



DIREZIONE DIDATTICA

"Ilaria Alpi"

dd#il@ri@lpi

Scuole dell'infanzia don Milani, Lodesana, Maria Magnani

Scuole primarie De Amicis e Ongaro

Via XXV Aprile, 24 - 43036 Fidenza (Parma)

Tel. 0524/523687 - c. f.: 91014010341

E-MAIL: pree07500b@istruzione.it PEC: pree07500b@pec.istruzione.it

Sito web: www.ddfidenza.edu.it



Curricolo digitale verticale

Direzione Didattica Ilaria Alpi di Fidenza

approvato nel CD del 18/11/2025

Premessa e Riferimenti Normativi e Pedagogici

Il nostro Curricolo Digitale nasce dalla volontà di fornire un supporto concreto e aggiornato alla didattica, in linea con le **Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione** del 2012 ([DM 254/2012](#)) e dei successivi sviluppi relativi ai **Nuovi scenari** del 2018 ([Indicazioni nazionali e nuovi scenari](#)), il [Quadro di Riferimento Europeo per le Competenze Chiave del 2006](#), il [Digcomp 2.2](#) e le sfide poste dalla contemporaneità.

Nasce all'interno della cornice del [Piano Scuola 4.0](#) e del [D.M. 66 2023](#)

Si configura come uno strumento pratico e spendibile, pensato specificatamente per le esigenze del nostro Istituto, con l'obiettivo di facilitare l'integrazione del digitale nel percorso di apprendimento degli studenti.

Obiettivi del Curricolo

Il presente curricolo verticale integrato al digitale si propone i seguenti obiettivi:

- Favorire apprendimenti efficaci e duraturi, a partire dalle 8 Competenze Chiave Europee, oggetto di certificazione, coinvolgendo tutte le discipline.
- Offrire indicazioni pratiche e operative per l'integrazione del digitale nella didattica, attraverso esempi di attività, strumenti e risorse digitali.

- Promuovere una didattica innovativa e coinvolgente, che sappia valorizzare le potenzialità del digitale per favorire l'apprendimento attivo, la collaborazione e la creatività degli studenti.
- Supportare i docenti nella progettazione, realizzazione e valutazione di percorsi didattici anche integrati al digitale, in linea con i principali documenti di riferimento.
- Fornire un quadro organico e coerente delle competenze digitali da sviluppare nel corso del percorso scolastico.

Struttura del Curricolo

Il curricolo verticale proposto prende in considerazione le 5 aree del DigComp 2.2. declinate:

per i 3-4-5 anni per il grado scolastico Infanzia;

per i traguardi di 1[^]-2[^]-3[^] Primaria e 4[^]-5[^] Primaria

Conclusione

Il Curricolo si configura come una risorsa strategica per la comunità scolastica, vuole essere uno strumento flessibile, *in progress* e ottimizzabile e intende promuovere una visione sistemica dell'innovazione didattica, nell'ottica di contribuire alla continua crescita professionale dei docenti e al successo formativo degli studenti.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 1:</p>	<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>Immagini, suoni, colori Conoscenza del mondo</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinarsi ad alcune tecnologie <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare alcune tecnologie <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con le tecnologie e riflettere sulle loro potenzialità



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere cosa è un tablet, un pc, uno schermo ● riconoscere le icone delle applicazioni educativo-didattiche ● utilizzo di applicazioni di localizzazione geografica (Google Earth, Google Maps, Mappe, Stellarium - Mappa Stellare, NASA) ● ricerca di canzoni e video didattici ● ricerca di immagini nel web 	<p>Traguardi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi ● individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio ● sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<p>Motori di ricerca (Google, Firefox)</p> <p>Piattaforme di condivisione di contenuti multimediali (Youtube Kids, GoNoodle, Pixabay)</p> <p>Applicazioni educative (Google Earth, Google Maps, Mappe, Stellarium - Mappa Stellare, NASA)</p>	
<p>—</p> <p>Strumenti di valutazione</p>	<p>* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori". La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione sui progressi dell'alunno, individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.</p> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p>	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
 M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 2:</p>	<p>Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Il sé e l'altro</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali 2.4. Collaborare tramite le tecnologie digitali</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinarsi ad alcune tecnologie <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare alcune tecnologie <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con le tecnologie e riflettere sulle loro potenzialità



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale ● consultare l'applicazione di classroom per condividere e visualizzare contenuti multimediali ● utilizzare alcune applicazioni educativo-didattiche insieme a uno o più compagni 	<p>Traguardi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<p>Classroom</p> <p>Applicazioni educativo-didattiche (Oh! The magic drawing app, Mathigon, Un Jeu, Scratch Jr, OctoStudio, Tayasui Sketches, Google Drawings, Stop Motion Studio, Borgo Nascondino, Minibombo app, In una goccia, Andar per boschi, Floris, Un piccolo tratto, Sound Forest)</p>	
<p>—</p> <p>Strumenti di valutazione</p>	<p>* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori". La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione sui progressi dell'alunno, individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.</p> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p>	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

