

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Approvato nella seduta del Collegio Docenti del 30 ottobre 2025 con delibera n. 7 e nella seduta del Consiglio di Istituto del 30 ottobre 2025 con delibera n. 9



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

PREMESSA

Il Curricolo Digitale è un documento che delinea le competenze digitali che gli studenti dovrebbero acquisire. È pensato per guidare le scuole e gli insegnanti nell'integrazione delle tecnologie digitali nel percorso di apprendimento, promuovendo competenze come l'uso consapevole degli strumenti digitali, la cittadinanza digitale, la collaborazione online e la capacità di risolvere problemi attraverso le tecnologie. Per quanto riguarda i riferimenti normativi relativi al Curricolo Digitale, ricordiamo:

- ✓ **la legge 13 luglio 2015, n. 107** (La Buona Scuola) – all'articolo 1, comma 16, sottolinea l'importanza di sviluppare competenze digitali tra gli studenti e di integrare le tecnologie digitali nel curricolo scolastico;
- ✓ **le indicazioni Nazionali per il Curricolo** (2012 e aggiornamenti successivi) – che evidenziano l'importanza delle competenze digitali come parte integrante dell'educazione di base;
- ✓ **il piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** – un documento strategico del Ministero dell'Istruzione che promuove l'innovazione digitale nelle scuole italiane, con obiettivi e linee guida specifiche;
- ✓ **il Decreto Ministeriale 851/2017** – che definisce le modalità di attuazione delle competenze digitali nel curricolo.

La competenza digitale è riconosciuta come una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente nelle Raccomandazioni del Consiglio Europeo (2006) e nella revisione del 2018, viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. In un mondo sempre più pervaso dalle tecnologie digitali, promuovere questa competenza è fondamentale per una cittadinanza attiva e consapevole. La centralità della competenza digitale è ribadita dalla normativa scolastica nazionale, che attraverso documenti come le Indicazioni Nazionali (2012), il Piano Nazionale Scuola Digitale (2015) e le Linee guida per la certificazione delle competenze (2017), sottolinea l'importanza di integrare le tecnologie nel percorso educativo.

Nel contesto scolastico, la competenza digitale non è limitata a un singolo ambito disciplinare, ma si inserisce in modo trasversale e coinvolge tutte le materie, dal primo ciclo di istruzione fino alla scuola superiore, secondo una logica di curricolo verticale. Questo approccio implica che le esperienze di apprendimento siano progettate per sviluppare progressivamente le competenze digitali degli studenti, in relazione alle diverse fasi del loro percorso formativo. Tuttavia, a livello nazionale non esiste ancora una cornice di riferimento ufficiale che guida la progettazione dei curricoli digitali e la definizione di livelli e descrittori specifici delle competenze digitali, uno degli strumenti più utilizzati per orientare tale processo è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp). Le varie versioni di DigComp (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digicomp 2.1 del 2017, Digicomp 2.2 del 2023) offrono una guida dettagliata e condivisa, che permette di delineare le competenze digitali in modo strutturato, fungendo da modello di riferimento per la progettazione e lo sviluppo di un curricolo digitale.

Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), insieme alle versioni più recenti di DigComp (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens”), e in più parti del documento “Scuola 4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Questo aggiornamento avviene nell'ambito di un quadro normativo che pone la competenza digitale al centro dell'evoluzione del sistema educativo.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) e al DigComp Edu, che rappresentano riferimenti fondamentali per l'aggiornamento delle politiche educative in ambito digitale. In particolare, esso si inserisce all'interno di un percorso di miglioramento delle competenze digitali dei cittadini, con l'obiettivo di rispondere alle nuove esigenze di occupazione, crescita personale e inclusione sociale. Questo quadro di riferimento si armonizza con l'attuale modello di “Scuola 4.0”, offrendo gli strumenti necessari per affrontare le sfide educative del futuro, promuovendo una formazione continua e orientata verso l'innovazione tecnologica.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

ARTICOLAZIONE DEL CURRICOLO

Il DigComp 2.2 definisce 5 aree di competenza per lo sviluppo delle competenze digitali, ciascuna contraddistinta da un colore specifico, e 21 competenze suddivise tra le varie aree.

Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

Il modello concettuale di riferimento del DigComp

Le prime tre aree: **Alfabetizzazione su informazioni e dati**, **Comunicazione e collaborazione**, **Creazione di contenuti digitali**, “riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici”. Le aree 4 e 5: **Sicurezza** e **Problem solving**, sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali. Elementi di **Problem solving**, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali”.

Per ciascuna delle 21 competenze sono anche presenti circa 10-15 esempi di conoscenze, abilità e attitudini, che costituiscono un utile riferimento per chi opera nell'ambito dell'istruzione e formazione, in quanto forniscono utili input per l'aggiornamento della progettazione di risorse e percorsi sul tema delle competenze digitali.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

Per ogni area, inoltre, DigComp 2.2 individua 4 livelli di competenza: **Base, Intermedio, Avanzato e Altamente specializzato**, ognuno dei quali è suddiviso in due sottolivelli, accompagnati da una definizione. Il livello di padronanza è contrassegnato dalle diverse sfumature dello stesso colore. La certificazione definisce il livello di padronanza. Si riporta, di seguito lo schema di certificazione.

SCHEMA DI CERTIFICAZIONE ACCREDITATO

LIVELLI DI COMPETENZA DIGCOMP 1.0	LIVELLI DI COMPETENZA DIGCOMP 2.2	COMPLESSITÀ DEL COMPIUTO	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

AREA DI COMPETENZA: 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:		1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sa che esistono diversi tipi di informazioni (immagini, suoni, parole, simboli). ❖ Riconosce che le informazioni possono essere raccolte e organizzate (per colore, forma, grandezza, quantità, tempo). ❖ Conosce i concetti di uguale/diverso, molti/pochi, prima/dopo, vicino/lontano. ❖ Conosce alcune regole di base di sicurezza nell'uso dei media digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. ➤ Strategie di ricerca personali. ➤ Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce motori di ricerca, siti e piattaforme digitali. ➤ Comprende parole chiave, filtri e valore delle fonti. ➤ È consapevole di rischi di informazioni false, manipolazioni e fonti non verificate. ➤ Sa distinguere fonti ufficiali da non ufficiali. ➤ Conosce cartelle, file e principali formati digitali. ➤ Sa gestire archiviazione locale e cloud. ➤ Possiede nozioni di base sull'organizzazione dei documenti.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Osserva e raccoglie dati attraverso esperienze dirette e strumenti digitali semplici. ❖ Classifica e ordina oggetti o informazioni in base a criteri (colore, forma, dimensione, funzione). ❖ Rappresenta dati con strumenti concreti o digitali (schede, cartelloni, fotografie, semplici grafici). ❖ Descrive in linguaggio naturale ciò che osserva e confronta ("ci sono più...", "questo è più grande"). ❖ Collabora con i compagni nella raccolta e organizzazione di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ➤ È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. ➤ È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ➤ È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa inserire correttamente parole chiave semplici in un motore di ricerca. ➤ È in grado di usare filtri di base (es. data, immagini, tipologia di documento). ➤ Sa muoversi tra link e pagine web senza perdersi. ➤ Riesce a confrontare due fonti diverse su un tema. ➤ Sa riconoscere alcuni indicatori di affidabilità (autore, data, sito istituzionale). ➤ È capace di distinguere un'informazione pertinente da una irrilevante. ➤ È capace di salvare e recuperare un file. ➤ Sa organizzare file in cartelle con nomi semplici e chiari. ➤ Riesce a condividere un documento (es. tramite email o piattaforma scolastica).
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mostra curiosità verso nuove informazioni e strumenti digitali. ❖ È disponibile alla collaborazione e al confronto con gli altri. ❖ Sviluppa un atteggiamento di attenzione e cautela nell'uso delle tecnologie (chiede l'aiuto dell'adulto). ❖ Manifesta creatività nell'uso dei media digitali (foto, disegni, giochi). ❖ Inizia a sviluppare spirito critico; si accorge che non tutto ciò che vede o sente è sempre vero. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibili ad esplorare modi alternativi per produrre contenuti digitali ➤ Essere inclini a porre domande critiche al fine di valutare la qualità dell'informazione online; ➤ preoccuparsi degli obiettivi che stanno dietro la diffusione e l'amplificazione della disinformazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evitare consapevolmente le distrazioni e mirare ad evitare il sovraccarico di informazioni quando si accede e si naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. ➤ Essere inclini a porre domande critiche al fine di valutare la qualità dell'informazione online. ➤ Preoccuparsi degli obiettivi che stanno dietro la diffusione e l'amplificazione della disinformazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra curiosità e spirito critico quando cerca informazioni. ➤ È consapevole che non tutto ciò che trova online è utile o vero. ➤ Ha un atteggiamento responsabile nell'uso delle fonti digitali. ➤ Mantiene un atteggiamento critico verso ciò che legge online. ➤ È disponibile a verificare le informazioni prima di condividerle. ➤ Si impegna a non diffondere notizie dubbie. ➤ Mostra ordine e responsabilità nella gestione dei propri materiali digitali. ➤ È disposto a migliorare il proprio metodo di archiviazione. ➤ Ha cura nel non cancellare o disperdere informazioni utili.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

