



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO MUTTONI"
di SAREGO E BRENDOLA
Scuola con INDIRIZZO MUSICALE

Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589

Sito web: <http://www.icmuttonisarego.edu.it> e-mail: viic813005@istruzione.it P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA

ORDINE DI SCUOLA: PRIMARIA			
SEZIONE/CLASSE: PRIMA - SECONDA			
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE			
COMPETENZE SPECIFICHE (al termine della scuola primaria – tratto dalle Indicazioni 2025): Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base. Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE (tratte dal Digcomp 3.0)	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
- Cercare un'immagine su Google utilizzando singole parole o brevi frasi e attivando "Licenze Creative Commons" (Strumenti – Diritti di utilizzo), per filtrare contenuti senza copyright. - Utilizzare gli Strumenti immagine (dimensioni – colore – tipo...) per diversificare la ricerca. - Salva l'immagine sul dispositivo.	- Ricerca per immagini e strumenti - Copyright - Contenuti fake	RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI: saper effettuare semplici ricerche on line.	ITALIANO <u>Attività</u> Cercare immagini relative a un albo illustrato letto in classe. Consegna: in coppia, cerca un'immagine dei personaggi letti nella storia e scrivi chi è. STORIA <u>Attività</u> Costruire una linea del tempo illustrata (cartellone). Consegna: in coppia, cerca la foto dell'azione (delle azioni quotidiana/e

			assegnata/e con l'aiuto dell'insegnante, mandala in stampa. Successivamente in piccolo gruppo con le immagini trovate, ricostruire la linea del tempo delle azioni quotidiane. GEOGRAFIA <u>Attività</u> Creare una raccolta di immagini di paesaggi. Consegna: in coppia cerca foto di ambienti naturali (mare, collina, pianura) e salvale sul dispositivo assegnato. ARTE E IMMAGINE <u>Attività</u> Creazione di una bacheca di "opere d'arte". Consegna: cerca immagini con forme/colori/dimensioni/materiale indicati dall'insegnante e salvale sul dispositivo assegnato.
Conoscere le proprie credenziali Gsuite e custodire la password con segretezza.	Credenziali di accesso a Gsuite e concetto di privacy.	COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: gestire la propria identità digitale.	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1</u> La password è un segreto L'insegnante mostra carte con informazioni diverse: <i>nome, colore preferito, password, animale preferito, classe</i>. I bambini devono decidere quali si possono dire e quale invece va tenuta segreta. Quando compare PASSWORD, fanno il gesto del silenzio 🤫. <u>Attività 2</u> Il detective delle credenziali

			Preparare delle tessere con NOME UTENTE, PASSWORD, ACCEDI e alcune tessere-distrattore. A coppie devono mettere nell'ordine corretto ciò che serve per entrare nell'account scolastico: <i>nome utente</i> → <i>password</i> → <i>accedi</i>. Poi possono farlo realmente sul dispositivo. <u>Attività 3</u> Il semaforo della password L'insegnante legge una situazione. I bambini mostrano verde se il comportamento è corretto e rosso se è sbagliato: “Marco scrive la password sulla LIM” → rosso; “Anna digita la password senza dirla ai compagni” → verde; “Luca presta la password all'amico” → rosso. <u>Attività 4</u> Missione: entro da solo Ogni bambino, con le proprie credenziali GSuite già predisposte dalla scuola, deve eseguire una piccola sequenza: riconoscere il proprio nome utente → inserire la propria password senza mostrarla agli altri → accedere → effettuare il logout. <u>Attività 5</u> Produzione collettiva di uno schema con regole da seguire per la gestione della propria identità digitale.
--	--	--	---

● Entrare con le proprie credenziali in Gmail e classroom. ● Leggere una semplice mail in arrivo e rispondere. ● Visionare il materiale caricato dall'insegnante in classroom. ● Compilare ed inviare un Google moduli.	● Struttura di una mail. ● Struttura di un GModuli. ● Regole base di sicurezza: non cliccare link sospetti, non parlare con sconosciuti senza adulto, non condividere credenziali.	CREAZIONE DI CONTENUTI - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: utilizzare alcune app della Gsuite.	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1</u> “Missione Classroom” Ogni bambino accede con le proprie credenziali. Consegna: inserire nome utente e password, entrare in Classroom e individuare la propria classe. <u>Attività 2</u> “Dove devo andare?” L'insegnante dice: <i>“Devo leggere una mail”</i> oppure <i>“Devo vedere il materiale della maestra”</i>. Consegna: scegliere e aprire l'applicazione corretta: Gmail o Classroom. <u>Attività 3</u> “Hai ricevuto un messaggio!” L'insegnante invia una mail molto breve, ad esempio: <i>“Ciao! Qual è il tuo colore preferito?”</i> Consegna: aprire la mail, leggerla e rispondere con una breve frase. <u>Attività 4</u> “Rispondi alla maestra” Inviare domande che richiedano risposte semplicissime: <i>“Come stai?”</i>, <i>“Qual è il tuo animale preferito?”</i>, <i>“Scrivi il nome di un frutto.”</i> Consegna: leggere la domanda, premere Rispondi, scrivere la risposta e premere Invia.
--	--	--	---

			<u>Attività 5</u> “Caccia al materiale” L'insegnante carica in Classroom un'immagine, una breve filastrocca o una scheda. Consegna: entrare nella classe e trovare il materiale indicato dall'insegnante. <u>Attività 6</u> “Guarda e rispondi” L'insegnante inserisce un'immagine o un breve materiale relativo a un'attività svolta in classe. Consegna: aprirlo e rispondere oralmente a una semplice domanda dell'insegnante. <u>Attività 7</u> “Trova quello giusto” L'insegnante carica 2-3 materiali con titoli e immagini facilmente riconoscibili. Consegna: aprire quello richiesto, ad esempio <i>“Apri ANIMALI DEL BOSCO”</i>. <u>Attività 8</u> “Scegli la risposta” Preparare un Modulo con 3-4 domande molto semplici e possibilmente accompagnate da immagini. Consegna: scegliere la risposta corretta e alla fine premere Invia. Esempio per Italiano: scegliere l'immagine che inizia con M.
--	--	--	---

			Esempio per Matematica: “Quanto fa $5 + 3$?” con tre risposte possibili. Esempio per Scienze: scegliere tra tre immagini quale rappresenta un animale. Esempio per Inglese: associare una parola come <i>CAT</i> all'immagine corretta. Attività 9 “Il sondaggio della classe” Modulo con domande come “Qual è il tuo frutto preferito?”, “Preferisci il mare o la montagna?”. Consegna: compilare il modulo e premere Invia.
● Aprire e usare un editor di testo, anche on line (Google Documenti). ● Scrivere frasi/poesie/brevi testi, utilizzando correttamente il tasto Maiusc/Shift per lettere maiuscole e caratteri superiori dei tasti e modificando il carattere.	● Utilizzo corretto del tasto Maiusc/Shift e di alcune opzioni per modificare il carattere.	CREAZIONE DI CONTENUTI: utilizzare un editor di testo per produrre contenuti digitali.	ITALIANO <u>Attività 1</u> “Copio la frase” L'insegnante propone una breve frase già scritta. Consegna: aprire Google Documenti e ricopiare la frase utilizzando correttamente la maiuscola iniziale e il punto finale. <u>Attività 2</u> “La frase misteriosa” L'insegnante propone alcune parole con cui costruire una frase. Consegna: riordinare le parole e scrivere la frase in Google Documenti, utilizzando il tasto Maiusc/Shift quando necessario.