—
Consigli bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 3:</p>	<p>Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Immagini, suoni, colori I discorsi e le parole Conoscenza del mondo</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmare</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinarsi ad alcune tecnologie <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare alcune tecnologie <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con le tecnologie e riflettere sulle loro potenzialità



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● registrare contenuti video ● scattare foto ● registrare la propria voce e quella altrui ● registrare suoni e rumori (Sound forest) ● utilizzare applicazioni educative di coding (OctoStudio, Scratch Junior) ● utilizzare schermi interattivi e applicazioni per realizzare disegni (Google Drawings, Tayasui Sketches) ● utilizzare applicazioni per realizzare di digital storytelling (Stop Motion Studio, Book Creator) ● utilizzare applicazioni per giocare con le forme geometriche (Mathigon, Oh! The magic drawing app, Forme in gioco) 	<p>Traguardi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente ● inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative ● utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative ● esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie ● sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali ● racconta e inventa storie ● si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<p>Applicazioni educative (Sound forest, Octostudio, Scratch Junior, Google Drawings, Tayasui Sketches, Stop Motion Studio, Book Creator, Mathigon, Oh! The magic drawing app, Forme in gioco)</p>	
<p>—</p> <p>Strumenti di valutazione</p>	<p>* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono “qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori”. La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione sui progressi dell'alunno, individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.</p>	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024

M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 4:</p>	<p>Sicurezza</p>	<p>Immagini, suoni, colori La conoscenza del mondo</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinarsi ad alcune tecnologie <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare alcune tecnologie <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con le tecnologie e riflettere sulle loro potenzialità



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscere e utilizzare l'eventuale codice di sblocco dei dispositivi ● assumere una postura corretta durante l'utilizzo dei dispositivi ● rispettare il tempo di utilizzo dei dispositivi consigliato dagli adulti di riferimento 	<p>Traguardi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie ● si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<p>E-policy di istituto Generazioni connesse Telefono azzurro Programma il futuro Il manifesto della comunicazione non ostile (parole ostili.it)</p>	
<p>—</p> <p>Strumenti di valutazione</p>	<p>* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori". La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione sui progressi dell'alunno, individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.</p> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p>	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
 M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 5:</p>	<p>Risolvere problemi</p>	<p>Immagini, suoni, colori Conoscenza del mondo</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici *Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avvicinarsi ad alcune tecnologie <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare alcune tecnologie <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con le tecnologie e riflettere sulle loro potenzialità



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<p>Sotto la guida dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscere e utilizzare le funzioni di accensione e spegnimento dei dispositivi ● collegare il cavo di alimentazione per ricaricare la batteria ● conoscere e utilizzare l'eventuale codice di sblocco dei dispositivi ● regolare il volume audio 	<p>Traguardi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie ● si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<p>Tutorial disponibili online inerenti i dispositivi in uso</p>	
<p>—</p> <p>Strumenti di valutazione</p>	<p>* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori". La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione sui progressi dell'alunno, individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.</p> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p>	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
 M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 1:</p>	<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>Competenza Digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>1.1. Navigare*, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e online; ● navigare in ambienti online; ● riconoscere e utilizzare a livello base dispositivi in uso a scuola (tablet - chromebook - pc - schermi interattivi) 	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Prima</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per disegnare, giocare, utilizzare applicativi sotto la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante ● Sotto la guida dell'insegnante esplorare programmi e applicativi per l'educazione <p>Classe Seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; effettuare