<p>LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i></p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Classificare oggetti per colore o forma. ➤ Riconoscere il concetto di "molti/pochi", "grande/piccolo". ➤ Usare immagini o simboli per rappresentare un'informazione (presenze, calendario). <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ordinare elementi in sequenza temporale (prima/dopo). ➤ Rappresentare con disegni o foto ciò che ha osservato. ➤ Descrivere verbalmente differenze o somiglianze ("questo è più lungo"). 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ➤ scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ➤ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ➤ usare terminologia specifica di base; ➤ comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; ➤ organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ➤ individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ➤ avviare la procedura per stampare un documento. 	<p>A livello base, in autonomia e con capacità di risolvere semplici problemi, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ definire le mie esigenze di ricerca; ➤ organizzare ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali; ➤ spiegare ad altri come accedere e navigare nei risultati ottenuti; ➤ archiviare e strutturare informazioni in modo da renderle facilmente reperibili; ➤ analizzare, confrontare, interpretare e valutare fonti digitali.
<p>ATTIVITÀ PROPOSTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di classificazione ➤ Calendario delle presenze ➤ Grafici con il corpo ➤ Caccia al dettaglio (con tablet o fotocamera) ➤ Sequenze di immagini ➤ Indagini di classe ➤ Storie con simboli digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ➤ Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ➤ Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ➤ Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ➤ Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ➤ Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ➤ Ritrovare file archiviati. ➤ Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ➤ Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. ➤ Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ➤ Individuare i programmi principali ➤ Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distinguere i principali domini (ad esempio .it, .gov, .com, .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ➤ Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ➤ Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). ➤ Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con PearlTrees, Padlet...). ➤ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare diversi motori di ricerca con parole chiave appropriate. ➤ Selezionare fonti e riferimenti bibliografici affidabili. ➤ Archiviare e organizzare contenuti digitali, anche in cloud, per ricerche personali. ➤ Distinguere informazioni attendibili da fake news e riconoscere fatti, opinioni e teorie. ➤ Ricercare libri in autonomia, anche tramite cataloghi online. <p>In gruppo, con il supporto dell'insegnante, lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ organizzare il proprio spazio di lavoro digitale in cartelle e sottocartelle con nomi coerenti; ➤ selezionare siti, blog e database indicati dal manuale per ricerche su un tema; ➤ individuare e consultare contenuti pertinenti all'interno delle fonti digitali; ➤ scegliere parole chiave efficaci per la ricerca di informazioni.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

RISORSE SUGGERITE	Materiali manipolativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bottoni, mattoncini, tappi colorati, schede con forme → per attività di classificazione, conteggio e grafici. ➤ Cartelloni, tabelle, calendari murali → per organizzare dati visivi e sequenze temporali. ➤ Carte illustrate / immagini sequenziali → per attività di ordinamento (prima/dopo, storie, cicli naturali). Strumenti digitali semplici <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet con app intuitive (es. <i>Draw and Tell, Pic Collage Kids, Book Creator</i>) → per rappresentare dati e creare storie digitali. ➤ Fotocamera digitale o tablet con fotocamera → per raccolta di immagini (“caccia al dettaglio”). ➤ LIM o schermo interattivo → per costruire grafici collettivi con immagini o icone. Giochi educativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memory e domino con simboli o immagini → per lavorare su riconoscimento e associazione. ➤ Giochi di logica Montessori (tavole di classificazione, regoli, perle colorate). ➤ App educative per infanzia (es. <i>Khan Academy Kids, Coding for Kids – Scratch Jr.</i>) → introduzione ludica al pensiero logico e organizzazione di dati. 	Ecco alcune risorse e strumenti adatti a bambini di prima, seconda e terza primaria per imparare a navigare, ricercare e filtrare le informazioni in modo sicuro e divertente: <ul style="list-style-type: none"> 1. Siti web educativi con attività interattive <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kiddle (https://www.kiddle.co/): motore di ricerca pensato per i bambini, che filtra i contenuti in modo sicuro. ➤ Google Safe Search: attivare la funzione di ricerca sicura su Google per aiutare i bambini a trovare solo contenuti appropriati. ➤ Starfall (https://www.starfall.com/): offre giochi e attività di ricerca e lettura adatte ai più piccoli. 2. Video e tutorial <ul style="list-style-type: none"> ➤ YouTube Kids: canale con video che spiega come navigare in internet in modo sicuro, come usare motori di ricerca semplici, e come filtrare le informazioni. ➤ Video animati: brevi storie o cartoni che insegnano ai bambini come distinguere tra contenuti affidabili e meno affidabili. 3. Attività pratiche e schede didattiche <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare schede illustrate con istruzioni passo-passo: <ul style="list-style-type: none"> • Come usare un motore di ricerca (ad esempio, digitare parole chiave). • Venite a riconoscere fonti affidabili. • Vieni a filtrare i risultati della ricerca. • Giochi di ruolo: simulare una ricerca online guidata, chiedendo ai bambini di trovare immagini o risposte a domande semplici. 4. Applicazioni educative <ul style="list-style-type: none"> ➤ DuckDuckGo Kids: versione del motore di ricerca con filtri integrati per contenuti adatti ai bambini. 5. Motori di ricerca per bambini <ul style="list-style-type: none"> ➤ KidRex: motore di ricerca specificamente progettato per i più 	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: <ul style="list-style-type: none"> ➤ https://it.padlet.com/ ➤ https://www.pearltrees.com/ ➤ www.wakelet.com ➤ https://en.linoit.com/ ➤ Scovare le bufale (generazioni connesse) ➤ Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it ➤ Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi ➤ Proposta di Hyperdoc ➤ Cuore e parole <p>Per l'insegnante, letture suggerite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ D. ARISTARCO, <i>Fake, non è vero ma ci credo</i>, 2018 Lavis (TN) ➤ G. JACOMELLA, <i>Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle</i>, 2017 Milano
-------------------	--	--	---

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		giovani.	<p>4. Applicazioni educative</p> <ul style="list-style-type: none">➤ DuckDuckGo Kids: motore di ricerca con filtri integrati per contenuti adatti ai bambini.➤ Wonderopolis: piattaforma che stimola la curiosità attraverso domande quotidiane, insegnando come cercare risposte affidabili.	
--	--	----------	---	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

AREA DI COMPETENZA: 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA:		2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale, informazioni e contenuti digitali		
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa che esistono diversi modi per comunicare (parola, gesto, immagine, simbolo, voce registrata, disegno, foto). ➤ Conosce i simboli e segni che veicolano messaggi (icone, emoticon, pittogrammi). ➤ Sa che la comunicazione può avvenire anche tramite strumenti digitali (tablet, LIM, registratore vocale). ➤ Ha familiarità con alcune regole di base della comunicazione (ascoltare, rispettare il turno, condividere). ➤ Riconosce che nei giochi e nelle attività i compagni e gli adulti sono partner con cui collaborare. ➤ Inizia a conoscere regole di sicurezza di base nella comunicazione digitale (chiedere l'aiuto dell'adulto). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. ➤ Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. ➤ Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. ➤ Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. ➤ Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tipi di strumenti digitali per comunicare (chat, email, forum, piattaforme scolastiche). ➤ Differenze tra comunicazione sincrona (videolezione, chat) e asincrona (email, post). ➤ Regole di base per un uso corretto e sicuro delle piattaforme. ➤ Strumenti e piattaforme per condividere documenti, immagini e link. ➤ Nozioni di base sulla privacy e sui diritti d'autore. ➤ Differenza tra condivisione pubblica e privata. ➤ Concetto di cittadinanza digitale e diritti/doveri online. ➤ Norme di comportamento civile e rispetto delle regole nella rete. ➤ Nozione di sicurezza digitale e contrasto al cyberbullismo. ➤ Strumenti collaborativi online (Google Drive, piattaforme scolastiche). ➤ Differenza tra lavoro individuale e collaborativo. ➤ Concetto di revisione e co-costruzione di contenuti digitali. ➤ Regole di buona educazione online (scrivere in modo chiaro, evitare linguaggio offensivo). ➤ Concetto di tono comunicativo e rispetto dei destinatari. ➤ Differenza tra comunicazione privata e pubblica. ➤ Significato di identità digitale e tracce online (digital footprint). ➤ Concetto di credenziali (username, password) e loro protezione. ➤ Differenza tra dati personali e pubblici.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partecipare a conversazioni con compagni e adulti, usando parola, gesto e strumenti multimediali. ➤ Esprimere bisogni e idee in modo chiaro, con parole, immagini o strumenti digitali semplici. ➤ Utilizzare tecnologie semplici (es. registrare un messaggio audio, scattare una foto, inviare un disegno su LIM) per comunicare. ➤ Collaborare in attività di gruppo, rispettando regole condivise (turni, ruoli, obiettivi comuni). ➤ Scambiare informazioni attraverso simboli, immagini o strumenti digitali guidati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. ➤ È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. ➤ È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ➤ È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ➤ È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare strumenti digitali per scambiarsi messaggi, file o informazioni scolastiche. ➤ Interagire in modo adeguato in una videolezione o in un forum scolastico. ➤ Adattare il linguaggio in base al contesto (compito, docente, compagni). ➤ Condividere file o informazioni con compagni e insegnanti tramite piattaforme scolastiche o cloud. ➤ Distinguere quando è appropriato condividere un contenuto e quando no. ➤ Partecipare a iniziative scolastiche o sociali online in modo consapevole. ➤ Riconoscere comportamenti

