FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI — Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU — Ministero dell'Istruzione e del Merito — Italiadomani

DIREZIONE DIDATTICA 2 SANTARCANGELO DI ROMAGNA **SCUOLE STATALI DELL'INFANZIA E PRIMARIA**

Via Santarcangiolese 1733 – Cap 47822 - Santarcangelo di Romagna (RN) - Tel. 0541620920 - Cod. Mecc.: RNEE018005 - Cod.Fisc. 91015260408 Mail: rnee018005@istruzione.it - Pec: rnee018005@pec.istruzione.it Sito web: www.circolo2santarcangelo.edu.it

Prot. n. vedi segnatura del 10/01/2026

DIREZIONE DIDATTICA 2° CIRCOLO-SANTARCANGELO DI ROMAGNA
Prot. 0000219 del 10/01/2026
IV (Uscita)

Alla comunità scolastica
All'Albo online
All'Amministrazione Trasparente
Al sito web

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

PTOF 2025-2028

La Direzione Didattica Santarcangelo 2 ha progettato e realizzato, secondo una logica di curricolo verticale, un percorso per gli alunni che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.
La **COMPETENZA DIGITALE** *va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla e può essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.*

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI

Il presente Curricolo Digitale Verticale è stato approvato con delibera n. 15 del 30.10.2025 dal Consiglio di Circolo ed è parte integrante del PTOF 2025-2028 della DD2 di Santarcangelo di Romagna

Premessa normativa

- ✓ RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE) *"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet". pag.14 Annali della Pubblica Istruzione*
- ✓ PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012): *"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo." pag.16 Annali della Pubblica Istruzione*
- ✓ DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO) Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1. e nel 2022 la versione 2.2 https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. 5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

- ✓ RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. *Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4 giugno 2018;*
- ✓ **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*:**

  L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA

- ❖ **Area 1. INFORMAZIONE** L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
- ❖ **Area 2. COMUNICAZIONE** L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
- ❖ **Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI** L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
- ❖ **Area 4. SICUREZZA** L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
- ❖ **Area 5. PROBLEM-SOLVING** L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

SCUOLA DELL'INFANZIA

OBIETTIVI GENERALI:

- Introdurre il **pensiero computazionale** attraverso esperienze ludiche e manipolative.
- Sviluppare la capacità di **risoluzione dei problemi** attraverso l'uso di strumenti digitali e attività pratiche.
- Promuovere la **collaborazione** tra pari e il tutoring tra bambini.
- Favorire un **approccio laboratoriale** e interattivo.
- Stimolare la **creatività** e l'innovazione attraverso il digitale.

Al termine della Scuola dell'INFANZIA l'alunno consegue:

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo di simboli, rappresentazioni, media, tecnologie.	1. Riconoscere e utilizzare riferimenti spaziali e temporali in contesti quotidiani e narrativi. 2. Interpretare simboli e rappresentazioni grafiche per la comprensione della realtà.	• Giochi sulla lateralità. • Creazioni di percorsi con frecce direzionali. • Realizzazione di mappe e percorsi per orientarsi nello spazio. • Giochi unplugged per l'orientamento spaziale. • Utilizzo di strumenti tecnologici (bee - bot, blue - bot e M. Tiny.)
Esplorare le funzionalità di base di strumenti digitali	Saper usare la tecnologia in modo che supporti l'apprendimento dei bambini.	• Coopera con i pari in attività digitali e non. • Utilizza strumenti tecnologici (tablet, bee - bot, blue - bot e My Tiny)
Sperimentare le forme di coding unplugged.	1. Comprendere e applicare le prime forme di coding unplugged attraverso giochi e percorsi strutturati. 2. Seguire sequenze logiche per risolvere problemi e realizzare piccole narrazioni interattive.	• Giochi di gruppo. • Percorsi a terra con carte direzionali e giochi di logica per sviluppare il pensiero computazionale. • Giochi con il corpo e di psicomotricità. • Costruzioni di sequenze di istruzioni e comandi • Giochi logici e di problem solving • Giochi collaborativi • Giochi con codici (es. colore, forma…)
Padroneggiare la narrazione e la drammatizzazione di storie	1. Comprensione della struttura della storia. 2. Favorire l'abilità di ascolto attento delle storie raccontate dagli altri, sviluppando la concentrazione e l'attenzione.	• Storytelling • Utilizzo di varie tecniche come burattini, costumi o oggetti di scena. • Drammatizzazione. • Creazione di storie • Uso di suoni e musica
Sviluppare il pensiero logico	1. Sviluppare la capacità di risolvere i problemi.	• Giochi interattivi e percorsi strutturati