			<u>Attività 3</u> “La mia filastrocca” Consegna: ricopiare o completare una breve filastrocca/poesia affrontata in classe e modificare il carattere e la dimensione del titolo. <u>Attività 4</u> “Scrivo di me” Consegna: scrivere 2-3 semplici frasi su di sé, sulla propria famiglia, su un'esperienza o su un'attività svolta in classe. ITALIANO / ARTE E IMMAGINE Attività “Una frase per il mio disegno” Realizzare prima un semplice disegno. Consegna: scrivere in Google Documenti una breve frase che descriva il proprio disegno e scegliere il carattere preferito per il titolo.
● Gestire accessi di base: login/logout, riconoscere errori di password. ● Sapere quando fermarsi e chiamare un adulto cercando di spiegare il problema.	● Componenti e funzioni base: dispositivo, schermo, tastiera/mouse, wifi.	IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI: individuare semplici problemi tecnici legati all’uso dei dispositivi	TECNOLOGIA / EDUCAZIONE CIVICA <u>Attività 1</u> “Entro ed esco” Consegna: accedere al proprio account con le credenziali, aprire un'applicazione indicata dall'insegnante e, terminata l'attività, effettuare correttamente il logout. <u>Attività 2</u> “Password sbagliata!”

			L'insegnante simula un accesso che non riesce. Consegna: riconoscere il messaggio di errore e individuare il comportamento corretto: controllare le credenziali e, se il problema continua, chiedere aiuto all'insegnante. <u>Attività 3</u> “Continuo o chiamo la maestra?” L'insegnante presenta semplici situazioni, ad esempio: la batteria è scarica, compare una richiesta di password, appare una pagina strana, non riesco più ad accedere, compare una pubblicità. Consegna: decidere se il bambino può continuare l'attività oppure deve fermarsi e chiamare un adulto. <u>Attività 4</u> “Semaforo digitale” Utilizzare due cartellini:  POSSO PROVARE e  MI FERMO E CHIEDO AIUTO. L'insegnante presenta diverse situazioni e i bambini alzano il cartellino corrispondente. ITALIANO / TECNOLOGIA <u>Attività</u> “Spiego cosa è successo” L'insegnante simula un piccolo problema al
--	--	--	--

			computer o mostra un'immagine. Consegna: spiegare oralmente il problema con una frase semplice: “Non riesco ad entrare”, “Non sento l'audio”, “È comparso un messaggio che non conosco”.
--	--	--	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE – COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA – **CLASSE PRIMA (solo parte in giallo)** E SECONDA

	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE		INTERMEDIO		AVANZATO
NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'effettuare semplici ricerche di immagini online.	Con la guida dell'insegnante, effettua una semplice ricerca di immagini utilizzando parole indicate.	Effettua semplici ricerche di immagini utilizzando parole adeguate e, con qualche aiuto, usa alcuni strumenti di ricerca.	Effettua semplici ricerche di immagini in modo generalmente autonomo, utilizzando parole adeguate e alcuni strumenti indicati dall'insegnante.	Effettua in autonomia semplici ricerche di immagini e utilizza correttamente gli strumenti conosciuti per trovare il contenuto richiesto.	Effettua semplici ricerche di immagini in modo autonomo e sicuro, utilizza correttamente gli strumenti conosciuti e presta attenzione all'uso corretto delle immagini.
COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE - CREAZIONE DI CONTENUTI	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'accedere alla Gsuite.	Con la guida dell'insegnante, utilizza le proprie credenziali, accede a Gmail o Classroom, apre semplici materiali e svolge operazioni essenziali.	Accede con le proprie credenziali alle applicazioni scolastiche, legge semplici mail e risponde con aiuto; apre materiali in Classroom.	Accede con le proprie credenziali alle applicazioni scolastiche, legge semplici mail e risponde; apre materiali in Classroom.	Accede con le proprie credenziali alle applicazioni scolastiche, legge e risponde a semplici mail, apre materiali in Classroom e compila semplici moduli.	Accede autonomamente e con sicurezza alle applicazioni scolastiche, legge e risponde a semplici mail, apre materiali in Classroom e compila semplici moduli. Ha memorizzato le proprie credenziali.
	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'aprire un editor di testo e nello scrivere semplici contenuti digitali.	Con la guida dell'insegnante, apre un editor di testo e scrive o copia una semplice frase.	Con qualche aiuto, apre un editor di testo e scrive o copia una frase. Usa alcune funzioni di base, come il tasto Maiusc/Shift e la modifica del carattere.	Generalmente in modo autonomo, apre un editor di testo e scrive o copia frasi/brevi testi. Usa alcune funzioni di base, come il tasto Maiusc/Shift e la modifica del carattere.	Autonomamente, apre un editor di testo e scrive o copia frasi/brevi testi. Usa correttamente il tasto Maiusc/Shift e la modifica del carattere.	Autonomamente, apre un editor di testo e scrive o copia frasi/brevi testi. Usa correttamente la tastiera e le funzioni conosciute dell'editor per rendere il testo chiaro e ordinato.

	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE		INTERMEDIO		AVANZATO
NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI	Fatica a riconoscere un semplice problema nell'uso del dispositivo e a chiedere aiuto in modo adeguato.	Con la guida dell'adulto, riconosce che qualcosa non funziona e chiede aiuto.	Riconosce alcuni semplici problemi già incontrati e riesce a spiegare, con qualche aiuto, che cosa non funziona.	Riconosce semplici problemi, gestisce login e logout nelle situazioni note e sa quando deve chiedere aiuto a un adulto.	Riconosce in autonomia semplici problemi, spiega chiaramente che cosa non funziona e sa quando fermarsi e chiedere aiuto.	Riconosce e descrive con sicurezza semplici problemi nell'uso del dispositivo, gestisce correttamente gli accessi e distingue autonomamente quando può procedere e quando deve rivolgersi a un adulto.