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aiutare e chiedere aiuto durante le attività collettive, mostrando capacità di cooperazione. 	<ul style="list-style-type: none"> praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> scorretti (hate speech, bullismo) e segnalarli. ➤ Usare strumenti digitali per esprimere opinioni in modo costruttivo. ➤ Lavorare a un documento condiviso con i compagni. ➤ Contribuire con idee e materiali in un progetto digitale di gruppo. ➤ Dare e ricevere feedback costruttivo online. ➤ Usare un linguaggio adeguato e rispettoso nei messaggi digitali. ➤ Evitare comportamenti scorretti (spam, flame, trolling). ➤ Riconoscere e correggere eventuali errori di comunicazione. ➤ Creare e gestire in modo sicuro un profilo scolastico o personale. ➤ Proteggere le proprie credenziali con password adeguate. ➤ Controllare le impostazioni di privacy nelle piattaforme usate. 	
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra interesse per diversi modi di comunicare (parola, immagine, simbolo, voce, digitale). ➤ È disponibile ad ascoltare gli altri, accettare idee e proposte diverse dalle proprie. ➤ Disponibilità alla collaborazione: partecipa ad attività di gruppo rispettando turni e regole condivise. ➤ Riconosce le emozioni degli altri e cerca di adattare la comunicazione (consola, condivide). ➤ Rispetta regole semplici di sicurezza e comportamento (non interrompere, chiedere l'aiuto dell'adulto). ➤ Usa linguaggi diversi (disegni, foto, simboli digitali) per esprimere messaggi in modo originale. ➤ Si sente sicuro nel comunicare con i compagni e nell'uso guidato degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online con sicurezza, chiarezza e reciprocità. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibili ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni on-line con sicurezza, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali. ➤ Disponibilità a comunicare in modo chiaro e rispettoso. ➤ Consapevolezza che la comunicazione digitale lascia tracce. ➤ Atteggiamento collaborativo nell'interazione online. ➤ Responsabilità nel condividere solo contenuti utili e sicuri. ➤ Rispetto della proprietà intellettuale altrui. ➤ Cautela nell'uso di dati personali propri e di altri. ➤ Atteggiamento responsabile e rispettoso della comunità online. ➤ Sensibilità verso i diritti digitali propri e altrui. ➤ Disponibilità a contribuire positivamente negli spazi digitali. ➤ Apertura al confronto e al lavoro di gruppo. ➤ Disponibilità a rispettare tempi e ruoli nella collaborazione. ➤ Fiducia e responsabilità reciproca nel lavoro digitale. ➤ Rispetto verso interlocutori e contesti digitali. ➤ Disponibilità a mantenere un tono positivo e costruttivo. ➤ Cura della propria reputazione online. ➤ Consapevolezza che le azioni online hanno conseguenze reali. ➤ Responsabilità nella gestione della propria immagine digitale. ➤ Prudenza nella condivisione di dati sensibili. 	
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Raccontare qualcosa con parole semplici. ➤ Condividere messaggi attraverso disegni o foto. ➤ Rispettare il turno in una conversazione guidata. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulare frasi comprensibili. ➤ Collaborare in attività di gruppo con regole condivise. ➤ Registrare un messaggio o scattare foto per raccontare un'esperienza. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ➤ conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	<p>A livello base, in autonomia e con capacità di risolvere semplici problemi, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ gestire le opzioni di condivisione; ➤ presentare in modo chiaro i risultati di una ricerca; ➤ usare strumenti digitali per collaborare e creare contenuti condivisi; ➤ sfruttare la tecnologia per informarmi, sviluppare pensiero critico e contribuire positivamente alle relazioni, online e offline.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

ATTIVITÀ PROPOSTE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raccontiamo insieme ➤ Giochi di ruolo ➤ Messaggi segreti ➤ Collaboriamo per un cartellone ➤ Caccia al tesoro a squadre ➤ Storytelling digitale ➤ Giochi di ascolto e ripetizione 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>). ➤ Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. ➤ Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ➤ Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ➤ Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza. ➤ Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>). ➤ Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ➤ Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ➤ Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ➤ Utilizzare le app online per elaborare semplici dati, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ➤ Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. ➤ Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ➤ Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ➤ Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ➤ In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ➤ Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. ➤ Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. ➤ Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. ➤ Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. <p>All'interno di Google Workspace e delle piattaforme collaborative scolastiche, lo studente sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utilizzare correttamente l'account scolastico e gestire la posta (Cc, Ccn, gruppi, conferma di lettura, programmazione invii, allegati); ➤ creare, condividere e collaborare su file digitali (documenti, fogli, presentazioni, lavagne, immagini, grafiche...); ➤ modificare le impostazioni di condivisione e spiegare ai compagni come accedere ai materiali archiviati; ➤ presentare all'insegnante le fonti usate e utilizzare moduli online per sondaggi e raccolta di proposte; ➤ informare e guidare i compagni nell'uso delle piattaforme per favorire la partecipazione; ➤ rispettare le regole di comportamento per la collaborazione online; ➤ conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati (scuole, banche, enti locali, sanità, uffici amministrativi).