	2. Favorire il pensiero sequenziale. 3. Migliorare la capacità di osservazione e classificazione. Stimolare la memoria e le abilità logico matematiche.	• Giochi di classificazione, puzzle, giochi di sequenze o attività di riconoscimento di pattern. • Percorsi con tappe e sfide, come percorsi a ostacoli con istruzioni da seguire o giochi di memoria che aiutano a sviluppare il pensiero logico in modo giocoso e stimolante.



SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI GENERALI:



- Sviluppare delle Abilità di Base nell'Uso del Computer o del Tablet
- Introdurre agli Strumenti di Scrittura e Disegno Digitale
-
- Utilizzare Software e Applicazioni Didattiche on-line
- Effettuare attività di Coding e Pensiero Computazionale
- Sviluppare la capacità di risoluzione dei problemi attraverso l'uso di strumenti digitali e attività pratiche.
- Promuovere la collaborazione tra pari e il tutoring tra bambini.
- Favorire un approccio laboratoriale e interattivo all'apprendimento.
- Stimolare la creatività e l'innovazione attraverso il digitale.

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
CLASSE PRIMA		
Dal "*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*" **Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>** **Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>** **Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>** **Area 4. <u>SICUREZZA</u>** **Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>**	1. Sviluppare delle abilità di base nell'uso del Computer o del Tablet: Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word). 2. Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). 3. Consolidare il pensiero logico e la capacità di seguire o creare semplici istruzioni per risolvere un problema 4. Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico	• Utilizzo dei dispositivi messi a disposizione (LIM, PC o tablet) • Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Attività di Coding Unplugged e digitale e Robotica (bee bot, blue - bot e My Tiny) • Creazione di semplici contenuti digitali (disegni e brevi testi) • Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall'insegnante: video/link/canzoncine/…(Didattica Integrata) • Discussione su cosa fare quando si usano i vari dispositivi a casa. • Gioco sulle regole base di sicurezza digitale

	5. Comprendere l'importanza della supervisione di un adulto durante la navigazione online 6. Riconoscere comportamenti corretti nell'uso del digitale	
CLASSE SECONDA		
Dal "*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*" **Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>** **Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>** **Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>** **Area 4. <u>SICUREZZA</u>** **Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>**	1. Sviluppare le abilità di Base nell'Uso del PC/Tablet 2. Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. 3. Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) 4. Consolidare il pensiero logico e la capacità di seguire o creare semplici istruzioni per risolvere un problema 5. Comprendere istruzioni e portare a termine un compito digitale	• Accensione, spegnimento e riavvio del dispositivo • Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word) • Attività di "Coding" unplugged • Attività di "Coding" digitale • Software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante • Classroom per la visualizzazione dii video/link/canzoni/compiti • Robotica (bee bot, blue - bot e My Tiny) • Digital storytelling (creazione di storie individuali e/o a piccolo gruppo) • Discussione su cosa fare quando si usano i vari dispositivi a casa • Gioco sulle regole base di sicurezza digitale
CLASSE TERZA		
Dal "*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*" **Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>** **Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>** **Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>** **Area 4. <u>SICUREZZA</u>** **Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>**	1. Consolidare le abilità di base nell'uso del Computer o del Tablet 2. Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) 3. Consolidare il pensiero logico e la capacità di seguire o creare semplici istruzioni per risolvere un problema 4. Comprendere istruzioni e portare a termine un compito digitale	• Accensione, spegnimento e uso del dispositivo (operazioni di base) • Programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti) • Attività di "Coding" digitale e unplugged • Software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante • Uso delle risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario)