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<p>semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cercare, selezionare, creare contenuti con la stretta supervisione dell'insegnante <p>Classe Terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante ● Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità con la stretta supervisione dell'insegnante
<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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) ● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video ● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo guidato di applicativi e software ● Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tutorial reperibili in rete• App di GWorkspace• Code.org• Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/• Octostudio• Scratch https://scratch.mit.edu/• Scratch Jr• Tynkercad https://www.tinkercad.com/• Canva Edu• App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/• Mathigon https://it.mathigon.org/• Wordwall https://wordwall.net/it• Genially https://genially.com/it/• La Digitale https://ladigitale.dev/it/• Class Dojo https://www.classdojo.com/• Padlet https://padlet.com/• Epic Books https://www.getepic.com/• GoNoodle https://www.gonoodle.com/• YouTube• Book Creator https://bookcreator.com/• Kahoot https://kahoot.it/• Plickers https://get.plickers.com/• Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/• Wayground (ex Quizziz) https://artsandculture.google.com/• Learning apps: https://learningapps.org/
<p>—</p> <p>Rubrica di</p>	<hr/> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>valutazione</p>	<p>sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p> <table border="1" data-bbox="499 500 1934 980"> <thead> <tr> <th colspan="9">T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza</th> </tr> <tr> <th>4 LIVELLI COMPLESSIVI</th> <th colspan="2">Base</th> <th colspan="2">Intermedio</th> <th colspan="2">Avanzato</th> <th colspan="2">Altamente specializzato</th> </tr> <tr> <th>8 LIVELLI GRANULARI</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMPLESSITÀ DEI COMPITI</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici</td> <td>Compiti e problemi ben definiti e non routinari</td> <td>Compiti e problemi diversi</td> <td>Compiti più appropriati</td> <td>Risolvere problemi con soluzioni limitate</td> <td>Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti</td> </tr> <tr> <td>AUTONOMIA</td> <td>Con la guida</td> <td>In autonomia e con la guida quando necessario</td> <td>Da solo</td> <td>Indipendente e in base alle mie esigenze</td> <td>Guidare gli altri</td> <td>Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso</td> <td>Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri</td> <td>Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico</td> </tr> <tr> <td>DOMINIO COGNITIVO</td> <td>Ricordare</td> <td>Ricordare</td> <td>Comprendere</td> <td>Comprendere</td> <td>Applicare</td> <td>Valutare</td> <td>Creare</td> <td>Creare</td> </tr> </tbody> </table>	T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza									4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato		8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8	COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti	AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico	DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare
T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza																																																							
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato																																																
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8																																															
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti																																															
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico																																															
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare																																															
<p>—</p> <p>Consigli sito-bibliografici</p>	<p>S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024</p> <p>M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023</p> <p>Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.</p> <p>Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.</p> <p>Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.</p> <p>Stefanel, S. (2020). Innovare il curriculum. Come muovere il curriculum dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.</p>																																																						



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 2:</p>	<p>Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza Digitale</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Prima</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per disegnare, giocare, utilizzare applicativi sotto la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante <p>Classe Seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; effettuare



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<p>semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante</p> <p>Classe Terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante
<p>—</p> <p>Attività</p>	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola ● 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) ● Utilizzare strumenti per la comunicazione asincrona (leggere le consegne, fare il download/upload compiti...) 	<hr/> <p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo guidato di applicativi e software



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di strumenti di Google Workspace (editor di testi/grafica/presentazioni...) in modalità individuale e collaborativa • Accesso al proprio Account istituzionale con la propria password • Conoscere l'importanza della custodia della propria password 	
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial reperibili in rete • App di GWorkspace • Code.org • Programma il Futuro: https://programmaitfuturo.it/ • Octostudio • Scratch https://scratch.mit.edu/ • Scratch Jr • Tynkercad https://www.tinkercad.com/ • Canva Edu • App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/ • Mathigon https://it.mathigon.org/ • Wordwall https://wordwall.net/it • Genially https://genially.com/it/ • La Digitale https://ladigitale.dev/it/ • Class Dojo https://www.classdojo.com/ • Padlet https://padlet.com/ • Epic Books https://www.getepic.com/ • GoNoodle https://www.gonoodle.com/ • YouTube • Book Creator https://bookcreator.com/ • Kahoot https://kahoot.it/ 	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Google Arts&Culture <https://artsandculture.google.com/>
- Wayground (ex Quizziz) <https://artsandculture.google.com/>
- Learning apps: <https://learningapps.org/>

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024

M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023

Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.

Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.

Stefanel, S. (2020). Innovare il curricolo. Come muovere il curricolo dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza :</p>	<p>Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmare</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Prima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i dispositivi multimediali per disegnare, giocare, utilizzare applicativi sotto la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante • Individuare e risolvere semplici problemi tramite esplorazione e conoscenza di strumenti e applicazioni di programmazione <i>plugged</i> e <i>unplugged</i> <p>Classe Seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i dispositivi multimediali per



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<p>scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none">● Cercare, selezionare, creare contenuti con la stretta supervisione dell'insegnante● Individuare e risolvere semplici problemi tramite esplorazione e conoscenza di strumenti e applicazioni di programmazione plugged e unplugged <p>Classe Terza</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante● Creare semplici contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali● Iniziare a programmare tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged●
--	--	---