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

RISORSE SUGGERITE	Materiali manipolativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartelloni, fogli grandi, elementare, le piattaforme collaborative sono strumenti molto utili per stimolare la loro curiosità e favorire l'apprendimento in gruppo in modo più strutturato e interattivo. Ecco alcune idee su come utilizzarle al meglio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Google Classroom e Microsoft Teams: permettono di condividere materiali, assegnare compiti più complessi e monitorare i progressi degli studenti. Si possono creare attività di ricerca, presentazioni e discussioni online, favorendo l'autonomia e la collaborazione. 2. Google Drive e Padlet: per progetti di gruppo, gli studenti possono condividere documenti, presentazioni e materiali multimediali. Ad esempio, possono lavorare insieme su un progetto di ricerca, creando un documento condiviso o una mappa concettuale. 3. Jamboard e Wakelet: questi strumenti sono ottimi per attività di brainstorming, creazione di mappe mentali o raccolta di risorse. Gli studenti possono disegnare, scrivere e condividere idee in modo interattivo e creativo. 4. Kahoot! e Quizizz: per verificare le conoscenze in modo divertente, si possono creare quiz interattivi su argomenti di studio, coinvolgendo gli studenti in competizioni amichevoli e stimolanti. 5. Padlet e Google Sites: per progetti di presentazione, gli studenti possono creare portfoli digitali, esposizioni o riviste online, sviluppando competenze di comunicazione e di utilizzo di strumenti digitali. 	Strumenti digitali semplici <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet con app intuitive (es. <i>Draw and Tell</i>, <i>Book Creator</i>, <i>Pic Collage Kids</i>) → per creare storie digitali e messaggi visivi. ➤ LIM o schermo interattivo → per costruire insieme cartelloni digitali e rappresentazioni collettive. ➤ Registratore vocale / app audio → per attività di ascolto e messaggi sonori. 	Giochi educativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memory, domino, giochi di associazione → per sviluppare comunicazione e collaborazione in piccolo gruppo. ➤ Giochi di ascolto e ripetizione → migliorano attenzione, linguaggio e capacità di scambio di informazioni. ➤ Giochi di squadra (caccia al tesoro, costruzioni collettive) → favoriscono cooperazione e comunicazione. 	Per i bambini di quarta e quinta elementare, le piattaforme collaborative sono strumenti molto utili per stimolare l'autonomia, la creatività e il lavoro di gruppo in modo più strutturato e interattivo. Ecco alcune idee su come utilizzarle al meglio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Schede didattiche e poster illustrativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Netiquette: schede con regole semplici e immagini che spiegano come comportarsi correttamente online, ad esempio "Rispetta gli altri", "Non condividere informazioni personali", "Chiedi sempre il permesso prima di usare un computer". ➤ Gestione dei dati personali: poster che mostrano cosa sono i dati personali (nome, indirizzo, foto, numero di telefono) e perché è importante proteggerli. 2. Video e animazioni <ul style="list-style-type: none"> ➤ Brevi video animati che raccontano storie di bambini che imparano a comportarsi bene in rete e a proteggere i propri 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Patentino digitale dell'Istituto degli Innocenti ➤ Bacheche digitali (Linoit, Padlet, Wakelet,...) ➤ Google Workspace (fogli, documenti, presentazioni, email) ➤ Canva ➤ Genially ➤ Generazioni connesse ➤ Parole ostili
RISORSE SUGGERITE	Materiali manipolativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartelloni, fogli grandi, elementare, le piattaforme collaborative sono strumenti molto utili per stimolare la loro curiosità e favorire l'apprendimento in gruppo in modo più strutturato e interattivo. Ecco alcune idee su come utilizzarle al meglio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Google Classroom e Microsoft Teams: permettono di condividere materiali, assegnare compiti più complessi e monitorare i progressi degli studenti. Si possono creare attività di ricerca, presentazioni e discussioni online, favorendo l'autonomia e la collaborazione. 2. Google Drive e Padlet: per progetti di gruppo, gli studenti possono condividere documenti, presentazioni e materiali multimediali. Ad esempio, possono lavorare insieme su un progetto di ricerca, creando un documento condiviso o una mappa concettuale. 3. Jamboard e Wakelet: questi strumenti sono ottimi per attività di brainstorming, creazione di mappe mentali o raccolta di risorse. Gli studenti possono disegnare, scrivere e condividere idee in modo interattivo e creativo. 4. Kahoot! e Quizizz: per verificare le conoscenze in modo divertente, si possono creare quiz interattivi su argomenti di studio, coinvolgendo gli studenti in competizioni amichevoli e stimolanti. 5. Padlet e Google Sites: per progetti di presentazione, gli studenti possono creare portfoli digitali, esposizioni o riviste online, sviluppando competenze di comunicazione e di utilizzo di strumenti digitali. 	Strumenti digitali semplici <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet con app intuitive (es. <i>Draw and Tell</i>, <i>Book Creator</i>, <i>Pic Collage Kids</i>) → per creare storie digitali e messaggi visivi. ➤ LIM o schermo interattivo → per costruire insieme cartelloni digitali e rappresentazioni collettive. ➤ Registratore vocale / app audio → per attività di ascolto e messaggi sonori. 	Giochi educativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memory, domino, giochi di associazione → per sviluppare comunicazione e collaborazione in piccolo gruppo. ➤ Giochi di ascolto e ripetizione → migliorano attenzione, linguaggio e capacità di scambio di informazioni. ➤ Giochi di squadra (caccia al tesoro, costruzioni collettive) → favoriscono cooperazione e comunicazione. 	Per i bambini di quarta e quinta elementare, le piattaforme collaborative sono strumenti molto utili per stimolare l'autonomia, la creatività e il lavoro di gruppo in modo più strutturato e interattivo. Ecco alcune idee su come utilizzarle al meglio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Schede didattiche e poster illustrativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Netiquette: schede con regole semplici e immagini che spiegano come comportarsi correttamente online, ad esempio "Rispetta gli altri", "Non condividere informazioni personali", "Chiedi sempre il permesso prima di usare un computer". ➤ Gestione dei dati personali: poster che mostrano cosa sono i dati personali (nome, indirizzo, foto, numero di telefono) e perché è importante proteggerli. 2. Video e animazioni <ul style="list-style-type: none"> ➤ Brevi video animati che raccontano storie di bambini che imparano a comportarsi bene in rete e a proteggere i propri 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Patentino digitale dell'Istituto degli Innocenti ➤ Bacheche digitali (Linoit, Padlet, Wakelet,...) ➤ Google Workspace (fogli, documenti, presentazioni, email) ➤ Canva ➤ Genially ➤ Generazioni connesse ➤ Parole ostili

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		<p>dati, facilitando la comprensione attraverso esempi concreti e coinvolgenti.</p> <p>3. Giochi e quiz interattivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quiz online o in classe per verificare la comprensione delle regole di netiquette e dei dati personali, ad esempio “Cosa dovresti fare se qualcuno ti chiede il numero di telefono?” ➤ Giochi di ruolo in cui i bambini simulano situazioni online e decidono come comportarsi correttamente. <p>4. Attività pratiche e laboratori</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creazione di un “Codice di comportamento online” scritto dai bambini, con disegni e slogan. ➤ Simulazioni di impostazioni sulla privacy su piattaforme di social media (con strumenti finti o in modo guidato), per capire come proteggere i propri dati. <p>5. Risorse digitali e materiali scaricabili</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede di approfondimento con immagini e testi semplici, scaricabili e personalizzabili. ➤ Presentazioni PowerPoint o Google Slides da usare durante le lezioni, con esempi pratici e domande per stimolare la discussione. <p>6. Attività di riflessione e discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Questionari guidati per far riflettere i bambini su cosa significa comportarsi bene in rete e perché è importante proteggere i propri dati.
--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

AREA DI COMPETENZA: 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:		3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa che è possibile creare contenuti utilizzando diversi linguaggi: parole, immagini, disegni, simboli, suoni. ➤ Conosce strumenti digitali semplici per rappresentare idee (tablet, LIM, app di disegno o registrazione audio). ➤ Comprende che i contenuti creati possono essere condivisi con altri in modo sicuro, con l'aiuto dell'adulto. ➤ Sa che ci sono regole di sicurezza e correttezza nella produzione digitale (non usare contenuti di altri senza permesso, rispettare i compagni). ➤ Ha familiarità con concetti di sequenza, ordine e struttura dei contenuti (storie, disegni con passaggi, collage di immagini). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. ➤ Elementi base di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. ➤ Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa che esistono diversi tipi di contenuti digitali (testo, immagini, audio, video, grafici, presentazioni). ➤ Comprende che i contenuti devono essere comprensibili e accessibili a tutti. ➤ Conosce che si possono combinare e rielaborare materiali diversi (testi, immagini, dati, suoni). ➤ Sa che non tutto ciò che si trova online è libero da usare e conosce i simboli di copyright e licenze (es. Creative Commons). ➤ Conosce il significato di dare istruzioni a un computer (sequenze, input-output). ➤ Ha familiarità con semplici ambienti di coding (Scratch, Blockly o simili).
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare storie, disegni o schede usando linguaggi diversi (grafico, verbale, simbolico, digitale). ➤ Usare strumenti digitali semplici (tablet, LIM, app di disegno, registratore vocale) per rappresentare esperienze o idee. ➤ Combinare contenuti (immagini, disegni, suoni) per raccontare un evento o un'esperienza vissuta. ➤ Rielaborare e modificare contenuti con supporto dell'adulto (aggiungere dettagli, correggere sequenze, migliorare rappresentazioni). ➤ Condividere contenuti con i compagni o con l'insegnante, rispettando regole di sicurezza. ➤ Collaborare nella produzione di contenuti collettivi (cartelloni, storie digitali, murales multimediali). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ➤ È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ➤ È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ➤ È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. ➤ È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ➤ È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È capace di creare documenti, presentazioni, immagini o video per comunicare un contenuto. ➤ Sa scegliere il formato digitale più adatto (es. .doc modificabile, .pdf condivisibile). ➤ Sa raccogliere materiali da fonti diverse e riorganizzarli in elaborati personali (poster, mappe, infografiche). ➤ È in grado di semplificare o trasformare contenuti (es. riassumere testi, trasformare dati in grafici). ➤ Sa citare correttamente le fonti e usare materiali liberi da copyright. ➤ È in grado di usare strumenti collaborativi online per condividere contenuti. ➤ Sa creare piccoli programmi, storie o giochi interattivi con il coding visuale. ➤ È capace di modificare o adattare un programma già pronto.
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra interesse nell'esplorare strumenti e materiali per creare contenuti (disegni, suoni, immagini, tablet). ➤ Ama inventare storie, disegni, collage o brevi messaggi digitali. ➤ Propone idee proprie nella produzione di contenuti individuali o di gruppo. ➤ Partecipa con entusiasmo a attività di creazione collettiva, rispettando i ruoli e le regole del gruppo. ➤ Rispetta regole di sicurezza digitale e correttezza nella condivisione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disposti ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibili ad esplorare modi alternativi per produrre contenuti digitali. ➤ Essere disponibili ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si impegna a esprimere idee in modo chiaro, creativo e personale. ➤ È aperto a sperimentare strumenti e soluzioni nuove. ➤ Mostra rispetto per il lavoro altrui e correttezza nell'uso delle risorse online. ➤ È curioso e disponibile a provare approcci diversi per produrre contenuti digitali. ➤ Considera gli errori nel coding o nella creazione digitale come occasioni di apprendimento. ➤ È attento a garantire che i contenuti siano accessibili e utili