	5. Avvio della comprensione di istruzioni digitali 6. Avvio alla creazione di contenuti digitali	• Regole di sicurezza per una corretta fruibilità degli ambienti e degli strumenti • Classroom per la visualizzazione di video/link/canzoni/compiti • Attività di robotica: uso di Applicazioni/programmi e programmazione base con blocchi (individuale e/o a piccolo gruppo) • Digital storytelling (creazione di storie individuali e/o a piccolo gruppo) • Realizzazione di progetti interdisciplinari digitali mediante l'uso di varie piattaforme • Riflessione sull'uso corretto dei videogiochi e del tempo speso online
CLASSE QUARTA		
Dal "*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*" **Area 1. INFORMAZIONE** **Area 2. COMUNICAZIONE** **Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI** **Area 4. SICUREZZA** **Area 5. PROBLEM-SOLVING**	1. Usare i programmi di videoscrittura 2. Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word, Google Documenti) 3. Usare software didattici (SuperMappeX, Smart English App) 4. Conoscere i programmi di presentazioni (PowerPoint, Presentazioni di Google, Canva) e le loro funzioni principali 5. Accedere a link pre-selezionati condivisi in classe 6. Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche 7. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente 8. Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti 9. Conoscere e utilizzare kit base di robotica	• Risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, …) • Elenco di siti selezionati su cui fare ricerche • Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word)[1] * • Percorsi per il contrasto al cyberbullismo e sicurezza in rete Programma il Futuro - Parole Ostili - Generazioni Connesse - Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio • Piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo, conoscenza della password e conoscenza delle principali applicazioni • Posta elettronica per lo scambio di messaggi • Software didattici (SuperMappeX, Smart English App), Robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot, mBot) • Accesso alle piattaforme di programmazione (Scratch, Blockly)

[1] Indispensabile la supervisione di un adulto

	educativa (es. Bee-Bot, Blue-Bot, mBot) 10. Utilizzare ambienti di programmazione a blocchi (es. Scratch, Blockly) per creare storie interattive e semplici giochi	
CLASSE QUINTA		
Dal "*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*" **Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>** **Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>** **Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>** **Area 4. <u>SICUREZZA</u>** **Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>**	1. Usare programmi di videoscrittura, presentazione 2. Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione 3. Usare software didattici (SuperMappeX, Smart English App) 4. Saper utilizzare una chiavetta usb 5. Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali, con la supervisione di un adulto 6. Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche 7. Eseguire ricerche online guidate 8. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente 9. Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti 10. Potenzialità e rischi nell'utilizzo dei dispositivi elettronici 11. Sviluppare progetti di robotica educativa più complessi (es.Ozobot, LEGO Education SPIKE, Codey Rocky) **12.** Utilizzare programmi per creare storie digitali (es. Book Creator, Twine, fumetti)	• Ricerca di immagini e informazioni in rete • Videoscrittura: stesura e formattazione • Realizza semplici presentazioni con Google presentazioni o Canva • Riconoscimento di situazioni di potenziale pericolo e procedure di sicurezza • Piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo, conoscenza della password e conoscenza delle principali applicazioni Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata) • Percorsi di sensibilizzazione all'uso del web Programma il Futuro - Parole Ostili - Generazioni Connesse - Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio • Robot educativi (OzoBot, LEGO Education Spike)

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.
Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curricolari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

Riflessioni pedagogiche sulle COMPETENZE DIGITALI

Loris Malaguzzi

"Niente senza gioia."
(Il digitale, come ogni linguaggio, deve essere scoperta felice: un gioco di relazione e creatività.)

Maria Montessori

"Il più grande segno di successo per un insegnante è poter dire: i bambini ora lavorano come se io non esistessi."
(L'autonomia digitale nasce dal rispetto dei tempi del bambino e dalla fiducia nelle sue esplorazioni.)

Bruner, J.

"L'educazione è l'aiuto dato all'individuo per diventare ciò che è capace di diventare."
(Le competenze digitali come linguaggio di potenziamento, non di sostituzione.)

Howard Gardner

"L'educazione deve formare menti capaci di affrontare la complessità."
(Il pensiero digitale aiuta a leggere la realtà come rete di connessioni.)

Albert Einstein

"L'immaginazione è più importante della conoscenza."
(Il digitale non è solo logica, ma anche immaginazione e invenzione del possibile.)