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e utilizzare le App messe a disposizione dalle piattaforme di e-learning per la creazione di contenuti digitali: editor disegno, testo e presentazioni. ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. ● Attività di coding plugged e unplugged. 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di semplici contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali ● Integrazione e rielaborazione delle conoscenze e dei contenuti ● Produzione di espressioni creative e contenuti mediali ● Avvio al pensiero computazionale tramite conoscenza e applicazione di elementi di programmazione <i>plugged</i> e <i>unplugged</i>.
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tutorial reperibili in rete ● App di GWorkspace ● Code.org ● Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/ ● Octostudio ● Scratch https://scratch.mit.edu/ ● Scratch Jr ● Tynkercad https://www.tinkercad.com/ ● Canva Edu ● App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/ ● Mathigon https://it.mathigon.org/ ● Wordwall https://wordwall.net/it ● Genially https://genially.com/it/ ● La Digitale https://ladigitale.dev/it/ 	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none">• Class Dojo https://www.classdojo.com/• Padlet https://padlet.com/• Epic Books https://www.getepic.com/• GoNoodle https://www.gonoodle.com/• YouTube• Book Creator https://bookcreator.com/• Kahoot https://kahoot.it/• Plickers https://get.plickers.com/• Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/• Wayground (ex Quizziz) https://artsandculture.google.com/• Learning apps: https://learningapps.org/
<p>—</p> <p>Rubrica di valutazione</p>	<hr/> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

<p>—</p> <p>Consigli sito-bibliografici</p>	<p>S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024</p> <p>M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023</p> <p>Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.</p> <p>Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.</p> <p>Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.</p> <p>Stefanel, S. (2020). Innovare il curriculum. Come muovere il curriculum dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.</p> <p>VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.</p> <p>VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.</p>
--	--



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 4:</p>	<p>Sicurezza</p>	<p>Competenza Digitale</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>4.1. Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Terza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a riflettere con la guida dei docenti e l'aiuto dei compagni sui rischi e sulle opportunità dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet. • Iniziare a valutare le conseguenze dell'utilizzo più o meno consapevole dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Attività	<ul style="list-style-type: none">• Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.• Impostazione di una password sicura per il proprio Account istituzionale• Ricerca, debate e riflessioni sui rischi legati alla salute e al benessere psico-fisico nell' utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza...)• Ricerca delle modalità per evitare rischi alla salute e al benessere psicofisico (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.• Individuazione dei comportamenti palesemente scorretti online soprattutto riguardo l'utilizzo dei social network riconducibili in particolare al cyberbullismo.• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.• Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.• Eseguire esercizi di ginnastica posturale.	Contenuti disciplinari <ul style="list-style-type: none">• Iniziare ad utilizzare in modo cosciente e consapevole le tecnologie.• Comprendere che la tecnologia va utilizzata seguendo delle regole.• Utilizzare la rete internet comprendendone le risorse, le responsabilità e i rischi.• Essere consapevoli delle basilari norme di tutela della privacy e iniziare ad utilizzarle.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

—

Risorse

- Tutorial reperibili in rete
- App di GWorkspace
- [Code.org](#)
- Programma il Futuro: <https://programmmailfuturo.it/>
- Octostudio
- Scratch <https://scratch.mit.edu/>
- Scratch Jr
- Tynkercad <https://www.tinkercad.com/>
- Canva Edu
- App del Centro Zaffiria <https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/>
- Mathigon <https://it.mathigon.org/>
- Wordwall <https://wordwall.net/it>
- Genially <https://genially.com/it/>
- La Digitale <https://ladigitale.dev/it/>
- Class Dojo <https://www.classdojo.com/>
- Padlet <https://padlet.com/>
- Epic Books <https://www.getepic.com/>
- GoNoodle <https://www.gonoodle.com/>
- YouTube
- Book Creator <https://bookcreator.com/>
- Kahoot <https://kahoot.it/>
- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Google Arts&Culture <https://artsandculture.google.com/>
- Wayground (ex Quizziz) <https://artsandculture.google.com/>
- Learning apps: <https://learningapps.org/>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024

M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023

Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.

Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.

Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Stefanel, S. (2020). Innovare il curricolo. Come muovere il curricolo dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e
<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza :</p>	<p>Risolvere problemi</p>	<p>Competenza digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici 5.3. Usare creativamente le tecnologie digitali</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Prima</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e risolvere semplici problemi tramite esplorazione e conoscenza di strumenti e applicazioni di programmazione plugged e unplugged. <p>Classe Seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e risolvere semplici problemi tramite esplorazione e