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra attenzione a cosa funziona meglio per comunicare un'idea o raccontare un'esperienza. ➤ Si sente sicuro nel condividere i propri contenuti con compagni e insegnanti. 			<p>anche agli altri.</p>
<p>LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare storie o esperienze con sequenze coerenti. ➤ Combinare immagini, suoni e parole in progetti collettivi o individuali. ➤ Condividere contenuti con compagni e adulti rispettando regole base. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ➤ scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ➤ scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per creare di nuovi e originali; ➤ elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ➤ riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; ➤ utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe); ➤ saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); ➤ completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; ➤ scrivere semplici algoritmi. 	<p>A livello intermedio (in autonomia e risolvendo problemi semplici), sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare prodotti multimediali individuali e collaborativi. ➤ Dare e seguire istruzioni basate su codifiche concordate. <p>A livello base (in autonomia), sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Registrarmi a siti online indicati dal docente. ➤ Rispettare il diritto d'autore e citare correttamente le fonti. ➤ Selezionare immagini e materiali nel rispetto del copyright. ➤ Realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
<p>ATTIVITÀ PROPOSTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creazione di storie illustrate ➤ Cartelloni collettivi ➤ Storie digitali ➤ Sequenze di immagini ➤ Collage di esperienze ➤ Laboratorio sonoro ➤ Rielaborazione di contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ➤ Utilizzare giochi didattici con drag and drop (classe prima); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (classi seconde e terze). ➤ Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ➤ Creare un disegno con un software/app di grafica. ➤ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ➤ ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED: ➤ scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; ➤ eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. ➤ Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...). ➤ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ➤ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ➤ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ➤ Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ➤ Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ➤ Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ➤ Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ➤ Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ➤ Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. ➤ Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ➤ Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ➤ Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. ➤ Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. ➤ Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. ➤ Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzare poster, infografiche, presentazioni, video o podcast, curandone contenuto e grafica. ➤ Completare presentazioni multimediali o video sintetizzando materiali di origine diversa. ➤ Progettare e creare infografiche, musica digitale o clip audio usando software e app dedicate. ➤ Usare Logo, Scratch, Mblock, LEGO o ambienti simili per sperimentare algoritmi, giochi, storie interattive, applicazioni musicali e attività di geometria. ➤ Creare app semplici per smartphone o presentazioni interattive in classe. ➤ Partecipare a eventi e competizioni di coding, come CodeWeek, KIDS GAME JAM e FIRST LEGO League. ➤ Creare o aggiornare presentazioni multimediali seguendo tutorial o indicazioni dell'insegnante. ➤ Preparare lavori a casa con supporto minimo, aggiungendo testi, immagini ed effetti. ➤ Spiegare ai compagni come trovare risorse gratuite online da usare in progetti digitali

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		<p>unplugged (geografia). Attività sui reticolari.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. ➤ Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ➤ Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ➤ Partecipare alle attività di Codeweek 	<p>(template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ➤ Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. ➤ Realizzare storytelling. ➤ Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ➤ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ➤ Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti similari per: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); ➤ partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; ➤ partecipare alla CodeWeek; partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.
RISORSE SUGGERITE	<p>Materiali manipolativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fogli, cartoncini, pennarelli, prima, seconda e terza primaria è un'ideabambini di quarta e quinta primaria, ci colori a cera, adesivi → perfantastica per rendere l'apprendimento sono molte risorse digitali che possono disegni, collage, sequenze divertente e coinvolgente. Ecco alcune idee e strumenti semplici che puoi usare per realizzarle: ➤ Ritagli, fotografie, oggetti di uso quotidiano → per attività di collage o rappresentazioni tematiche. ➤ Carte illustrate o simboli → per attività di sequenze, codifica e decodifica di storie. <p>Strumenti digitali semplici</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet con app intuitiva (es. <i>Draw and Tell</i>, <i>Book Creator</i>, <i>Pic Collage Kids</i>) → per creare storie digitali con immagini, testo e audio. ➤ LIM o schermo interattivo → per progetti collettivi, collage multimediali o storie condivise. ➤ Registratori vocali o app audio → per registrare messaggi, suoni o brevi narrazioni. ➤ App di sequenze o storytelling → per sviluppare la logica narrativa e organizzare contenuti. ➤ Bee Bot per creare percorsi e giochi. 	<p>Creare semplici animazioni per bambini di Per creare contenuti coinvolgenti e adatti ai bambini di quarta e quinta primaria, ci idee e strumenti semplici che puoi usare per realizzarle:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza strumenti di animazione semplici e intuitivi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toonator: permette di disegnare e animare personaggi in modo molto semplice, ideale per i più piccoli. ➤ ScratchJr: una versione semplificata di Scratch, pensata proprio per i bambini, che permette di creare storie animate trascinando blocchi di codice. ➤ Animaker Kids: piattaforma con interfaccia facile, perfetta per creare brevi animazioni con personaggi e sfondi colorati. 2. Idee di semplici animazioni: 	<p>Per creare contenuti coinvolgenti e adatti ai bambini di quarta e quinta primaria, ci sono molte risorse digitali che possono aiutarti a sviluppare materiali educativi, giochi, attività interattive e contenuti multimediali. Ecco alcune delle migliori:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Risorse per Creare Contenuti Educativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Canva per l'istruzione: piattaforma gratuita per creare presentazioni, poster, schede didattiche, infografiche e video. Offre modelli personalizzabili e strumenti intuitivi. ➤ Genialmente: strumento per creare contenuti interattivi come quiz, presentazioni animate, mappe concettuali e giochi educativi. Molto versatile e facile da usare. ➤ Kahoot!: piattaforma per creare quiz interattivi e giochi a quiz. ➤ Canva o simili ➤ Genialmente ➤ Presentazioni di google ➤ Pixabay ➤ Mataverse ➤ Logo ➤ MBlock o simili ➤ Scratch ➤ Timeline ➤ Storymaps ➤ Garage Band o simili ➤ AppInventor ➤ Lego spike