SCUOLA DELL'INFANZIA		
OBIETTIVI	**ATTIVITÀ PRATICHE**	**CAMPI DI ESPERIENZA**
Riconoscere e utilizzare riferimenti spaziali e temporali in contesti quotidiani e narrativi.	1. **Caccia al tesoro spaziale**: organizziamo un percorso in cui i partecipanti devono seguire indicazioni come "a destra della fontana" o "dietro il grande albero" per trovare degli oggetti nascosti. 2. **Costruzioni con blocchi o oggetti:** dai indicazioni del tipo "Metti il cubo rosso sopra quello blu" o chiedi ai bambini di descrivere ciò che hanno costruito. 3. **Giochi di percorso**: creare un percorso in aula o all'aperto dove i bambini devono seguire indicazioni come "vai avanti di 3 passi, gira a sinistra, passa sotto il ponte… 4. **Disegno guidato:** descrivere una scena da disegnare ("Disegna il sole in alto a destra, il gatto sotto l'albero, l'uccellino sul ramo…")	❖ **Il sé e l'altro:** Riconoscere la propria giornata, la successione delle azioni, relazioni nel tempo ("prima vado a scuola, poi gioco"). ❖ **Il corpo e il movimento:** Percorsi motori, giochi di orientamento nello spazio ("sali sul cerchio dietro la sedia"). ❖ **Immagini, suoni, colori:** Rappresentazioni grafiche e visive (disegni in sequenza, mappa del racconto, collage della giornata). ❖ **I discorsi e le parole:** Comprensione e uso del linguaggio per esprimere relazioni temporali e spaziali ("prima/dopo", "sotto/sopra", "ieri/domani").
Interpretare simboli e rappresentazioni grafiche per la comprensione della realtà.	1. **Gioco con le mappe semplificate**: proporre una pianta della classe, del giardino o di un "paese delle fiabe" con simboli (es. letto per la stanza, albero per l'albero). I bambini devono orientarsi o trovare un oggetto sulla mappa. 2. **Simboli della routine:** usare cartelloni con simboli per ogni momento della giornata (es.: il piatto per pranzo, il letto per il riposo). Chiedere ai bambini di ordinare i simboli secondo la sequenza della giornata o di trovare "che ora è" in base al simbolo. 3. **Caccia al simbolo:** nascondere in sezione o all'aperto simboli e farli cercare ai bambini, chiedendo poi cosa rappresentano.	❖ **Immagini, suoni, colori** → per decodificare e creare rappresentazioni grafiche; ❖ **I discorsi e le parole** → per descrivere e interpretare i simboli; ❖ **La conoscenza del mondo** → per collegare simboli e realtà (es. mappe, tempo, quantità).

Saper usare la tecnologia in modo che supporti l'apprendimento dei bambini.	1. **Laboratori di Coding Unplugged:** giochi con bicchieri in fila, con i portauova e palline colorate, i cerchi di Kandinskij, giochi con griglie colorate, giochi con colore e forma, ecc. 2. **Creazione di Storie Animate con Stop Motion:** proporre ai bambini di creare storie animate utilizzando la tecnica dellastop motion, dove fotografano oggetti o disegni in sequenza per creare un'animazione. Questa attività può essere realizzata con semplici dispositivi come tablet o smartphone. 3. **Coding e Robotica Semplice:** utilizzare piccoli robot programmabili come Bee-Bot o Blue-Bot per insegnare ai bambini a seguire sequenze di comandi. Ad esempio, programmare il robot per percorrere un percorso tracciato su un tappeto o una mappa. Queste attività introducono concetti di logica e sequenzialità in modo ludico.	❖ Immagini, suoni, colori ❖ I discorsi e le parole ❖ Il corpo e il movimento ❖ Il sé e l'altro
Comprendere e applicare le prime forme di coding unplugged attraverso giochi e percorsi strutturati. **Seguire sequenze logiche per risolvere problemi e realizzare piccole narrazioni interattive.**	1. **Gioco "Programma il compagno":** a turno, un bambino dà comandi (es. "2 passi avanti, gira a destra") per far muovere un compagno lungo un percorso segnato (es. da partenza a una meta). 2. **Sequenze con carte-comando:** usare carte con frecce e azioni simboliche per "programmare" un compagno a muoversi su un tracciato, o per ricostruire una storia. 3. **Racconta e costruisci la storia:** raccontare una piccola storia a tappe (es. "Il coniglietto parte da casa e incontra..."), i bambini la riproducono su un tabellone con pedine e carte. 4. **Memory di sequenze**: scoprire carte con azioni o movimenti (es. "salta – gira – batti le mani"), memorizzare la sequenza, poi eseguirla. 5. **Percorso su griglia "Trova il tesoro**": posizionare oggetti (alberi, case, animali) su una griglia. I bambini danno o seguono sequenze per arrivare al tesoro. 6. **Crea un codice per disegnare:** assegnare simboli ad azioni e poi "leggere" il codice per creare un disegno.	❖ I discorsi e le parole ❖ Il corpo e il movimento