ORDINE DI SCUOLA: PRIMARIA

SEZIONE/CLASSE: TERZA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE (al termine della scuola primaria – tratto dalle Indicazioni 2025):

- 1. Ricercare informazioni di base in ambienti digitali sicuri:** effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati.
- 2. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole:** interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online.
- 3. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici:** accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.
- 4. Riconoscere segnali di possibili notizie false:** identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.
- 5. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti:** condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni.
- 6. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali:** utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE (tratte dal Digcomp 3.0)	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
Cercare il significato/sinonimo di una parola su un vocabolario on line.	Vocabolario on line (https://www.treccani.it/vocabolario/)	RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI: saper effettuare semplici ricerche on line.	ITALIANO <u>Attività</u> Digitale sul motore di ricerca (Google): 1. “Ricerca del significato della parola..” 2. “Ricerca un sinonimo di”
- Usare un tono educato e rispettoso in una email. - Riconoscere ed evitare comportamenti scorretti: insulti, prese in giro, linguaggio aggressivo. - Proteggere la privacy propria e altrui:	- Che cos'è la netiquette: insieme di regole per comunicare bene e rispettare gli altri online. - Differenza tra comunicazione dal vivo e digitale: mancano tono e gesti, quindi si fraintende più facilmente.	COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: interagire con gli altri in ambienti digitali rispettando le regole di NETIQUETTE , della PRIVACY , evitando comportamenti di CYBERBULLISMO .	ITALIANO E LINGUA INGLESE <u>Attività</u> Leggere alcuni esempi di email, individuando, quali rispettano la netiquette e quali no e motivare la risposta. TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività</u>

non inviare dati personali, foto, numeri, indirizzi, password, informazioni di altri. Chiedere il permesso prima di inoltrare contenuti che riguardano altri.	- Cos'è il cyberbullismo e come contrastarlo. - Concetto di privacy e dati personali (nome completo, scuola, posizione, foto, account, password). - Regole base di sicurezza: non cliccare link sospetti, non parlare con sconosciuti senza adulto, non condividere credenziali.		Inserire i propri dati personali per accedere a Classroom, Canva o altre piattaforme didattiche facendo osservare diverse informazioni (nome, password, foto, indirizzo, hobby). e distinguere tra dati personali da proteggere e informazioni condivisibili. DISCIPLINE: ITALIANO, RELIGIONE <u>Attività:</u> Leggere degli albi illustrati (La scatola, Viola nella Rete) o, se possibile, partire da fatti e successivamente riconoscere comportamenti di cyberbullismo proporre azioni corrette per contrastarli, produrre slogan, anche con l'aiuto di strumenti on line (es. canva).
- Entrare con le proprie credenziali in Gmail e classroom. - Leggere una mail in arrivo e rispondere. - Inviare una mail (a un pari o ad un insegnante) semplice e corretta: oggetto chiaro, testo breve, saluto e firma. - Aprire un file allegato ad una mail. - Visionare il materiale caricato dall'insegnante in classroom.	- Gsuite e le sue applicazioni - Struttura di Gmail - Struttura di Classroom - Struttura di un Google Moduli - Come scrivere una mail	CREAZIONE DI CONTENUTI - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: utilizzare alcune app della Gsuite, rispettando le regole della NETIQUETTE, del COPYRIGHT e della PRIVACY.	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1:</u> Scrivo una mail Inviare una mail all'insegnante con: - Oggetto chiaro. - Saluto iniziale. - Breve messaggio. - Firma finale. <u>Attività 2:</u> Rispondo a una mail - Leggere una mail ricevuta. - Scrivere una risposta adeguata. <u>Attività 3:</u> Apro un allegato

● Compilare ed inviare un Google moduli.			● Aprire un documento allegato. ● Leggere le informazioni richieste. <u>Attività 4:</u> Classroom ● Accedere alla classe. ● Aprire un materiale. ● Rispondere a una domanda o consegnare un compito. <u>Attività 5:</u> Google Moduli ● Compilare un questionario online. ● Inviare le risposte.
● Aprire e usare un editor di testo, anche on line (Google Documenti). ● Scrivere un testo ordinato, applicando formattazioni base (opzioni carattere – opzioni paragrafo) ● Salvare correttamente un file di testo o un'immagine: nome file chiaro, cartella giusta, formato corretto.	● Funzioni base di un editor di testo: titolo, elenchi, formattazione, salvataggio e nomi file.	CREAZIONE DI CONTENUTI: utilizzare un editor di testo per produrre contenuti digitali.	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1:</u> Scrivo un testo Utilizzando Google Documenti o Word o simili : ● Inserire un titolo. ● Scrivere almeno 5 righe. ● Applicare grassetto e colore al titolo. <u>Attività 2:</u> Creo un elenco ● Scrivere una lista di azioni o delle regole della classe, . ● Utilizzare elenchi puntati o numerati. <u>Attività 3:</u>

			Salvo correttamente un file ● Salvare un documento con un nome significativo. ● Inserirlo nella cartella corretta. STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE- ARTE IMMAGINE- MUSICA <u>Attività 4:</u> Creo una scheda informativa ● Cercare informazioni su un animale o su uno strumento musicale, su un paesaggio, ● Organizzarle in un documento con titolo, immagine e testo. ● Se necessario, stampa il documento preparato.
● Riconoscere il problema e descriverlo in modo chiaro: cosa non funziona, quando succede, che messaggio compare. ● Gestire accessi di base: login/logout, riconoscere errori di password. ● Sapere quando fermarsi e chiamare un adulto (account bloccato, richieste di pagamento, contenuti strani, sospetto virus).	● Componenti e funzioni base: dispositivo, schermo, tastiera/mouse, app, impostazioni. ● Cos'è la Wi-Fi. ● Nozioni base di account e password: devono restare private, non si condividono, servono per accedere ai servizi.	IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI: risolvere semplici problemi tecnici legati all'uso dei dispositivi	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1:</u> Cosa non funziona? Presentare situazioni come: ● Password errata. ● Wi-Fi non connesso. ● File non trovato. Gli alunni devono spiegare: ● Qual è il problema. ● Quando si verifica. ● Come chiedere aiuto. <u>Attività 2:</u> Conosci il dispositivo ● Identificare schermo, tastiera, mouse, altoparlanti e webcam. ● Spiegare a cosa servono.