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

<p>Giochi educativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puzzle, memory, domino con immagini o simboli → per sviluppare capacità di sequenza e organizzazione dei contenuti. ➤ Giochi di costruzione o manipolazione (Lego, blocchi, materiali Montessori) → per combinare contenuti in modo creativo. ➤ Laboratori creativi tematici → permettono di integrare disegno, suono e narrazione in progetti condivisi. ➤ Bee Bot – DOC - COKO 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Storie animate: crea una breve storia con personaggi disegnati dai bambini, ad esempio un animale che va a scuola o una giornata in parco. ➤ Animazioni di regole: rappresenta in modo divertente regole di comportamento, come lavarsi le mani o rispettare gli altri. ➤ Animazioni di concetti: spiega concetti semplici come i numeri, le lettere o le stagioni attraverso brevi clip animate. <p>3. Attività pratiche: disegna i personaggi e gli sfondi su carta, poi scansiona o fotografa i disegni e usali come base per l'animazione digitale.</p> <p>Ecco alcune risorse digitali utili per animare i disegni dei bambini di prima, seconda e terza primaria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Software e App per Animare Disegni dei Bambini <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toonator: permette di creare semplici animazioni disegnando direttamente sulla piattaforma. Ideale per bambini grazie alla semplicità d'uso. ➤ FlipAnim: è uno strumento online gratuito che permette di creare animazioni a mano libera con facilità, ottimo per i più piccoli. ➤ Piskel: Editor di pixel art gratuito che consente di creare sprite e animazioni semplici. 2. Risorse per attività specifiche <ul style="list-style-type: none"> ➤ Storybird: per creare storie illustrate personalizzate. ➤ Twinkl: offre schede didattiche, attività stampabili e risorse digitali già pronte (a pagamento o gratuite). ➤ National Geographic Kids: per contenuti multimediali su scienza, natura e geografia. <p>WebQuest: strategia didattica innovativa Adatto anche ai bambini coinvolgente che utilizza le risorse del più grandi con un po' di web per favorire l'apprendimento attivo, la guida, la ricerca autonoma e lo sviluppo di competenze trasversali come il pensiero critico, la collaborazione e la capacità di problem solving. Un WebQuest è permesse ai bambini di un'attività strutturata in cui gli studenti creare storie animate, sono guidati ad esplorare risorse online per giochi e disegni, rispondere a domande, risolvere problemi interattivi trascinando o completare compiti specifici. È progettato per stimolare l'apprendimento attraverso l'indagine e l'analisi critica delle informazioni disponibili sul web.</p> <p>Scratch: l'ambiente di programmazione visiva critico, la collaborazione e la capacità di sviluppato dal MIT, problem solving. Un WebQuest è permesse ai bambini di un'attività strutturata in cui gli studenti creare storie animate, sono guidati ad esplorare risorse online per giochi e disegni, rispondere a domande, risolvere problemi interattivi trascinando o completare compiti specifici. È progettato per stimolare l'apprendimento attraverso l'indagine e l'analisi critica delle informazioni disponibili sul web.</p> <p>Canva: offre strumenti semplici per creare presentazioni animate, gif e video con disegni e immagini personalizzate. Molto intuitivo e adatto ai bambini con l'aiuto di un adulto.</p> <p>Animaker: piattaforma online per creare video e animazioni con personaggi, oggetti e sfondi personalizzabili.</p> <p>2. Risorse Educative e Tutorial</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ YouTube: ci sono molti tutorial semplici su come animare disegni 	<p>che rendono l'apprendimento divertente e coinvolgente. Perfetta per verifiche formative o attività di ripasso.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ LearningApps.org: strumento gratuito per creare esercizi interattivi come cruciverba, abbinamenti, puzzle e altro ancora. Ideale per rinforzare le competenze in modo ludico. ➤ Creatore di libri: permette di creare libri digitali con testo, immagini, audio e video. Ottimo per progetti di scrittura creativa o presentazioni multimediali degli studenti. ➤ Padlet: lavagna digitale collaborativa dove gli studenti possono condividere idee, immagini, video e testi su vari argomenti in modo semplice e visivo. <p>WebQuest: strategia didattica innovativa Adatto anche ai bambini coinvolgente che utilizza le risorse del più grandi con un po' di web per favorire l'apprendimento attivo, la guida, la ricerca autonoma e lo sviluppo di competenze trasversali come il pensiero critico, la collaborazione e la capacità di problem solving. Un WebQuest è permesse ai bambini di un'attività strutturata in cui gli studenti creare storie animate, sono guidati ad esplorare risorse online per giochi e disegni, rispondere a domande, risolvere problemi interattivi trascinando o completare compiti specifici. È progettato per stimolare l'apprendimento attraverso l'indagine e l'analisi critica delle informazioni disponibili sul web.</p> <p>Scratch: l'ambiente di programmazione visiva critico, la collaborazione e la capacità di sviluppato dal MIT, problem solving. Un WebQuest è permesse ai bambini di un'attività strutturata in cui gli studenti creare storie animate, sono guidati ad esplorare risorse online per giochi e disegni, rispondere a domande, risolvere problemi interattivi trascinando o completare compiti specifici. È progettato per stimolare l'apprendimento attraverso l'indagine e l'analisi critica delle informazioni disponibili sul web.</p> <p>Canva: offre strumenti semplici per creare presentazioni animate, gif e video con disegni e immagini personalizzate. Molto intuitivo e adatto ai bambini con l'aiuto di un adulto.</p> <p>Animaker: piattaforma online per creare video e animazioni con personaggi, oggetti e sfondi personalizzabili.</p> <p>2. Risorse Educative e Tutorial</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ YouTube: ci sono molti tutorial semplici su come animare disegni
--	---	---

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		<p>con le app sopra elencate, pensati appositamente per i bambini.</p> <p>➤ Corsi online gratuiti: piattaforme come Khan Academy o Code.org offrono corsi base di coding e animazione adatti ai più giovani.</p> <p>3. Consigli pratici</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Inizia con strumenti molto semplici come FlipAnim o Toonator.➤ Coinvolgete i bambini nel processo, lasciando la loro libertà creativa.➤ Utilizzate il tutorial passo-passo per guiderli nell'uso delle app.		
--	--	---	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

AREA DI COMPETENZA: 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA:		4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa che alcune informazioni e contenuti devono essere protetti (dati personali, fotografie, messaggi). ➤ Conosce l'importanza di usare in sicurezza strumenti digitali come tablet, LIM o app, sempre con l'aiuto dell'adulto. ➤ Comprende che è necessario rispettare sé stessi e gli altri durante l'uso di strumenti digitali e giochi multimediali. ➤ Sa che il digitale può avere pericoli se non si seguono regole semplici (contatti con estranei, contenuti inappropriati). ➤ Ha familiarità con alcuni concetti base di privacy e responsabilità nell'ambito digitale e della condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. ➤ Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. ➤ Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. ➤ Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. ➤ Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. ➤ I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. ➤ Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). ➤ Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce le principali minacce ai dispositivi digitali (virus, malware, phishing). ➤ Sa cosa sono i dati personali e quali informazioni vanno protette online. ➤ Conosce le regole base della privacy sui social, sulle app e sui siti web. ➤ Sa che un uso prolungato o scorretto dei dispositivi può influire sulla salute fisica e mentale (es. postura, occhi, stress digitale). ➤ Conosce comportamenti e strumenti per ridurre l'impatto ambientale dell'uso digitale (es. riduzione consumi, riciclo dei dispositivi).
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare strumenti digitali in modo guidato e sicuro, chiedendo aiuto all'adulto quando necessario. ➤ Rispettare regole di comportamento online e offline, condividendo solo ciò che è autorizzato dall'adulto. ➤ Riconoscere e segnalare situazioni o contenuti che lo mettono a disagio. ➤ Collaborare con compagni e insegnanti seguendo norme di sicurezza durante giochi digitali o attività collettive. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. ➤ È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. ➤ È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza. ➤ È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ➤ È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. ➤ È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. ➤ È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proteggere dispositivi e account con password sicure, aggiornamenti e antivirus. ➤ Gestire impostazioni di privacy su app, social network e dispositivi. ➤ Riconoscere e segnalare tentativi di truffa, phishing o accessi non autorizzati. ➤ Organizzare pause, posture corrette e limiti di tempo nell'uso di dispositivi per salvaguardare salute e benessere. ➤ Adottare comportamenti ecologici nell'uso dei dispositivi (es. spegnere apparecchi non necessari, riciclare batterie e dispositivi obsoleti).
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rispetta regole di comportamento e sicurezza nell'uso di strumenti digitali e materiali. ➤ Riconosce quando è necessario chiedere aiuto all'adulto durante l'uso di dispositivi o attività digitali. ➤ Mostra cura nel proteggere dati personali e materiali propri o condivisi. ➤ Evita di interagire con contenuti o persone non autorizzate. ➤ Segue le regole di gruppo durante giochi o attività digitali condivise. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preoccuparsi del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prestare molta attenzione al grado di affidabilità dei suggerimenti disponibili online. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra responsabilità nell'uso dei propri dispositivi e dati personali. ➤ È attento alla propria sicurezza e a quella degli altri online. ➤ Mantiene un approccio equilibrato e consapevole all'uso della tecnologia. ➤ Dimostra rispetto per l'ambiente anche nell'uso delle risorse digitali.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza strumenti digitali in modo guidato, senza danneggiarli o farli usare in modo improprio. 			
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Chiedere aiuto prima di usare dispositivi digitali. ➤ Rispettare regole di base durante attività collettive o digitali. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ➤ riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); ➤ riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; ➤ saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ➤ utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ➤ utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; ➤ utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; ➤ proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ➤ sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ➤ utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; ➤ essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ➤ conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>In autonomia, e risolvendo problemi semplici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere e rispettare le regole delle aule e dei laboratori digitali. ➤ Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, mostrando cura per i propri strumenti e quelli altrui. ➤ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale e riconoscerne vantaggi e rischi. ➤ Proteggere i dati personali e la privacy, evitando la condivisione di informazioni sensibili. ➤ Riconoscere rischi per la salute fisica e psicologica legati all'uso delle tecnologie. ➤ Adottare comportamenti digitali sostenibili, come risparmio energetico e spegnere i dispositivi non in uso. ➤ Usare una terminologia corretta e appropriata nella comunicazione sui social.
ATTIVITÀ PROPOSTE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi di riconoscimento dei rischi 2. Simulazioni di sicurezza online 3. Raccontiamo esperienze sicure 4. Caccia al tesoro "sicura" 5. Uso sicuro dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. ➤ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. ➤ Disegnare un evento pericoloso. ➤ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ➤ Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ➤ Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ➤ Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ➤ Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo medi. ➤ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. Attività di gioco per imparare a distinguere le 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ➤ Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. ➤ Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ➤ Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. ➤ Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. ➤ Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ➤ Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ➤ Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricordare e gestire correttamente account e password della scuola. ➤ Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma digitale, usando password sicure e controllando accessi recenti. ➤ Condividere dati personali (es. indirizzo, numero di telefono) solo in modo sicuro. ➤ Riconoscere rischi e minacce online e adottare misure per evitarli (es. controllare allegati prima di scaricarli). ➤ Distinguere contenuti appropriati e non appropriati da condividere online, tutelando la propria privacy e quella dei compagni. ➤ Conoscere cos'è l'identità digitale e come si costruisce (SPID, profili social, vari tipi di identità online). ➤ Comprendere i profili social e le opzioni di privacy (pubblico, privato). ➤ Essere consapevoli di rischi legati a vendite e acquisti online (videogiochi). ➤ Conoscere modalità per segnalare problemi o abusi online. ➤ Conoscere la Legge 71/2017 sul contrasto al cyberbullismo e i suoi contenuti principali. ➤ Creare contenuti digitali per sensibilizzare su cyberbullismo,