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<p>conoscenza di strumenti e applicazioni di programmazione plugged e unplugged.</p> <p>Classe Terza</p> <ul style="list-style-type: none">● Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale.● Iniziare a programmare tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged.
Attività	<ul style="list-style-type: none">● 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.● Collegare i cavi alle periferiche.● Accedere alla rete e identificare la mancata connessione.● Attivare le procedure corrette per attivare un'App.	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none">● Creazione di semplici contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali● Produzione di espressioni creative e contenuti mediali● Individuazione di problemi e risoluzione con l'aiuto del digitale.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tutorial reperibili in rete• App di GWorkspace• Code.org• Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/• Octostudio• Scratch https://scratch.mit.edu/• Scratch Jr• Tynkercad https://www.tinkercad.com/• Canva Edu• App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/• Mathigon https://it.mathigon.org/• Wordwall https://wordwall.net/it• Genially https://genially.com/it/• La Digitale https://ladigitale.dev/it/• Class Dojo https://www.classdojo.com/• Padlet https://padlet.com/• Epic Books https://www.getepic.com/• GoNoodle https://www.gonoodle.com/• YouTube• Book Creator https://bookcreator.com/• Kahoot https://kahoot.it/• Plickers https://get.plickers.com/• Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/• Wayground (ex Quizziz) https://artsandculture.google.com/• Learning apps: https://learningapps.org/
<p>—</p> <p>Rubrica di</p>	<hr/> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella)</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>valutazione</p>	<p>sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p> <table border="1" data-bbox="499 500 1944 980"> <thead> <tr> <th colspan="9">T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza</th> </tr> <tr> <th>4 LIVELLI COMPLESSIVI</th> <th colspan="2">Base</th> <th colspan="2">Intermedio</th> <th colspan="2">Avanzato</th> <th colspan="2">Altamente specializzato</th> </tr> <tr> <th>8 LIVELLI GRANULARI</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMPLESSITÀ DEI COMPITI</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici</td> <td>Compiti e problemi ben definiti e non routinari</td> <td>Compiti e problemi diversi</td> <td>Compiti più appropriati</td> <td>Risolvere problemi con soluzioni limitate</td> <td>Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti</td> </tr> <tr> <td>AUTONOMIA</td> <td>Con la guida</td> <td>In autonomia e con la guida quando necessario</td> <td>Da solo</td> <td>Indipendente e in base alle mie esigenze</td> <td>Guidare gli altri</td> <td>Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso</td> <td>Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri</td> <td>Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico</td> </tr> <tr> <td>DOMINIO COGNITIVO</td> <td>Ricordare</td> <td>Ricordare</td> <td>Comprendere</td> <td>Comprendere</td> <td>Applicare</td> <td>Valutare</td> <td>Creare</td> <td>Creare</td> </tr> </tbody> </table>	T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza									4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato		8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8	COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti	AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico	DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare
T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza																																																							
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato																																																
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8																																															
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti																																															
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico																																															
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare																																															
<p>—</p> <p>Consigli sito-bibliografici</p>	<p>S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024</p> <p>M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023</p> <p>Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.</p> <p>Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.</p> <p>Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.</p> <p>Stefanel, S. (2020). Innovare il curriculum. Come muovere il curriculum dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.</p>																																																						



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 1:</p>	<hr/> <p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<hr/> <p>Competenza Digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<hr/> <p>1.1. Navigare*, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<hr/> <p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. ● Creare contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali in modo creativo <p>Classe Quinta</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante ● Creare contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali in modo creativo e via via più autonomo ● Individuare le informazioni, comprenderne lo scopo ed essere consapevoli della loro validità e affidabilità.
<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Navigare all'interno delle pagine web ● Individuare, all'interno delle pagine web visitate, di contenuti coerenti con la propria ricerca ● Selezionare siti tematici e inserire pagine web nella lista dei preferiti. ● Ricercare informazioni utilizzando parole chiavi e/o brevi frasi ● Ricercare e effettuare il download di contenuti specifici in spazi di archiviazione ● Individuare i programmi principali. ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di applicativi e software. ● Identificazione, localizzazione, recupero, conservazione, organizzazione e analisi delle informazioni digitali, a seconda della loro importanza e dello scopo. ● Avvio alla programmazione tramite conoscenza e applicazione di software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged. ● Adattamento degli strumenti ai bisogni personali



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento● Utilizzare app online a scopo educativo	
— Risorse	<ul style="list-style-type: none">● Tutorial reperibili in rete● App di GWorkspace● Code.org● Programma il Futuro: https://programmaitfuturo.it/● Octostudio● Scratch https://scratch.mit.edu/● Scratch Jr● Tynkercad https://www.tinkercad.com/● Canva Edu● App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/● Mathigon https://it.mathigon.org/● Wordwall https://wordwall.net/it● Genially https://genially.com/it/● La Digitale https://ladigitale.dev/it/● Class Dojo https://www.classdojo.com/● Padlet https://padlet.com/● Epic Books https://www.getepic.com/● GoNoodle https://www.gonoodle.com/● YouTube● Book Creator https://bookcreator.com/● Kahoot https://kahoot.it/● Plickers https://get.plickers.com/● Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

- Wayground (ex Quizziz) <https://artsandculture.google.com/>
- Learning apps: <https://learningapps.org/>

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024

M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023

Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.

Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.