			<u>Attività 3:</u> Login e Logout ● Accedere a un account scolastico. ● Uscire correttamente dall'account. <u>Attività 4:</u> Chiedo aiuto o continuo? Gli alunni decidono se: ● Possono risolvere da soli. ● Devono chiedere l'aiuto di un adulto. Esempi: ● Password dimenticata → adulto. ● Richiesta autorizzazioni → adulto
--	--	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE – COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'effettuare semplici ricerche online.	Con la guida dell'insegnante, effettua semplici ricerche online e trova alcune informazioni richieste.	Effettua semplici ricerche online, come cercare il significato o il sinonimo di una parola, con qualche aiuto.	Effettua semplici ricerche online in modo generalmente autonomo e individua le informazioni richieste.	Effettua in autonomia semplici ricerche online e individua correttamente le informazioni richieste.	Effettua semplici ricerche online in modo autonomo e sicuro, scegliendo e utilizzando correttamente gli strumenti conosciuti.
COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Fatica a riconoscere e rispettare le principali regole di comportamento e sicurezza negli ambienti digitali, anche se guidato.	Con la guida dell'adulto, riconosce alcune regole di netiquette, privacy e sicurezza e prova ad applicarle.	Comunica in modo generalmente corretto e riconosce le principali informazioni personali da proteggere, chiedendo aiuto quando necessario.	Comunica in modo corretto e rispettoso, applica le principali regole di netiquette e protegge i propri dati personali.	Comunica in modo responsabile, rispetta autonomamente netiquette e privacy e riconosce comportamenti online scorretti.	Comunica in modo autonomo, rispettoso e consapevole, tutela i dati personali e sa riconoscere situazioni scorrette o rischiose, rivolgendosi all'adulto quando necessario.
CREAZIONE DI CONTENUTI I – SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'accedere alle applicazioni scolastiche e nell'eseguire semplici operazioni con Gmail, Classroom o Google Moduli.	Con la guida dell'insegnante, accede alle applicazioni scolastiche, legge semplici materiali o messaggi e svolge operazioni essenziali.	Accede alle applicazioni scolastiche e utilizza Gmail, Classroom e Google Moduli nelle attività note, con qualche aiuto.	Utilizza in modo generalmente autonomo Gmail e Classroom: legge e risponde a semplici mail, consulta materiali e compila Google Moduli.	Utilizza autonomamente le principali funzioni conosciute di Gmail, Classroom: legge e risponde a semplici mail, scarica allegati, apre materiali e compila Google Moduli.	Utilizza autonomamente e con sicurezza le principali funzioni conosciute di Gmail, Classroom: legge e risponde a semplici mail, scarica allegati, scrive mail, consulta materiali e compila Google Moduli.
	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'utilizzare un editor di testo per	Con la guida dell'insegnante, scrive un semplice testo digitale e utilizza alcune	Scrive semplici testi digitali, applica alcune formattazioni di base con qualche aiuto.	Scrive autonomamente semplici testi digitali, applicando alcune formattazioni di base	Scrive autonomamente semplice testi ordinati, utilizza le varie funzioni di	Produce in modo autonomo e sicuro semplici contenuti digitali chiari e ordinati, utilizza

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
	produrre semplici contenuti digitali.	funzioni essenziali dell'editor.		e salva il file correttamente con qualche aiuto.	formattazione e salva correttamente il lavoro.	correttamente le funzioni conosciute dell'editor e organizza il proprio lavoro in modo adeguato.
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI	Fatica a riconoscere e descrivere semplici problemi nell'uso dei dispositivi e necessita dell'intervento dell'adulto.	Con la guida dell'adulto, riconosce alcuni problemi comuni e riesce a spiegare in modo semplice che cosa non funziona.	Riconosce e descrive semplici problemi già incontrati e sa chiedere aiuto quando necessario.	Riconosce e descrive semplici problemi, gestisce correttamente login e logout e distingue le situazioni in cui deve chiedere aiuto.	Riconosce in autonomia semplici problemi, descrive con chiarezza ciò che non funziona e sa quando può procedere o deve rivolgersi a un adulto.	Riconosce e descrive con sicurezza semplici problemi nell'uso dei dispositivi, gestisce correttamente gli accessi e sceglie in autonomia quando procedere e quando chiedere aiuto a un adulto.

ORDINE DI SCUOLA: PRIMARIA			
SEZIONE/CLASSE: QUARTA			
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE			
COMPETENZE SPECIFICHE (al termine della scuola primaria – tratto dalle Indicazioni 2025): Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base. Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE (tratte dal Digcomp 3.0)	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
- Effettuare una ricerca su Google, scrivendo parole chiave efficaci (non frasi lunghe; usare virgolette per una frase esatta). - Usare i risultati di Google in modo consapevole: leggere titolo, link, descrizione, capire se il risultato è pertinente. - Selezionare solo le informazioni utili e prendere appunti (parole chiave, punti elenco).	- Che cos'è un motore di ricerca. - Significato di parole chiave, filtri e ricerche con virgolette. - Che cosa sono le fake news. - Regole di cittadinanza digitale: comportamento responsabile online, privacy, dati personali.	RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI: saper effettuare semplici ricerche su Google, selezionando solo informazioni e dati utili, evitando FAKENEWS.	ITALIANO <u>Attività</u> “Cerco il significato” Consegna: in coppia, cercare online il significato di una parola o alcune semplici informazioni su un autore affrontato in classe e annotare 3 informazioni utili. Poi confronto sulle parole usate per la ricerca, i siti e le informazioni trovate. STORIA <u>Attività</u> “Cerco una civiltà” Consegna: in coppia, cercare online 3

			informazioni su una civiltà studiata (luogo, periodo, attività principali) e riportarle sul quaderno. Poi confronto sulle parole usate per la ricerca, i siti e le informazioni trovate. GEOGRAFIA <u>Attività</u> “Conosciamo il territorio italiano” Consegna: in coppia, cercare online alcune semplici informazioni su una regione o un elemento del territorio italiano (fiume, lago, montagna, città) e annotare 3 dati. Poi confronto sulle parole usate per la ricerca, i siti e le informazioni trovate. SCIENZE <u>Attività</u> “Piccola ricerca scientifica” Consegna: in coppia, cercare online 3 informazioni su un animale, una pianta o un ambiente naturale affrontato in classe. Poi confronto sulle parole usate per la ricerca, i siti e le informazioni trovate.
● Usare un tono educato e rispettoso in chat, email. ● Riconoscere ed evitare comportamenti scorretti: insulti, prese in giro, linguaggio aggressivo ● Gestire i conflitti online: non rispondere “a caldo”, chiedere	● Che cos’è la netiquette: insieme di regole per comunicare bene e rispettare gli altri online. ● Differenza tra comunicazione dal vivo e digitale: mancano tono e gesti, quindi si fraintende più facilmente. ● Regole base di scrittura online: evitare	COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: interagire con gli altri in ambienti digitali rispettando le regole di NETIQUETTE, della PRIVACY, evitando comportamenti di CYBERBULLISMO.	ITALIANO <u>Attività</u> “Scrivo un messaggio gentile” Consegna: in coppia, trasformare alcuni semplici messaggi poco educati in messaggi corretti e rispettosi. EDUCAZIONE CIVICA <u>Attività</u>