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		<p>emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>	<p>chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ➤ Eseguire esercizi di ginnastica posturale. ➤ Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<p>esclusione sociale e uso sostenibile degli strumenti digitali (blog, ebook, riflessioni di classe).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizzare e riflettere sulle proprie emozioni e comportamenti nell'uso di videogiochi e social network.
RISORSE SUGGERITE	<p>Materiali manipolativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Poster e schede illustrate → per rappresentare regole di sicurezza in rete, è fondamentale utilizzare con immagini e simboli. ➤ Carte con situazioni da risolvere per età. Ecco alcune risorse digitali e → giochi di riconoscimento dei rischi digitali o quotidiani. ➤ Oggetti e strumenti concreti → per simulazioni di uso sicuro di dispositivi digitali (tablet, LIM). <p>Strumenti digitali semplici</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet o LIM con app guidate → simulazioni di comportamenti sicuri, giochi di scelta corretta/errata. ➤ Registratori vocali o microfoni → per attività di racconti di esperienze sicure. ➤ App educative per la sicurezza online → attività ludiche per bambini, in cui si applicano regole di protezione dati e comportamento. <p>Giochi educativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di ruolo o simulazioni → per imparare comportamenti sicuri in contesti quotidiani e digitali. ➤ Caccia al tesoro sicura → giochi a squadre dove i bambini devono rispettare regole di sicurezza per completare le missioni. ➤ Memory o domino delle regole di sicurezza → per memorizzare concetti chiave in modo ludico. 	<p>Per insegnare ai bambini di prima, seconda e terza primaria l'importanza della sicurezza in rete, è fondamentale utilizzare risorse semplici, coinvolgenti e adatte alla loro età. Ecco alcune risorse digitali e materiali utili:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siti web educativi e giochi interattivi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Segui il Gatto (https://www.sicurezzainrete.it): un sito dedicato ai più piccoli con storie, giochi e video che spiegano i concetti di base della sicurezza online in modo semplice e divertente. ➤ Il mio primo internet (https://www.internetmatters.org/resources/child-friendly-resources/): risorse pensate per i bambini con storie animate e attività che introducono i concetti di privacy, rispetto e comportamenti corretti in rete. 2. Giochi di Sicurezza in Rete (ad esempio su Kahoot!): creare quiz o giochi a quiz sulla sicurezza online per verificare la comprensione dei bambini. 3. Video educativi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Video "Sicurezza in Rete" per bambini (su YouTube): brevi video animati che spiegano cosa significa navigare in modo sicuro, come riconoscere contenuti appropriati o non appropriati, e l'importanza di chiedere aiuto agli adulti. ➤ "Internet sicuro" - Video di Kinder Sorpresa (YouTube): video semplici con personaggi divertenti che affrontano il tema della sicurezza digitale. 4. Materiali stampabili e schede didattiche <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schede didattiche sulla sicurezza in rete ➤ Schede con immagini da colorare o attività di abbinamento che illustrano comportamenti corretti (es. non condividere password, chiedere aiuto agli adulti). 	<p>Ecco alcune risorse utili e adatte a bambini di quarta e quinta elementare per imparare della sicurezza in rete:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siti web educativi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kidi Safe (https://www.kidise.com): offre giochi e attività per insegnare ai bambini come navigare in modo sicuro. ➤ Safer Internet Center Italia (https://sicuramente.it): risorse, video e materiali didattici sulla sicurezza online pensati anche per i più giovani. ➤ Google Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.me.withgoogle.com): programma di Google con giochi interattivi come "Interland" che insegnano ai bambini le buone pratiche online. 2. Video e animazioni: <ul style="list-style-type: none"> ➤ YouTube Kids: canale con video educativi sulla sicurezza in rete, supervisionati e adatti ai bambini. ➤ Video di "Interland": un gioco interattivo di Google che insegna le regole della navigazione sicura attraverso storie animate. 3. Libri e materiali di carta: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Libri come "Internet sicuro per bambini" o "Guida alla sicurezza in rete per ragazzi" sono disponibili in libreria o biblioteca. ➤ Schede didattiche create appositamente per le scuole, spesso scaricabili gratuitamente da siti educativi. 4. Attività pratiche: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare insieme una "regola d'oro" per l'uso del computer e di internet. ➤ Simili situazioni di rischio e discutere su come comportarsi. 	<p>Usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>1. Siti web educativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kidi Safe (https://www.kidise.com) ➤ Generazioni connesse (https://www.sicurezzainrete.it) ➤ Kidipatentino digitale dell'Istituto degli Innocenti ➤ Polizia postale (https://www.kidise.com) ➤ Cittadini digitali (https://www.kidise.com) ➤ Save the children (legge 17/2017) (https://www.kidise.com) ➤ Navigare a vista (https://www.kidise.com) ➤ Agenda 2030 (https://www.kidise.com) ➤ Before the flood (https://www.kidise.com) <p>Lettura per insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN ➤ T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze <p>Altre risorse per insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Programmare il futuro ➤ Manifesto della comunicazione non ostile

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

		<ul style="list-style-type: none">➤ Poster "Come navigare sicuri": creare insieme un poster con regole semplici da mettere in classe a casa. 5. Libri illustrati<ul style="list-style-type: none">➤ "Il mio primo internet" di Giunti Kids: libro illustrato che introduce i concetti di base sulla navigazione sicura.➤ "Sicuri in Rete" di Edizioni Erickson: libro pensato per i più piccoli con storie e attività.		
--	--	---	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