Stefanel, S. (2020). Innovare il curricolo. Come muovere il curricolo dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 2:</p>	<p>Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.2. Condividere informazioni e contenuti tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. <p>Classe Quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i dispositivi multimediali per



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	*Sempre sotto la supervisione di un adulto	scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante.
Attività	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ● Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ● Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ● Utilizzare lavagne digitali. ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. ● Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. ● Utilizzare il proprio username/nickname e password per l'accesso alle aule virtuali, piattaforme e alle sezioni interattive del registro. ● Utilizzare gli strumenti comunicativi ed interattivi messi a disposizione delle tecnologie digitali. 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di applicativi e software. ● Comunicazione in ambienti digitali ● Adattamento degli strumenti ai bisogni personali



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare attivamente alla vita sociale della comunità scolastica con la realizzazione di un giornalino online di un podcast di Istituto. ● Condividere e promuovere buone pratiche di cittadinanza digitale attraverso la realizzazione collaborativa di un “codice” di comportamento on line. ● Utilizzare i Percorsi formativi di cittadinanza digitale su siti dedicati: Programma il futuro, Generazioni Connesse”. ● Elaborazione collaborativa di un documento che contiene le regole della “Netiquette” nei vari ambiti di comunicazione in rete. 	
<p>— Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tutorial reperibili in rete ● App di GWorkspace ● Code.org ● Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/ ● Octostudio ● Scratch https://scratch.mit.edu/ ● Scratch Jr ● Tynkercad https://www.tinkercad.com/ ● Canva Edu ● App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/ ● Mathigon https://it.mathigon.org/ ● Wordwall https://wordwall.net/it ● Genially https://genially.com/it/ ● La Digitale https://ladigitale.dev/it/ ● Class Dojo https://www.classdojo.com/ ● Padlet https://padlet.com/ 	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

- Epic Books <https://www.getepic.com/>
- GoNoodle <https://www.gonoodle.com/>
- YouTube
- Book Creator <https://bookcreator.com/>
- Kahoot <https://kahoot.it/>
- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Google Arts&Culture <https://artsandculture.google.com/>
- Wayground (ex Quizziz) <https://artsandculture.google.com/>
- Learning apps: <https://learningapps.org/>

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

— Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023
Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.
Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.
Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.
Stefanel, S. (2020). Innovare il curriculum. Come muovere il curriculum dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.
VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.
VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>
CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>
Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>
Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e
<https://www.exploratorium.edu/tinkering>
Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>
EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>
EU Bussola del digitale
https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza :</p>	<p>Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iniziare ad utilizzare la tecnologia per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione ● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. ● Creare contenuti in diversi formati e



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<p>linguaggi multimediali in modo creativo</p> <ul style="list-style-type: none">● Programmare semplici percorsi tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged <p>Classe Quinta</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare la tecnologia per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.● Utilizzare i dispositivi multimediali per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante.● Creare contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali in modo creativo e via via più autonomo● Programmare tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged
--	--	---



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare gli applicativi e gli strumenti in uso nelle piattaforme scolastiche per realizzare e/o migliorare disegni, testo e presentazioni● Modificare testi già esistenti (formattazione)● Integrare testi esistenti con nuovi contenuti e informazioni● 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 (template), curandone contenuto e veste grafica.● 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 digital storytelling.● Riflettere sul significato delle parole "Copyright e licenze" da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti● Riconoscere i contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete● Utilizzare strumenti per ricercare immagini libere da copyright, delle «banche di immagini» gratuite e libere da diritti	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none">● Creazione di contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali● Integrazione e rielaborazione delle conoscenze e dei contenuti● Produzione di espressioni creative e contenuti mediali● Avvio alla programmazione tramite conoscenza e applicazione di software e applicazioni di programmazione <i>plugged</i> e <i>unplugged</i>.● Innovazione e creazione usando la tecnologia.
---------------------------------	---	--



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none">● Applicare le regole base del copyright nella realizzazione di contenuti multimediali● Adottare strategie risolutive simulando la programmazione informatica (programmazione unplugged)● Utilizzare percorsi di programmazione visuale a blocchi online● Progettare semplici attività di programmazione● Seguire semplici istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema, per svolgere un compito, per realizzare contenuti digitali	
<p>— Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none">● Tutorial reperibili in rete● App di GWorkspace● Code.org● Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/● Octostudio● Scratch https://scratch.mit.edu/● Scratch Jr● Tynkercad https://www.tinkercad.com/● Canva Edu● App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/● Mathigon https://it.mathigon.org/● Wordwall https://wordwall.net/it● Genially https://genially.com/it/● La Digitale https://ladigitale.dev/it/● Class Dojo https://www.classdojo.com/● Padlet https://padlet.com/● Epic Books https://www.getepic.com/	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

- GoNoodle <https://www.gonoodle.com/>
- YouTube
- Book Creator <https://bookcreator.com/>
- Kahoot <https://kahoot.it/>
- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Google Arts&Culture <https://artsandculture.google.com/>
- Wayground (ex Quizziz) <https://artsandculture.google.com/>
- Learning apps: <https://learningapps.org/>