chiarimenti, usa formule corrette (“Per favore...”, “Non sono d’accordo perché...”). ● Rispettare i turni di parola e le regole del gruppo (non interrompe, non invia troppi messaggi, non andare fuori tema). ● Proteggere la privacy propria e altrui: non condividere dati personali, foto, numeri, indirizzi, password, informazioni di altri. ● Chiedere il permesso prima di pubblicare o inoltrare contenuti che riguardano altri.	TUTTO MAIUSCOLO (sembra urlare), usare emoji con misura, non esagerare con punti esclamativi. ● Cos’è il cyberbullismo e come contrastarlo. ● Concetto di privacy e dati personali (nome completo, scuola, posizione, foto, account, password). ● Regole base di sicurezza: non cliccare link sospetti, non parlare con sconosciuti senza adulto, non condividere credenziali. ● Ruoli e regole negli ambienti digitali scolastici: chat di classe, registro elettronico, piattaforme (cosa si può fare e cosa no).		“Posso condividerlo?” Consegna: in coppia, leggere alcune situazioni (foto di un compagno, password, indirizzo di casa, disegno di un amico...) e decidere che cosa si può condividere e che cosa deve rimanere privato. TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività</u> “Parliamo in chat” Consegna: in coppia, rispondere a una semplice domanda posta dall’insegnante nella chat della piattaforma scolastica rispettando le regole della netiquette.
● Caricare un file su Drive e ritrovarlo. ● Inserire un file nella cartella drive indicata. ● Condividere un file/cartella scegliendo il destinatario giusto. ● Inviare una mail semplice e corretta (oggetto chiaro, testo breve, saluto e firma) e allegare un file.	● Che cos’è la condivisione su Drive. ● Regole base di netiquette nelle mail: oggetto, tono educato, messaggio chiaro. ● Nozioni minime di sicurezza e comportamento: non condividere dati personali, rispetto dei compagni, regole copyright. ● Importanza dei nomi dei file (titolo,	CREAZIONE DI CONTENUTI - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: condividere contenuti e informazioni in ambiente digitale (Drive – mail), rispettando le regole della NETIQUETTE, del COPYRIGHT e della PRIVACY.	TUTTE LE DISCIPLINE <u>Attività 1</u> “Metto il file al posto giusto” Consegna: caricare un file fornito dall’insegnante nella cartella Drive indicata. <u>Attività 2</u> “Invio un allegato” Consegna: scrivere una breve mail all’insegnante con saluto, semplice messaggio e firma, allegando un file

● Rispettare la privacy: non condividere dati personali o materiali di altri senza permesso.	data, versione) per non confondersi e non perdere documenti.		precedentemente preparato. Attività 3 “Condivido il mio lavoro” Consegna: condividere con l'insegnante un documento presente nel proprio Drive.
● Aprire e usare un editor di testo e un programma di presentazione. ● Scrivere un testo ordinato e con una corretta formattazione; inserire un'immagine. ● Completare slides in una presentazione già predisposta. ● Salvare correttamente: nome file chiaro, cartella giusta, formato corretto. ● In un file/presentazione condiviso/a scrivere senza cancellare il lavoro degli altri. ● Rispettare turni e ruoli (chi scrive, chi controlla, chi impagina) ● Rispettare regole base: privacy, netiquette, copyright.	● Differenza tra documento di testo e presentazione e a cosa servono. ● Funzioni base di un editor di testo: titolo, elenchi, formattazione (grassetto/corsivo), salvataggio e nomi file. ● Funzioni base di un programma di presentazione: struttura a slide, layout (titolo + contenuto), presentare in modo chiaro (poche parole, concetti chiave), regole di leggibilità: poche parole per slide, carattere grande e chiaro, non troppi colori o font diversi. ● Concetti di collaborazione online: file condiviso, cosa significa lavorare insieme sullo stesso documento. ● Nozioni minime di sicurezza e comportamento: non condividere dati personali, rispetto dei compagni, regole copyright.	CREAZIONE DI CONTENUTI: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo/programmi di presentazione) per produrre contenuti digitali anche collaborando on line, rispettando le regole della NETIQUETTE, del COPYRIGHT e della PRIVACY.	ITALIANO Attività “Scrivo al computer” Consegna: in coppia, scrivere un breve testo con Google Documenti, inserire un titolo, utilizzare grassetto o corsivo e aggiungere un'immagine. STORIA Attività “La nostra civiltà” Consegna: in coppia, completare una slide già predisposta dall'insegnante inserendo poche informazioni e un'immagine relative a una civiltà studiata. GEOGRAFIA Attività “Scopriamo l'Italia” Consegna: in coppia, completare una slide già predisposta inserendo il nome di una regione, alcune semplici informazioni e un'immagine. SCIENZE Attività “Scheda digitale”

			Consegna: in coppia, realizzare una breve scheda digitale su un animale, una pianta o un argomento studiato, inserendo titolo, testo e immagine.
● Riconoscere il problema e descriverlo in modo chiaro: cosa non funziona, quando succede, che messaggio compare. ● Controllare le cause più comuni: volume/muto, luminosità, batteria/ricarica. ● Chiudere e riaprire un'app, cambiare pagina, aggiornare (refresh). ● Riavviare il dispositivo in modo corretto quando serve. ● Gestire accessi di base: login/logout, riconoscere errori di password. ● Sapere quando fermarsi e chiamare un adulto (account bloccato, richieste di pagamento, contenuti strani, sospetto virus).	● Componenti e funzioni base: dispositivo, schermo, tastiera/mouse, app, impostazioni. ● Cos'è la Wi-Fi. ● Differenza tra problema di hardware (fisico) e di software (app/impostazioni). ● Concetto di riavvio: spegne e riaccende i processi e spesso risolve blocchi. ● Nozioni base di account e password: devono restare private, non si condividono, servono per accedere ai servizi.	IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI: risolvere semplici problemi tecnici legati all'uso dei dispositivi	TECNOLOGIA <u>Attività</u> "Cosa devo fare?" L'insegnante propone semplici situazioni: non si sente l'audio, la batteria è scarica, un app non risponde, la password è errata. Consegna: individuare la possibile soluzione oppure riconoscere quando è necessario chiedere aiuto all'insegnante. ITALIANO <u>Attività</u> "Spiego il problema" Consegna: descrivere con una breve frase un semplice problema incontrato durante l'uso del computer o del tablet, indicando che cosa non funziona.

RUBRICA DI VALUTAZIONE – COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'effettuare semplici ricerche e nell'individuare informazioni utili.	Con la guida dell'insegnante, effettua semplici ricerche e individua alcune informazioni utili.	Effettua semplici ricerche usando parole chiave adeguate e individua le informazioni utili, con qualche aiuto.	Effettua semplici ricerche usando parole chiave adeguate, seleziona le informazioni utili e riconosce alcuni contenuti poco affidabili, in modo generalmente autonomo.	Effettua ricerche in autonomia, seleziona le informazioni pertinenti e riconosce i principali segnali di una possibile fake news.	Effettua semplici ricerche in modo autonomo e consapevole, sceglie parole chiave efficaci, seleziona le informazioni utili e distingue con sicurezza contenuti affidabili da possibili fake news.
COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Fatica a rispettare le principali regole di comportamento negli ambienti digitali e necessita della guida costante dell'adulto.	Con la guida dell'adulto, comunica in modo corretto e riconosce le principali regole di netiquette, privacy e sicurezza.	Comunica in modo corretto e rispetta generalmente le principali regole di netiquette e privacy, chiedendo aiuto nelle situazioni di dubbio.	Comunica e collabora in modo corretto e rispettoso e riconosce quali informazioni personali non devono essere condivise.	Comunica e collabora in modo responsabile, rispetta autonomamente netiquette e privacy e riconosce comportamenti online scorretti.	Comunica e collabora in modo autonomo, rispettoso e consapevole, tutela la propria e altrui privacy e sa come comportarsi di fronte a situazioni scorrette o potenzialmente rischiose.
CREAZIONE DI CONTENUTI I – SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nel caricare, ritrovare, condividere o inviare semplici file.	Con la guida dell'insegnante, carica un file nella cartella indicata, lo ritrova e invia una semplice mail.	Carica e ritrova file, utilizza Drive e invia semplici mail con allegato, con qualche aiuto.	Gestisce semplici file in Drive, li condivide con il destinatario indicato e invia mail corrette con allegato, in modo generalmente autonomo.	Gestisce e condivide autonomamente semplici file e utilizza correttamente la mail, rispettando le principali regole di privacy e netiquette.	Gestisce, organizza e condivide semplici file in modo autonomo e sicuro e utilizza correttamente Drive e mail, rispettando privacy, netiquette e copyright.
	Anche con l'aiuto dell'insegnante,	Con la guida dell'insegnante,	Crea semplici documenti e	Crea documenti ordinati e completa	Produce in autonomia semplici	Produce semplici contenuti digitali

