistemi	Nota che i sistemi sono diversi	Riconosce differenze grafiche	Trova funzioni base	Cerca funzioni equivalenti	Adatta procedure note	Lavora tra sistemi diversi	Confronta vantaggi/limiti	Sceglie strategie cross-platform
Ricerca e valutare informazioni	Cerca immagini/testi semplici	Usa parole-chiave base	Seleziona fonti semplici	Confronta due fonti	Valuta affidabilità	Analizza struttura e autorevolezza	Riconosce manipolazioni	Argomenta criticamente sulle fonti
Creare contenuti basati su informazioni	Copia/incolla informazioni	Inserisce contenuti essenziali	Organizza testo base	Produce contenuto coerente	Integra dati affidabili	Sintetizza più fonti	Crea prodotti complessi	Argomenta e costruisce conoscenza
Risolvere problemi digitali	Riconosce un errore	Chiede aiuto	Prova soluzioni base	Risolve problemi semplici	Risolve problemi comuni	Supporta i pari	Identifica cause profonde	Propone strategie generali

Progettare e programmare	Segue sequenze base	Usa blocchi semplici	Crea sequenze lineari	Usa cicli	Usa condizioni e cicli	Sviluppa progetti strutturati	Ottimizza procedure	Progetta soluzioni complesse
Rielaborare informazioni creativamente	Modifica elementi base	Personalizza contenuti	Organizza materiale	Produce elaborati semplici	Realizza prodotti originali	Integra media e narrazione	Crea elaborati complessi	Produce contenuti creativi avanzati
Netiquette e comunicazione digitale	Scrive in modo essenziale	Rispetta indicazioni	Partecipa correttamente	Rispetta opinioni	Applica netiquette	Gestisce conversazioni	Media conflitti online	Guida comunicazione rispettosa
Giudizio critico ed etico	Nota contenuti scorretti	Chiede conferma	Riconosce fake news semplici	Argomenta dubbi	Valuta contenuti	Analizza impatti	Confronta fenomeni digitali	Riflette sull'etica dell'IA
Collaborazione digitale	Condivide file	Collabora con aiuto	Contribuisce al gruppo	Rispetta ruoli	Collabora attivamente	Coordina il gruppo	Organizza flussi di lavoro	Guida il team digitale
Identità digitale e privacy	Riconosce dati personali	Protegge informazioni base	Usa password	Applica privacy semplice	Gestisce account	Riconosce rischi	Usa strategie avanzate	Modella comportamenti sicuri
Sicurezza e benessere digitale	Riconosce posture base	Rispetta pause minime	Applica regole base	Adotta buone pratiche	Regola tempi autonomamente	Riconosce segnali di stress	Valuta impatto dei media	Adotta strategie personalizzate