Comprensione della struttura della storia. **Favorire l'abilità di ascolto attento delle storie raccontate dagli altri, sviluppando la concentrazione e l'attenzione.**	1. **La scatola della storia:** inserire in una scatola oggetti legati alla storia (es. per Cappuccetto Rosso: mantello rosso, cestino, fiore…). Mostrare gli oggetti prima o durante il racconto per stimolare l'attenzione e anticipare gli eventi. 2. **Sequenze illustrate:** dopo aver letto o raccontato una storia, fornire immagini in disordine e chiedere ai bambini di metterle in sequenza. 3. **Drammatizzazione della storia:** far rivivere la storia raccontata attraverso la drammatizzazione. I bambini si immedesimano nei personaggi. 4. **Storia a staffetta:** un bambino inizia un racconto e, a turno, gli altri lo continuano, aggiungendo nuovi elementi. 5. **Indovina l'elemento mancante:** raccontare una storia lasciando vuoti in alcune frasi (es. "Cappuccetto incontra...?"). I bambini completano, anticipano o correggono. 6. **Gioco "vero o falso?":** dopo aver ascoltato una storia, proporre frasi e chiedere ai bambini se sono vere o false rispetto al racconto.	❖ I discorsi e le parole ❖ Il sé e l'altro ❖ Immagini, suoni, colori
Sviluppare la capacità di risolvere i problemi. **Favorire il pensiero sequenziale.** **Migliorare la capacità di osservazione e classificazione. Stimolare la memoria e le abilità logico matematica.**	1. **Giochi di classificazione:** classificare oggetti (bottoni, tappi, foglie, animali) per colore, forma, grandezza, materiale. 2. **Costruzioni con regole:** dare istruzioni su come costruire una torre (es. "1 cubo rosso, poi 2 blu…" 3. **Memory logico (coppie e serie):** memory classico + versioni avanzate con coppie logiche (es. ombre-figure, oggetto-uso, animale-habitat). 4. **Giochi di sequenze:** ordinare oggetti o carte in base a una progressione (piccolo → grande, chiaro → scuro, prima → dopo). 5. **"Trova l'intruso":** mostrare 4 oggetti, 3 dei quali appartengono alla stessa categoria. Il bambino trova quello che non c'entra. **6. Giochi con i numeri:** conta e abbina (es. "metti 3 bottoni sotto il numero 3"), "quanti ne mancano?", "trova il numero giusto"**.** 7. **Gioco "dell'algoritmo":** seguire semplici istruzioni sequenziali nell'utilizzo di un gioco. 8. **Sequenze di colori e forme:** creare e completare sequenze (es. rosso-blu-giallo, quadrato-cerchio-cerchio…) **9. Storie da completare o correggere:** raccontare una storia con errori logici ("prima è andato a dormire, poi si è svegliato e ha fatto colazione..."), farla correggere ai bambini.	❖ **I discorsi e le parole** – descrivere processi, verbalizzare passaggi, ascolto attento. ❖ **Il sé e l'altro** – lavoro cooperativo, gestione del turno, empatia nel problem solving. ❖ **Immagini, suoni, colori** – rappresentazione di categorie, uso di simboli visivi. ❖ **Il corpo e il movimento** – percorsi logici, giochi motori con regole.

SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI	ATTIVITÀ PRATICHE	DISCIPLINE
	CLASSE PRIMA	
Sviluppare delle Abilità di Base nell'Uso del Computer o del Tablet: Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word).	1. **Lettere ballerine:** L'insegnante detta o propone una lettera o una parola e i bambini la scrivono più volte, cambiando colore, dimensione o tipo di carattere. 2. **Acrostico del nome (guidato):** Ogni bambino scrive in verticale le lettere del suo nome e, con l'aiuto dell'insegnante o di una griglia prestabilita, scrive una parola semplice per ciascuna (es. L - luna / U - uva...). 3. **Giochi con le parole:** in Word, l'insegnante scrive una lista con parole mischiate (es. casa, cavsa, asino, asnio…) e gli alunni devono evidenziare solo quelle corrette. **4. Creazione della lista** (colori, giochi preferiti, sport, cibi…): i bambini simulano la scrittura di una lista di contenuti su Word. L'attività li aiuta a digitare le parole in modo corretto e a comprendere il valore pratico della scrittura digitale.	❖ Italiano ❖ Tecnologia
Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).	5. **Scrivo il mio nome sulla LIM:** i bambini, uno alla volta, scrivono il proprio nome con la penna della LIM o con le dita. Si può proporre anche una versione "artistica" cambiando colore o tracciando un disegno accanto. 6. **Sfogliamo insieme il libro digitale:** l'insegnante proietta il libro adottato in versione digitale. Gli alunni, a turno, "sfogliano" le pagine toccando la freccia e leggono (o ascoltano) frasi, titoli, parole. 7. **Giochi interattivi (Trascina e abbina):** utilizzo di esercizi interattivi su piattaforme come Wordwall, Liveworksheets o LearningApps. Gli alunni, a turno, trascinano parole, immagini o numeri al posto giusto. 8. **Disegna e racconta:** usando una semplice app o programma grafico sulla LIM, l'alunno disegna una scena e poi la descrive oralmente alla classe. L'insegnante può scrivere le parole chiave sul disegno. 9. **Alla scoperta di un sito didattico (es. matika.in, Rai Scuola, Chrome music lab):** l'insegnante apre un sito educativo con giochi linguistici, matematici o relativi alle varie discipline. I bambini vengono coinvolti nell'interazione. **10. Quiz di classe a squadre:** l'insegnante propone domande a scelta multipla. Gli alunni si dividono in squadre e votano la risposta toccando l'opzione sulla LIM.	❖ Italiano, ❖ Matematica, ❖ Storia, ❖ Geografia, ❖ Tecnologia, ❖ Arte e immagine

Consolidare il pensiero logico e la capacità di seguire o creare semplici istruzioni per risolvere un problema	11. **Segui le istruzioni! (Attività motoria/logica):** l'insegnante dà una sequenza di comandi verbali (es. "Fai un passo avanti – gira a sinistra – salta – batti le mani"). I bambini li eseguono nell'ordine corretto. In una fase successiva, sono loro a inventare la sequenza per i compagni. 12. **Puzzle di sequenze:** vengono date immagini da ordinare (es. fasi per lavarsi le mani, preparare uno zaino, crescere un fiore). Gli alunni le dispongono in ordine logico e ne descrivono i passaggi. 13. **Programma il robot (umano o Bee-Bot):** un bambino fa il "robot" e un compagno dà istruzioni per fargli raggiungere un oggetto. Se disponibile, si può usare anche il Bee-Bot o Blue-Bot per introdurre il coding unplugged. **14. Indovina la regola:** L'insegnante mostra una sequenza (es. rosso, blu, rosso, blu…) e chiede agli alunni di continuarla e spiegare la "regola". Variante con numeri o gesti.	❖ Educazione motoria, ❖ Tecnologia, ❖ Matematica (pensiero computazionale), ❖ ❖ Italiano, ❖ Scienze, ❖ Educazione civica, Storia, Geografia
Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico	15. **Giochi di abbinamento parole/immagini:** utilizzo di software come Baby-flash, o siti come Wordwall per abbinare immagini e parole 16. **Coding unplugged e Bee-Bot digitale:** uso dell'app Bee-Bot simulator (o della versione fisica) per dare istruzioni al robot e raggiungere un obiettivo. In alternativa: schede cartacee con frecce direzionali per attività unplugged. **17. Memory digitale:** gioco del memory con immagini o parole, su app (es. EduMemo, Wordwall) o su file interattivi creati dall'insegnante.	❖ Italiano, ❖ Matematica, ❖ Tecnologia
Comprendere l'importanza della supervisione di un adulto online	18. **Visione guidata di un video educativo:** proiezione di un breve video per bambini sul tema della sicurezza online (es. *Il piccolo Cybernauta*, *Gli amici di Napo*, o *Cartoni animati della Polizia Postale*). Discussione guidata successiva. **19. Gioco del semaforo (giusto – forse – sbagliato):** l'insegnante legge delle brevi frasi e i bambini alzano un cartellino verde (giusto), giallo (da chiedere) o rosso (sbagliato). Esempi: "Gioco online da solo, senza dire nulla." (rosso) "Chiedo alla nonna di aiutarmi a usare YouTube." (verde) "Dico il mio nome a un videogioco." (rosso)	❖ Educazione civica, ❖ Italiano, ❖ Tecnologia
Riconoscere comportamenti corretti nell'uso del digitale	20. **Cartellone delle "Regole d'oro digitali":** costruzione collettiva di un cartellone con disegni e frasi (una per ogni regola) da appendere in classe. Le regole possono essere dettate dai bambini dopo una discussione guidata. **21. Gioco delle "buone regole digitali":** L'insegnante mostra una serie di situazioni (tramite immagini, cartoncini o slideshow) e chiede ai bambini di dire se il comportamento è giusto o sbagliato. Alcuni esempi: "Spengo il tablet quando me lo chiede la mamma"; "Gioco con il tablet anche mentre	❖ Arte e immagine, ❖ Educazione civica, ❖ Tecnologia, ❖ Italiano