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
	incontra difficoltà nel creare o completare semplici documenti e presentazioni digitali.	scrive un semplice testo digitale o completa una slide già predisposta utilizzando le funzioni essenziali.	completa presentazioni predisposte, utilizzando le principali funzioni di formattazione, con qualche aiuto.	slide inserendo correttamente testo e immagini; collabora in semplici attività condivise.	documenti chiari e ordinati e completa presentazioni in modo corretto, rispettando il lavoro degli altri.	chiari, curati e ben organizzati, utilizza correttamente testo e immagini e collabora in modo autonomo e responsabile nei lavori condivisi.
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI	Fatica a riconoscere e descrivere semplici problemi nell'uso dei dispositivi e necessita dell'intervento dell'adulto.	Riconosce alcuni problemi comuni e, con la guida dell'adulto, prova semplici soluzioni.	Riconosce e descrive i problemi più comuni e applica alcune soluzioni già sperimentate, chiedendo aiuto quando necessario.	Riconosce e descrive semplici problemi tecnici e prova autonomamente le soluzioni più comuni, come controllare volume, batteria o riavviare un'app.	Individua semplici problemi, prova soluzioni adeguate già conosciute e sa quando è necessario fermarsi e chiedere aiuto a un adulto.	Riconosce e descrive con chiarezza semplici problemi tecnici, sceglie autonomamente tra le soluzioni conosciute e riconosce con sicurezza quando deve rivolgersi a un adulto.

ORDINE DI SCUOLA: PRIMARIA			
SEZIONE/CLASSE: QUINTA			
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE			
COMPETENZE SPECIFICHE (al termine della scuola primaria – tratto dalle Indicazioni 2025): Ricerca informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base. Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE (tratte dal Digcomp 3.0)	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
- Effettuare una ricerca su Google, scrivendo parole chiave efficaci (non frasi lunghe; usare virgolette per una frase esatta). - Usare i risultati di Google in modo consapevole: leggere titolo, link, descrizione, capire se il risultato è pertinente. - Aprire più fonti e confrontarle per verificare se dicono la stessa cosa.	- Google e altri motori di ricerca. - Significato di parole chiave, filtri e ricerche con virgolette. - Differenza tra: motore di ricerca, sito istituzionale, enciclopedia online, blog, forum, social, pubblicità. - Che cos'è una fonte e perché è importante citarla. - Criteri base di attendibilità: autore,	RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI: saper effettuare semplici ricerche su Google, selezionando solo informazioni e dati utili, evitando FAKENEWS.	ITALIANO <u>Attività</u> Consegna: trovare 5 informazioni sicure (es. data di nascita – luogo – genitori – opere più importanti – data morte) relative ad un personaggio (testo biografico) usando almeno 3 siti diversi. In una tabella riportare le 5 informazioni citando i siti. STORIA <u>Attività</u> Due versioni della stessa cosa”

● Riconoscere segnali di affidabilità: autore/ente, data, scopo del sito, presenza di riferimenti o fonti. ● Individuare indicatori tipici di fake news: titoli “acchiappa-click”, tono allarmistico, assenza di fonti, immagini fuori contesto. ● Selezionare solo le informazioni utili e prendere appunti (parole chiave, punti elenco). ● Riassumere e rielaborare con parole proprie (non copiare/incollare).	data, scopo, prove/riscontri, reputazione del sito. ● Che cosa sono le fake news e perché esistono (guadagno, influenza, scherzo, propaganda). ● Regole base di copyright: non copiare testi e immagini senza indicare la fonte; usare rielaborazione. ● Regole di cittadinanza digitale: comportamento responsabile online, privacy, dati personali.		Scegliere due pagine web che trattano lo stesso argomento. Consegna: confrontare le pagine per trovare 3 informazioni uguali e 1 differente. GEOGRAFIA <u>Attività</u> Fornire dati relativi ad una regione o città. Consegna: cercare i dati e verificare che coincidano su almeno 2 siti (uno deve essere enciclopedico/istituzionale). SCIENZE <u>Attività</u> “Mito scientifico da smontare” Consegna: cercare online e trovare prove (spiegazioni, dati, studi divulgativi seri) che confermino o smentiscano determinati miti scientifici (es: “Lo zucchero rende iperattivi”, “Il freddo fa venire l’influenza”). ARTE E IMMAGINE <u>Attività</u> “Immagine vera o fuori contesto?” Fornire 3 immagini (anche stampate) con didascalie. Consegna: cercare la stessa immagine online e capire se la didascalia è corretta (spesso non lo è).
● Usare un tono educato e rispettoso in chat, email, forum e commenti.	● Che cos’è la netiquette: insieme di regole per comunicare bene e	COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA	ITALIANO <u>Attività</u>