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

— Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024
M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023
Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.
Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.
Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.
Stefanel, S. (2020). Innovare il curriculum. Come muovere il curriculum dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.
VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.
VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>
CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>
Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>
Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e
<https://www.exploratorium.edu/tinkering>
Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>
EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>
EU Bussola del digitale
https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza 4:</p>	<hr/> <p>Sicurezza</p>	<hr/> <p>Competenza Digitale</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<hr/> <p>4.1. Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<hr/> <p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere con la guida dei docenti e l'aiuto dei compagni sui rischi e sulle opportunità dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet. ● Iniziare a valutare le conseguenze dell'utilizzo più o meno consapevole dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet. <p>Classe Quinta</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere con la guida dei docenti e l'aiuto dei compagni sui rischi e sulle opportunità dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet. ● Valutare le conseguenze dell'utilizzo più o meno consapevole dei dispositivi tecnologici e dell'accesso alla rete internet.
<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare il proprio account d'istituto effettuando correttamente procedure di login e logout. ● Impostare password sicure per proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma didattica della scuola. ● Condurre a una prima consapevolezza circa la Protezione dei dati personali e privacy ● Riflessioni sulle tipologie di informazioni che si possono condividere su se stessi e gli altri in ambienti on line (differenza fra informazioni personali e dati sensibili...). ● Realizzazione di un decalogo sulla distinzione tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata ● Individuazione dei comportamenti scorretti online soprattutto riguardo l'utilizzo dei social network riconducibili in particolare al cyberbullismo ● Lettura commentata della ePolicy e dei Regolamenti d'uso 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l'opportunità offerta da un responsabile utilizzo di strumenti digitali. ● Essere consapevoli delle risorse, delle responsabilità e dei rischi connessi alla navigazione in internet. ● Comprendere e utilizzare le norme di tutela della privacy. ● Utilizzare in modo corretto le tecnologie digitali al fine di evitare rischi per la propria salute e per il proprio benessere psicofisico.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare infografiche-volantini -poster sui rischi legati all'utilizzo delle tecnologie digitali e delle modalità per contrastarli. 	
<p>—</p> <p>Risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tutorial reperibili in rete ● App di GWorkspace ● Code.org ● Programma il Futuro: https://programmailfuturo.it/ ● Octostudio ● Scratch https://scratch.mit.edu/ ● Scratch Jr ● Tynkercad https://www.tinkercad.com/ ● Canva Edu ● App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/ ● Mathigon https://it.mathigon.org/ ● Wordwall https://wordwall.net/it ● Genially https://genially.com/it/ ● La Digitale https://ladigitale.dev/it/ ● Class Dojo https://www.classdojo.com/ ● Padlet https://padlet.com/ ● Epic Books https://www.getepic.com/ ● GoNoodle https://www.gonoodle.com/ ● YouTube ● Book Creator https://bookcreator.com/ ● Kahoot https://kahoot.it/ ● Plickers https://get.plickers.com/ ● Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/ ● Wayground (ex Quizziz) https://artsandculture.google.com/ ● Learning apps: https://learningapps.org/ 	



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Rubrica di valutazione

Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella sottostante).

Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Consigli sito-bibliografici

S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024

M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023

Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.

Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.

Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

Stefanel, S. (2020). Innovare il curricolo. Come muovere il curricolo dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e
<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

	<p>Curricolo Digitale</p> <p>con riferimento a DigComp 2.2</p>	<p>Curricolo Verticale</p> <p>con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, Nuovi Scenari 2018 e al Quadro di riferimento delle competenze europee</p>
<p>Area di Competenza :</p>	<p>Risolvere problemi</p>	<p>Competenza digitale</p>
<p>Descrittori di competenza</p>	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2. Individuare necessità e risoluzioni tecnologiche</p> <p>5.3. Usare creativamente le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare lacune nella competenza digitale</p> <p>*Sempre sotto la supervisione di un adulto</p>	<p>Obiettivi specifici</p> <p>Classe Quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali in modo creativo. ● Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale ● Programmare semplici percorsi tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged. <p>Classe Quinta</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

		<ul style="list-style-type: none"> ● Creare contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali in modo creativo e via via più autonomo ● Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale ● Programmare tramite conoscenza e applicazione di strumenti, software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged
<p>—</p> <p>Attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Scelta delle periferiche corrette di input e output, controllo del volume, accensione e spegnimento della telecamera... ● Utilizzare diverse funzionalità di un dispositivo e riconoscere semplici malfunzionamenti ● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili della scuola. ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. ● Ricerca delle App più adatte alla realizzazione del compito (visione di tutorial e video, ricerca di siti tematici..) ● Imparare a scegliere e utilizzare le webApp adatte al compito da svolgere. 	<p>Contenuti disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di contenuti in diversi formati e linguaggi multimediali ● Produzione di espressioni creative e contenuti mediali ● Avvio alla programmazione tramite conoscenza e applicazione di software e applicazioni di programmazione plugged e unplugged. ● Individuazione di problemi e risoluzione con l'aiuto del digitale. ● Innovazione e creazione usando la tecnologia.