	faccio colazione"; "Urlo se il gioco non funziona"; "Aspetto il mio turno per usare il computer"	
CLASSI SECONDE E TERZE		
Sviluppare le abilità di Base nell'Uso del Computer o del Tablet	1. **Accendi e clicca – Gioco di esplorazione** imparare ad accendere il computer/tablet, usare il mouse o il touchpad/touchscreen. 2. **Scrivo il mio nome – Prime parole con la tastiera** usare la tastiera per scrivere parole semplici. 3. **Segui le istruzioni – Primi passi nel problem solving** seguire sequenze semplici di azioni (pensiero logico). **4. La caccia al clic – Allenamento sulle icone** seguire indicazioni e discriminare/riconoscere l'apposita icona	❖ Italiano ❖ Matematica ❖ Religione ❖ Scienze ❖ Geografia ❖ Storia ❖ Inglese ❖ Musica ❖ Arte e immagine ❖ Educazione civica
Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.	5. **Giochi didattici per rafforzare i concetti e le conoscenze** rinforzare lettura, ortografia, lessico, calcoli, operazioni, indicazioni topologiche 6. **Giochi logici e di Coding** sviluppare il pensiero computazionale, problem solving. **7. uso consapevole del mezzo digitale, rinforzo delle conoscenze generali.**	
Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi	8. **Lavoro alla LIM** Allenare all'uso del pennarello digitale e dei comandi della LIM. **9. Il libro che parla – Lettura e comprensione con libro digitale** Aprire una pagina del libro digitale e attivare alcune funzioni **10. Esercizi online interattivi** Wordwall, LearningApp	
Consolidare il pensiero logico e la capacità di seguire o creare semplici istruzioni per risolvere un problema.	11. **Giochi di sequenza** Prima/dopo 12. **"Programma il compagno"** Istruzioni orali (attività unplugged) 13. **Attività con Scratch Junior** utilizzare l'app 14. **Riordinare le immagini di storia** Attività unplugged, utilizzo di power point, LearningApp, Google presentazioni… **15. Creare una breve sequenza di comandi su app o cartellone** 16. Attività unplugged, uso di Scratch Junior, uso delle BeeBot e/o delle BlueBooth, uso del MakeyMakey associato a Scratch	
Comprendere istruzioni e portare a termine un compito digitale	17. **Quiz online** Utilizzo di Google moduli, Learning App, PanQuiz… 18. **Creare un biglietto di auguri con immagini e testo** Utilizzo di Canva **19. Realizzazione di semplici disegni con Paint seguendo le istruzioni del docente**	