● Riconoscere ed evitare comportamenti scorretti: insulti, prese in giro, linguaggio aggressivo. ● Gestire i conflitti online: non rispondere “a caldo”, chiedere chiarimenti, usa formule corrette (“Per favore...”, “Non sono d’accordo perché...”). ● Rispettare i turni di parola e le regole del gruppo (non interrompe, non invia troppi messaggi, non andare fuori tema). ● Proteggere la privacy propria e altrui: non condividere dati personali, foto, numeri, indirizzi, password, informazioni di altri. ● Chiedere il permesso prima di pubblicare o inoltrare contenuti che riguardano altri. ● Riconoscere contenuti inappropriati e segnalarli/bloccarli (con l’adulto).	rispettare gli altri online. ● Differenza tra comunicazione dal vivo e digitale: mancano tono e gesti, quindi si fraintende più facilmente. ● Regole base di scrittura online: evitare TUTTO MAIUSCOLO (sembra urlare), usare emoji con misura, non esagerare con punti esclamativi. ● Cos’è il cyberbullismo e come contrastarlo. ● Concetto di traccia digitale: ciò che scrivo può restare online e essere inoltrato. ● Concetto di privacy e dati personali (nome completo, scuola, posizione, foto, account, password). ● Regole base di sicurezza: non cliccare link sospetti, non parlare con sconosciuti senza adulto, non condividere credenziali. ● Ruoli e regole negli ambienti digitali scolastici: chat di classe, registro elettronico, piattaforme (cosa si può fare e cosa no).	BENESSERE E USO RESPONSABILE: interagire con gli altri in ambienti digitali rispettando le regole di NETIQUETTE, della PRIVACY, evitando comportamenti di CYBERBULLISMO.	“Riscrivo il messaggio” (tono e chiarezza) Dare 6 messaggi “brutti” (troppo lunghi, aggressivi, in MAIUSCOLO, senza punteggiatura). Consegna: riscriverli in modo educato, chiaro e breve. STORIA/SCIENZE/GEOGRAFIA <u>Attività</u> “Discussione in forum” (confronto a coppie o piccolo gruppo) Scegliere un quesito e proporlo in chat (app CHAT di Gsuite) Consegna: a turno ognuno esprime la propria opinione riallacciandosi a quella del compagno (sono d’accordo/non sono d’accordo perché....) MATEMATICA <u>Attività</u> Problema in chat: chiedere aiuto bene Consegna: chiedere chiarimenti su un problema ad un compagno con: saluto, domanda precisa, dati del problema. Chi risponde deve essere chiaro e gentile. EDUCAZIONE CIVICA <u>Attività</u> “Role-play cyberbullismo: cosa faccio?” Tre ruoli: vittima, spettatore, adulto. Consegna: scrivere 3 frasi di aiuto e 3 azioni corrette.
---	---	--	--

			ARTE E IMMAGINE <u>Attività</u> “Emoji e tono” (lavoro in gruppo) Consegna: scegliere emoji adatte per scusarsi, ringraziare, chiedere aiuto e creare un cartellone.
● Salvare e organizzare file in cartelle (nome corretto del file, cartella giusta). ● Caricare un file su Drive e ritrovarlo. ● Condividere un file/cartella scegliendo il destinatario giusto. ● Impostare i permessi corretti: solo visualizzazione / commento / modifica. ● Copiare e inviare un link di condivisione (quando serve) senza renderlo pubblico per errore. ● Inviare una mail semplice e corretta (oggetto chiaro, testo breve, saluto e firma), allegando un file. ● Rispettare la privacy: non condividere dati personali o materiali di altri senza permesso. ● Rispettare il copyright (citare fonte immagine - usare immagini libere).	● Differenza tra allegato e link Drive (allegato = dentro la mail; link = file online). ● Che cos’è la condivisione su Drive e cosa significa “chi può accedere”. ● Significato dei permessi: Visualizzatore / Commentatore / Editor. ● Differenza tra link “limitato” (solo invitati) e link “chiunque con il link” (più rischioso). ● Regole base di netiquette nelle mail: oggetto, tono educato, messaggio chiaro. ● Nozioni minime di sicurezza e comportamento: non condividere dati personali, rispetto dei compagni, regole copyright. ● Importanza dei nomi dei file (titolo, data, versione) per non confondersi e non perdere documenti.	CREAZIONE DI CONTENUTI - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE: condividere contenuti e informazioni in ambiente digitale (Drive – mail), rispettando le regole della NETIQUETTE, del COPYRIGHT e della PRIVACY.	TUTTE LE DISCIPLINE Attività 1 Creare una cartella, denominarla. All’interno creare un file con Gdocumenti/Gexcel o caricare foto (es gita). Condividere la cartella con l’insegnante o un compagno, sistemando correttamente i permessi, affinché l’insegnante/compagna possa modificare il documento o solo visualizzarlo. Attività 2 Scrivere una mail all’insegnante o a un compagno allegando un file/immagine/audio. Attività 3 Scrivere una mail all’insegnante o a un compagno allegando il link ad una pagina web. Attività 4 Creare un semplice GModuli su un argomento dato. Copiare il link per compilarlo. Scrivere una mail all’insegnante o a un compagno allegando il link.

● Aprire e usare un editor di testo e un programma di presentazione. ● Scrivere un testo ordinato e con una corretta formattazione. ● Inserire e sistemare immagini (dimensione, posizione) e aggiungere una breve didascalia. ● Impostare una pagina o slide in modo leggibile: font chiaro, spaziatura, allineamenti. ● Salvare correttamente: nome file chiaro, cartella giusta, formato corretto. ● In un file/presentazione condiviso/a scrivere senza cancellare il lavoro degli altri. ● Rispettare regole base: privacy, netiquette, copyright.	● Differenza tra documento di testo e presentazione e a cosa servono. ● Funzioni base di un editor di testo: titolo, paragrafi, elenchi, formattazione (grassetto/corsivo), inserimento immagini, salvataggio e nomi file. ● Funzioni base di un programma di presentazione: struttura a slide, layout (titolo + contenuto), Inserire immagini e testo, presentare in modo chiaro (poche parole, concetti chiave), regole di leggibilità: poche parole per slide, carattere grande e chiaro, non troppi colori o font diversi. ● Concetti di collaborazione online: file condiviso, permessi (vedi/commenta/modifica), cosa significa lavorare insieme sullo stesso documento. ● Nozioni minime di sicurezza e comportamento: non condividere dati personali, rispetto dei compagni, regole copyright.	CREAZIONE DI CONTENUTI: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo/programmi di presentazione) per produrre contenuti digitali anche collaborando on line, rispettando le regole della NETIQUETTE, del COPYRIGHT e della PRIVACY.	ITALIANO <u>Attività 1</u> Testo digitale individuale Consegna: creare un documento di testo con un programma di videoscrittura (es. word) o una web app (Gdocumenti), scrivere il testo, formattandolo correttamente. Opzione 1. Aggiungere un'immagine copiata dal web, citando la fonte o scegliendo tra immagini libere. Opzione 2 se si utilizza un tablet, fotografare un proprio disegno e inserirlo. <u>Attività 2</u> Testo digitale condiviso L'insegnante crea una cartella condivisa con all'interno dei documenti di testo che riportano il nome degli studenti che dovranno collaborare (chi collabora dovrà essere a distanza e avere due dispositivi). Consegna: scrivere un testo su un argomento/titolo dato (anche una filastrocca/poesia). Parte uno (o una coppia) a scrivere una frase, poi prosegue l'altro (l'altra coppia). Possibilità di utilizzare la chat per accordarsi – discutere. Alla fine revisione e formattazione. STORIA/GEOGRAFIA/SCIENZE <u>Attività</u> Presentazione con CANVA
---	--	---	---