AREA DI COMPETENZA: 5. RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:		5.1 Risolvere problemi tecnici	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa che i problemi possono essere diversi tipi di sfide, sia concrete (giochi, costruzioni) sia semplici digitali (uso di app o strumenti guidati). ➤ Conosce strumenti e materiali utili per affrontare problemi (blocchi, puzzle, tablet, LIM, carta e colori). ➤ Comprende che ci sono strategie semplici per trovare soluzioni (provare, osservare, chiedere aiuto, confrontare). ➤ Sa che errore e tentativo fanno parte del processo di apprendimento e di soluzione di problemi. ➤ Conosce regole di sicurezza e correttezza anche nella risoluzione di problemi digitali o collettivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce i problemi tecnici più comuni nell'uso quotidiano di dispositivi e piattaforme (es. connessione lenta, blocco del programma, password dimenticata). ➤ Sa che esistono strumenti, app e risorse digitali diverse per rispondere a bisogni specifici (es. scrivere, fare calcoli, comunicare, creare contenuti). ➤ Comprende che le tecnologie digitali possono essere usate non solo in modo pratico, ma anche creativo e innovativo (es. storytelling digitale, coding, musica e arte digitale).
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere un problema o una sfida e cercare strategie per risolverlo. ➤ Sperimentare soluzioni diverse, valutando quale funziona meglio. ➤ Usare strumenti e materiali (blocchi, puzzle, tablet, LIM) per trovare soluzioni concrete o rappresentazioni di idee. ➤ Collaborare con compagni per risolvere problemi condivisi. ➤ Chiedere aiuto all'adulto quando necessario. ➤ Applicare soluzioni in modo sicuro, rispettando regole e materiali. ➤ Rielaborare soluzioni dopo tentativi ed errori, mostrando flessibilità nel pensiero. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ➤ È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ➤ È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... ➤ È in grado di verificare le reti wifi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ➤ È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ➤ È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È capace di affrontare e risolvere piccoli problemi tecnici in autonomia (es. riavviare un dispositivo, controllare la connessione, usare le impostazioni di base). ➤ Sa scegliere lo strumento digitale più adatto in base all'attività da svolgere (es. presentazioni, calcoli, mappe concettuali, grafica, video). ➤ Utilizza tecnologie digitali per creare contenuti personali e originali, combinando testi, immagini, suoni, dati o applicazioni di coding. ➤ Sa adattare o modificare contenuti digitali già esistenti per realizzare nuovi prodotti (es. rielaborare un video, remixare musica, adattare un progetto Scratch).
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra interesse nel comprendere e affrontare nuove sfide o problemi. ➤ Non si scoraggia di fronte a difficoltà, prova più soluzioni. ➤ Inventa strategie diverse per risolvere problemi concreti o digitali. ➤ Sperimenta soluzioni con un certo grado di indipendenza, chiedendo aiuto quando necessario. ➤ Lavora insieme ai compagni per trovare soluzioni condivise. ➤ Sa modificare strategie se una soluzione non funziona. ➤ Utilizza materiali e strumenti in modo corretto e sicuro durante la risoluzione dei problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti/e ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti/e ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze personali. ➤ Essere consapevoli del fatto che affidarsi esclusivamente alle tecnologie digitali può comportare anche dei rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra curiosità e spirito di iniziativa nell'esplorare funzioni e strumenti digitali. ➤ È disponibile a sperimentare nuove soluzioni quando incontra un problema, senza scoraggiarsi di fronte agli errori. ➤ Affronta le tecnologie con senso critico, cercando di capire come possano essere usate al meglio per i propri scopi. ➤ È creativo e aperto a nuove idee, valorizzando l'uso del digitale per esprimersi e collaborare con gli altri.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

 FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

 sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Proporre più soluzioni a un problema concreto o digitale. ➤ Collaborare attivamente con compagni per trovare una soluzione condivisa. ➤ Adattare strategie se una soluzione non funziona. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ➤ agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ➤ identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ risolvere i più comuni problemi tecnici dei dispositivi e degli ambienti digitali; ➤ utilizzare strumenti e tecnologie per migliorare il mio apprendimento; ➤ adattare e personalizzare le impostazioni digitali secondo le mie esigenze; ➤ riconoscere l'importanza di sviluppare e potenziare le competenze digitali; ➤ conoscere le opportunità offerte dall'evoluzione tecnologica.
ATTIVITÀ PROPOSTE	<p>1. Puzzle e costruzioni 2. Giochi di sequenze 3. Sfide a squadre 4. Laboratori digitali guidati 5. Raccontiamo soluzioni 6. Giochi di tentativi ed errori</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ➤ Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ➤ Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ➤ Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ➤ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ➤ Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare PC e dispositivi mobili (anche personali) nelle diverse discipline. ➤ Conoscere e gestire periferiche comuni (telecamera, USB, stampante) e risolvere semplici problemi tecnici. ➤ Affrontare difficoltà legate a produzione, archiviazione e condivisione di contenuti digitali, anche in gruppo. ➤ Gestire situazioni impreviste durante la creazione collaborativa di prodotti digitali. ➤ Applicare impostazioni di base e mantenere aggiornati dispositivi e applicazioni. ➤ Scegliere il software più adatto agli obiettivi (es. foglio elettronico per attività scientifiche) e saperne spiegare le motivazioni. ➤ Accedere ai materiali scolastici da dispositivi diversi. ➤ Partecipare a simulazioni, compiti di realtà e attività di gaming, condividendo strategie e soluzioni.
RISORSE SUGGERITE	<p>Materiali manipolativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Blocchi, Lego, puzzle, costruzioni modulari → per attività concrete di problem solving. ➤ Carte, immagini, simboli → per giochi di sequenze e ordinamento logico. ➤ Oggetti quotidiani → per sperimentazioni creative e sfide pratiche. <p>Strumenti digitali semplici</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablet con app educative (es. giochi di logica, sequenze, labirinti, abbinamenti) → per risolvere problemi guidati digitali. ➤ LIM o schermo interattivo → per attività di problem solving collettive o simulazioni. ➤ App di coding semplificato (es. <i>Kodable</i>, <i>Lightbot Jr.</i>) → per introdurre strategie logiche e sequenziali. ➤ risorse unplugged. 	<p>Ecco alcune risorse e strumenti adatti a bambini di prima, seconda e terza elementare per aiutarli a risolvere problemi tecnici digitali in modo semplice e divertente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutorial e video semplici: <ul style="list-style-type: none"> ➤ YouTube Kids: canale con video didattici che spiegano come usare dispositivi digitali, mouse, tastiera, tablet, ecc., in modo semplice. ➤ Khan Academy Kids: app con video e attività interattive che introducono i bambini all'uso di dispositivi digitali. 2. Guida passo-passo per bambini: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare schede illustrate con istruzioni semplici, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> • Come accendere e spegnere il 	<p>Ecco alcune risorse e strumenti utili per aiutare i bambini di quarta e quinta primaria a risolvere problemi tecnici digitali in modo autonomo e sicuro:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutorial e guida online: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Google Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.withgoogle.com/): offre attività interattive e consigli su come risolvere problemi comuni in rete e con dispositivi digitali. ➤ Khan Academy Kids: presenta video e esercizi che introducono i bambini alla risoluzione di problemi tecnici in modo semplice. 2. Guida passo-passo e schede illustrative: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare o trovare schede con istruzioni chiare, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> • Vieni a riavviare un 	<p>Per risoluzione di problemi si fa riferimento alle attività delle precedenti quattro aree.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escape room nella didattica. ➤ Scuola digitale ➤ Anche il Tablet nello zaino

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RUFINA

Via P. Calamandrei, 5 – Rufina (FI) 50068- Tel.: 0558398803

FIIC83000L@istruzione.it - pec: FIIC83000L@pec.istruzione.it

C.F.:80019690488- COD. MECC.: FIIC83000L – COD. UNIVOCO UFF.: UFNXXT

sito web: www.istitutocomprensivorufina.edu.it

<p>Giochi educativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di costruzione e manipolazione → sviluppano strategie, logica e collaborazione. ➤ Percorsi motori o cacce al tesoro → introducono sfide pratiche e collaborative. ➤ Puzzle e labirinti → stimolano l'analisi, la pianificazione e la sperimentazione. ➤ Giochi unplugged. ➤ Bee Bot, DOC, COKO 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di costruzione e manipolazione → sviluppano strategie, logica e collaborazione. ➤ Percorsi motori o cacce al tesoro → introducono sfide pratiche e collaborative. ➤ Puzzle e labirinti → stimolano l'analisi, la pianificazione e la sperimentazione. ➤ Giochi unplugged. ➤ Bee Bot, DOC, COKO <p>3. Risorse interattive:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Code.org: offre giochi e attività di coding molto semplici, ideali anche per i più piccoli. ➤ Tux Paint: programma di disegno facile da usare, che aiuta i bambini a familiarizzare con l'uso del mouse. <p>4. Applicazioni educative con supporto tecnico integrato:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ App come ABCmouse, Learning AZ, o Starfall offrono attività guidate e spesso anche tutorial su come usare correttamente gli strumenti digitali. <p>5. Attività pratiche e giochi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di problem solving legati all'uso del computer (ad esempio, trovare il modo di riaccendere un dispositivo spento). ➤ Simulazioni di situazioni in cui devono risolvere piccoli problemi tecnici (ad esempio, cosa fare se il mouse non funziona). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di costruzione e manipolazione → sviluppano strategie, logica e collaborazione. ➤ Percorsi motori o cacce al tesoro → introducono sfide pratiche e collaborative. ➤ Puzzle e labirinti → stimolano l'analisi, la pianificazione e la sperimentazione. ➤ Giochi unplugged. ➤ Bee Bot, DOC, COKO <p>3. Risorse interattive e giochi educativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Code.org: offre attività di coding che aiuta a capire come funzionano i dispositivi digitali, sviluppando capacità di problem solving. ➤ Tux Paint o altri programmi di disegno semplici per familiarizzare con l'uso del mouse e delle funzioni base del computer. <p>4. Video tutorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Canali YouTube dedicati all'educazione digitale, come Tech for Kids o Kids Tech, che spiegano in modo semplice come risolvere piccoli problemi tecnici. <p>5. Applicazioni didattiche con supporto tecnico integrato:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ App come ScratchJr o Lightbot aiutano a sviluppare logica e capacità di problem solving legate alla tecnologia.
--	--	---