CLASSI QUARTE E QUINTE		
Usare i programmi di videoscrittura	**1. "Crea la tua storia digitale"** Ogni alunno scrive un breve testo su Word o Google Documenti, inserendo la data, un titolo e almeno un paragrafo. Aggiungono un'immagine (dal web o disegnata/scansionata) per personalizzare la pagina.	❖ Italiano ❖ Matematica ❖ Religione ❖ Scienze ❖ Geografia ❖ Storia ❖ Inglese ❖ Musica ❖ Arte e immagine ❖ Educazione civica
Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word, Google Documenti)	**2. "Missione formattazione: trasformiamo il testo!"** Distribuisci un testo "grezzo". Gli alunni devono applicare modifiche seguendo delle istruzioni (es. "rendi il titolo in grassetto e grande", "colora il sottotitolo", "allinea il testo", "inserisci un elenco puntato").	
Usare software didattici (SuperMappeX, Smart English App)	**3. Creazione di mappe con SuperMappeX** Creare semplici mappe sui contenuti affrontati in piccolo gruppo o individualmente **4. Uso di Smart English App o di software per l'inglese**	
Conoscere i programmi di presentazioni (PowerPoint, Presentazioni di Google, Canva) e le loro funzioni principali	**5. Creare presentazioni con Google Presentazioni o Canva sugli argomenti affrontati in classe**	
Accedere a link pre-selezionati condivisi in classe	**6. Accedere a Classroom per consultare link preselezionati** **7. Effettuare una ricerca consultando siti preselezionati ed indicati dal docente**	
Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche	**8. Giochi e quiz in analogico o in digitale (Kahoot - PanQuiz) sulla sicurezza in rete**	
Accedere a Classroom e utilizzare Google Workspace for Education	**9. Accedere con la propria password** **10. Conoscere le principali applicazioni** **11. Saper uscire dal proprio account** **12. Saper custodire la propria password**	
Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti	**13. Inviare un'email ai propri compagni** **14. Inviare un'email agli insegnanti** **15. Saper usare un linguaggio appropriato**	
Conoscere e utilizzare kit base di robotica educativa (es. Bee-Bot, Blue-Bot, mBot)	**16. Disegnare griglie su carta e su pavimento** **17. Ideare storie** **18. Programmare la BeeBot prevedendo ostacoli** **19.** Variante: risolvere un'operazione o una domanda per ogni casella	

Utilizzare ambienti di programmazione a blocchi (es. Scratch, Blockly) per creare storie interattive e semplici giochi	**20. Creare una breve storia con due personaggi che si parlano, si muovono e cambiano sfondo** **21. Animare il proprio nome con Scratch**	

VALUTAZIONE per CLASSI QUINTE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4: *L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici*

Area di competenza	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
1. INFORMAZIONE				
2. COMUNICAZIONE				
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Con guida scrive brevi testi o realizza un disegno con software base (Word, Paint).	Realizza con supporto semplici testi o presentazioni, inserendo immagini o titoli.	Produce in modo autonomo testi formattati, presentazioni o mappe digitali; utilizza software didattici o creativi (es. SuperMappeX, Canva, Book Creator). Apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. È capace di integrare testi, immagini, suoni o video in produzioni digitali originali (come storytelling o fumetti), applicando regole di copyright.
4. SICUREZZA	Riconosce comportamenti corretti e scorretti (es. non condividere dati personali).	Applica alcune regole base di comportamento sicuro (non comunicare dati, utilizza in rete un linguaggio adeguato, riconosce l'importanza della password).	Utilizza i dispositivi rispettando regole di sicurezza e benessere digitale (tempo di utilizzo, password, discrimina fonti attendibili da fake news).	Dimostra consapevolezza digitale: riconosce rischi (cyberbullismo, fake news) e promuove comportamenti responsabili tra pari.
5. PROBLEM-SOLVING	Segue istruzioni per eseguire un compito digitale o programmare semplici sequenze (Bee-Bot, Scratch Jr)	Con la guida dell'insegnante risolve problemi tecnici elementari (aprire, salvare file) e completa percorsi logici o di coding	Risolve autonomamente compiti digitali (accede a Classroom, carica file, utilizza Scratch o mBot per creare semplici progetti)	Utilizza strumenti digitali per progettare, creare o risolvere situazioni nuove (progetti interdisciplinari, robotica, coding avanzato) e aiuta i pari

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Silvana Rinaldi
Firmato digitalmente