			L'insegnante predispone su Canva una presentazione, inserendo tante slides quanti sono i ragazzi/coppie/gruppi che vuol far lavorare. Condivide la presentazione con le mail degli alunni. Stabilisce la tematica e assegna a ciascun alunno /coppia/gruppo l'aspetto da sviluppare (preferibilmente su un contenuto già affrontato e consolidato) Consegna: creare una slides leggibile, con un font chiaro, poche e chiare informazioni, spaziature e allineamenti corretti, eventuali immagini e effetti. Evitare di manomettere il lavoro altrui. Revisione finale collettiva per vedere se c'è coerenza tra le slides e se sono chiare. Eventuali modifiche a posteriori. Questa attività si presta come resoconto finale di un argomento (es. una civiltà, una regione, degli esperimenti...)
● Riconoscere il problema e descriverlo in modo chiaro: cosa non funziona, quando succede, che messaggio compare. ● Controllare le cause più comuni: volume/muto, luminosità, batteria/ricarica, connessione Wi-Fi attiva, modalità aereo / bluetooth ● Chiudere e riaprire un'app, cambiare pagina, aggiornare (refresh).	● Componenti e funzioni base: dispositivo, schermo, tastiera/mouse, app, impostazioni. ● Cosa sono Wi-Fi, rete mobile, bluetooth, modalità aereo (a cosa servono). ● Differenza tra problema di hardware (fisico) e di software (app/impostazioni). ● Significato di errori comuni: "nessuna	IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI: risolvere semplici problemi tecnici legati all'uso dei dispositivi	ITALIANO <u>Attività</u> Testo regolativo: "Se succede... allora..." Consegna: scrivere una guida breve con passaggi numerati per 3 problemi tipici (audio che non va, Wi-Fi, stampante). TECNOLOGIA <u>Attività</u> "Clinica dei dispositivi" (laboratorio a stazioni) Gruppi ruotano su 5 stazioni con problemi simulati.

● Riavviare il dispositivo in modo corretto quando serve. ● Gestire accessi di base: login/logout, riconoscere errori di password, chiedere l'eventuale recupero delle credenziali Gsuite attraverso mail all'Animatore Digitale. ● Conoscere dove trovare e modificare impostazioni semplici: rete, audio, data/ora, lingua, accessibilità base. ● Sapere quando fermarsi e chiamare un adulto (account bloccato, richieste di pagamento, contenuti strani, sospetto virus).	connessione", "memoria piena", "accesso negato", "aggiornamento richiesto". ● Concetto di riavvio: spegne e riaccende i processi e spesso risolve blocchi. ● Nozioni base di account e password: devono restare private, non si condividono, servono per accedere ai servizi.		Consegna: per ogni stazione compilano: 1) Sintomo – cosa vedo 2) Ipotesi – cosa potrebbe essere 3) Test – cosa provo 4) Soluzione – cosa ha funzionato 5) Prevenzione – come evitarlo Stazioni (problemi semplici e reali) ● Audio muto: volume a zero / output sbagliato / cuffie non inserite bene. ● Wi-Fi non va: modalità aereo / rete sbagliata / password errata / router lontano. ● App bloccata: chiudi e riapri / riavvio / aggiornamento. ● File "sparito": cerca / recenti / cartella sbagliata / nome duplicato. ● Stampante non stampa (se c'è): coda bloccata / stampante offline / fogli finiti.
--	---	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE – COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nell'effettuare semplici ricerche e nell'individuare le informazioni utili.	Con la guida dell'insegnante, effettua semplici ricerche e individua alcune informazioni utili.	Effettua semplici ricerche utilizzando parole chiave adeguate e individua le informazioni utili, con qualche aiuto nel confronto delle fonti.	Effettua ricerche utilizzando parole chiave adeguate, seleziona le informazioni utili e confronta semplici fonti in modo generalmente autonomo.	Effettua ricerche in autonomia, seleziona e confronta le informazioni e riconosce i principali segnali di una possibile fake news.	Effettua ricerche in modo autonomo e consapevole, seleziona, confronta e rielabora le informazioni, valutando l'attendibilità delle fonti e riconoscendo possibili fake news.
COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE - SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Fatica a rispettare le principali regole di comportamento negli ambienti digitali e necessita della guida costante dell'adulto.	Con la guida dell'adulto, comunica in modo corretto e riconosce le principali regole relative a netiquette, privacy e sicurezza.	Comunica in modo corretto e rispetta generalmente le principali regole di netiquette e privacy, chiedendo aiuto nelle situazioni di dubbio.	Comunica e collabora in modo corretto e rispettoso, tutela i dati personali e riconosce comportamenti online inappropriati.	Comunica e collabora in modo responsabile, rispetta autonomamente netiquette e privacy e sa come comportarsi di fronte a situazioni scorrette o di cyberbullismo.	Comunica e collabora in modo autonomo, responsabile e consapevole, tutela la propria e altrui privacy e adotta comportamenti corretti anche di fronte a situazioni problematiche online.
CREAZIONE DI CONTENUTI I – SICUREZZA BENESSERE E USO RESPONSABILE	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nel caricare, ritrovare, condividere o inviare semplici file.	Con la guida dell'insegnante, carica un file nella cartella indicata, lo ritrova e invia una semplice mail.	Carica e ritrova file, utilizza Drive e invia semplici mail con allegato, con qualche aiuto.	Gestisce semplici file in Drive, li condivide con il destinatario indicato e invia mail corrette con allegato, in modo generalmente autonomo.	Gestisce e condivide autonomamente semplici file e utilizza correttamente la mail, rispettando le principali regole di privacy e netiquette.	Gestisce, organizza e condivide semplici file in modo autonomo e sicuro e utilizza correttamente Drive e mail, rispettando privacy, netiquette e copyright.
	Anche con l'aiuto dell'insegnante, incontra difficoltà nel creare e	Con la guida dell'insegnante, crea semplici documenti o presentazioni	Crea documenti e presentazioni abbastanza ordinati utilizzando le	Crea documenti e presentazioni chiari e ordinati, utilizzando	Produce in autonomia documenti e presentazioni ben	Produce contenuti digitali chiari, curati e ben organizzati, scegliendo

NODO	NON SUFFICIENTE	SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
	modificare semplici documenti o presentazioni digitali.	utilizzando le funzioni essenziali.	principali funzioni di formattazione e inserendo semplici contenuti.	correttamente testo, immagini e principali strumenti di formattazione; collabora in attività condivise.	organizzati e leggibili e collabora correttamente alla realizzazione di contenuti condivisi.	autonomamente gli strumenti più adatti e collaborando in modo responsabile ed efficace.
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI	Fatica a riconoscere semplici problemi nell'uso dei dispositivi e necessita dell'intervento dell'adulto per procedere.	Riconosce alcuni problemi comuni e, con la guida dell'adulto, prova semplici soluzioni.	Riconosce i problemi più comuni e applica alcune semplici soluzioni già sperimentate, chiedendo aiuto quando necessario.	Riconosce e descrive semplici problemi tecnici e prova autonomamente le soluzioni più comuni, sapendo quando chiedere aiuto.	Individua le possibili cause di semplici problemi tecnici, prova soluzioni adeguate e ricorre all'adulto nelle situazioni che non può gestire.	Analizza semplici problemi tecnici, individua possibili cause e sceglie in autonomia soluzioni adeguate, riconoscendo con sicurezza quando è necessario rivolgersi a un adulto.