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Esplorare le diverse potenzialità di un dispositivo● Distinguere gli strumenti di base di un programma e utilizzarli secondo le proprie esigenze.● Aggiungere un sito alla lista dei preferiti.● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).● Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.● Somministrazione di test per l'autovalutazione per la rilevazione delle difficoltà relative alle competenze digitali.● Identificazione delle difficoltà durante la realizzazione di un compito e registrazione delle stesse nello spazio apposito.● Ricerca ed individuazione delle risorse per risolvere le difficoltà. | |
|--|--|--|



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

— Risorse	<ul style="list-style-type: none">• Tutorial reperibili in rete• App di GWorkspace• Code.org• Programma il Futuro: https://programmmailfuturo.it/• Octostudio• Scratch https://scratch.mit.edu/• Scratch Jr• Tynkercad https://www.tinkercad.com/• Canva Edu• App del Centro Zaffiria https://www.zaffiria.it/category/app-videogiochi/• Mathigon https://it.mathigon.org/• Wordwall https://wordwall.net/it• Genially https://genially.com/it/• La Digitale https://ladigitale.dev/it/• Class Dojo https://www.classdojo.com/• Padlet https://padlet.com/• Epic Books https://www.getepic.com/• GoNoodle https://www.gonoodle.com/• YouTube• Book Creator https://bookcreator.com/• Kahoot https://kahoot.it/• Plickers https://get.plickers.com/• Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/• Wayground (ex Quizziz) https://artsandculture.google.com/• Learning apps: https://learningapps.org/
— Rubrica di	<hr/> <p>Gli strumenti valutativi dovranno basarsi sui livelli di padronanza previsti dal DigComp 2.2 (vedi tabella</p>



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

<p>valutazione</p>	<p>sottostante).</p> <p>Esempi di strumenti valutativi: griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo...</p> <p>T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>4 LIVELLI COMPLESSIVI</th> <th colspan="2">Base</th> <th colspan="2">Intermedio</th> <th colspan="2">Avanzato</th> <th colspan="2">Altamente specializzato</th> </tr> <tr> <th>8 LIVELLI GRANULARI</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COMPLESSITÀ DEI COMPITI</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compito semplice</td> <td>Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici</td> <td>Compiti e problemi ben definiti e non routinari</td> <td>Compiti e problemi diversi</td> <td>Compiti più appropriati</td> <td>Risolvere problemi con soluzioni limitate</td> <td>Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti</td> </tr> <tr> <td>AUTONOMIA</td> <td>Con la guida</td> <td>In autonomia e con la guida quando necessario</td> <td>Da solo</td> <td>Indipendente e in base alle mie esigenze</td> <td>Guidare gli altri</td> <td>Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso</td> <td>Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri</td> <td>Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico</td> </tr> <tr> <td>DOMINIO COGNITIVO</td> <td>Ricordare</td> <td>Ricordare</td> <td>Comprendere</td> <td>Comprendere</td> <td>Applicare</td> <td>Valutare</td> <td>Creare</td> <td>Creare</td> </tr> </tbody> </table>	4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato		8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8	COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti	AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico	DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato																																							
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8																																						
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti																																						
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico																																						
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare																																						
<p>—</p> <p>Consigli sito-bibliografici</p>	<p>S. Tisseron - Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali - Scholé - Brescia 2024</p> <p>M. Marangi - Addomesticare gli schermi - Scholé - Brescia 2023</p> <p>Biancato, L., & Tonioli, D. (2021). 101 idee per una didattica digitale integrata. Edizioni Centro Studi Erickson.</p> <p>Gallese, V., Moriggi, S., & Rivoltella, P. C. (2025). Oltre la tecnofobia. Il digitale dalle neuroscienze all'educazione.</p> <p>Rivoltella, P. C. (2018). Un'idea di scuola. Orso blu.</p> <p>Stefanel, S. (2020). Innovare il curricolo. Come muovere il curricolo dentro le scuole dell'autonomia. Armando Editore.</p>																																													



DIREZIONE DIDATTICA ILARIA ALPI FIDENZA

VV., AA. (2017). Digital literacy e giovani: Strumenti per comprendere, misurare, intervenire. FrancoAngeli.

VV., AA. (2019). Media education in Italia: Oggetti e ambiti della formazione. FrancoAngeli.

Servizio Marconi TSI: <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/>

CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia): <https://www.cremi.it/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica <https://www.museoscienza.org/it/education/crei>

Exploratorium San Francisco: <https://www.exploratorium.edu/education/teaching-resources> e

<https://www.exploratorium.edu/tinkering>

Mani digitali: <https://www.manidigitali.it/>

EntreComp <https://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>

EU Bussola del digitale

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_it

LifeComp (traduzione Iprase) <https://ricercazione.iprase.tn.it/issue/view/41/64>

Framework AI for student (UNESCO) <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students>

Linee Guida AI:

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694