



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale
Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado
VIA DELLE AIE 2

09035 GONNOSFANADIGA (SU)

Telefono 0702051088-089-090-091

CODICE FISCALE 82003870928 – Cod. Univoco: UFGJG7

E-mail: CAIC808007@ISTRUZIONE.IT – CAIC808007@PEC.ISTRUZIONE.IT WWW.ICGONNOSFANADIGA.EDU.IT

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE



a cura del Team Digitale
A.S. 2023/24

ALLEGATO AL PTOF 2023-2024

PREMESSA

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo ormai da diversi anni richiede nuove conoscenze ma soprattutto nuove consapevolezze. La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a quelli di qualche decina di anni fa e il sistema educativo svolge un ruolo decisivo anche nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle *tecnologie digitali* che permetta ai ragazzi di superare il semplice ruolo di consumatori passivi.

Si rende necessario promuovere “un’educazione digitale” che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza in questo campo.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel contesto tecnologico-informatico, padroneggiando con disinvoltura abilità e procedure, ma al contempo hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare quelle capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti informatici e digitali, per un uso più accorto, strategico, degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

All’interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, è specificato che “[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell’alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata [...]” (pag. 72, PNSD). Nel punto 4.2 inoltre, si afferma come produrre contenuti digitali richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative. Ed anche l’approccio per discipline, scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave: la competenza digitale non è qualcosa di settoriale e specialistico bensì coinvolge tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti e tutti concorrono alla sua costruzione.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la **competenza digitale tra le otto competenze chiave** per l’apprendimento e la definiscono come *capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione*. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze potendosi sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens) in più parti del documento “Scuola 4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l’anno scolastico 2024/2025 come data limite per l’aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l’istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l’attuale Scuola 4.0.

Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all’aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l’occupazione, la crescita personale e l’inclusione sociale»..

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell’Istituto.

Le **DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI**, come già evidente nella definizione iniziale delle Raccomandazioni Europee, sulle quali sarà possibile lavorare in classe, in un’ottica che integra la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica (*Calvani, Fini e Ranieri 2009*) sono:

- **dimensione TECNOLOGICA:** è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un’adeguata comprensione della “grammatica” dello strumento.
- **dimensione COGNITIVA:** fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- **dimensione ETICA E SOCIALE:** la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po’ più l’accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE:

Il DigComp 2.2 individua cinque aree di competenze per lo sviluppo delle competenze digitali, e sono:

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
Ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali online e offline.	<p>Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni.</p> <p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizza basilamente la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</p> <p>Sa utilizzare in modo guidato e semplice il computer.</p> <p>Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.</p>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Modalità per individuare ed aprire icone.</p> <p>Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali).</p> <p>Conoscenza iconografica di simboli sulla tastiera.</p> <p>Modalità di utilizzo di software didattici.</p> <p>Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p>

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso tecnologie digitali.
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- 2.3 Netiquette.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti.</p> <p>Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).</p>	<p>È in grado di prendere familiarità con le app utilizzate a scuola.</p> <p>È in grado di condividere le informazioni e i contenuti digitali con altri nel contesto scuola e con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>È in grado di rapportarsi agli altri in modo corretto all'interno del setting digitale.</p>	<p>Inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.</p> <p>Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).</p> <p>Arricchire l'esperienza linguistica dei bambini;</p> <p>Effettuare collegamenti interdisciplinari con le diverse aree di apprendimento, in particolare: educazione all'immagine e socio affettiva.</p> <p>Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.</p> <p>Stimolare la partecipazione e la capacità di collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.</p> <p>Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura.</p> <p>Sperimentare il passaggio da schema</p>

		grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)
--	--	---

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Modificare contenuti digitali.</p> <p>Esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Riconoscere elementi base di programmazione.</p>	<p>È in grado di comprendere dei contenuti basilari in formati semplici.</p> <p>Sceglie modi per modificare, migliorare nuovi contenuti.</p> <p>È in grado di svolgere un piccolo compito online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>È in grado di eseguire semplici istruzioni sui dispositivi.</p> <p>Comprende le basi del Coding.</p>	<p>Primi approcci alla robotica educativa.</p> <p>Giochi di movimento su grandi scacchiere, pavimento o griglie.</p> <p>Programmazione visuale a blocchi con semplici comandi ad immagini.</p> <p>Sperimentare Istruzioni sequenziali.</p>

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
Conoscere i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico legate all'utilizzo delle tecnologie digitali.	<p>È in grado di comprendere quali possano essere alcune situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.</p>	<p>Discussioni guidate su situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
Riconosce e prova a risolvere semplici problemi con operazioni e comandi base per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento.	<p>È in grado di utilizzare le funzioni base di tablet e Lim</p> <p>È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Abilità di risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.</p>

TRAGUARDI COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**A1**

- Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini/filmati.
- Identificare caratteristiche e proprietà specifiche di oggetti/elementi messi a confronto.
- raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.
- Utilizzare simboli per catalogare dati caratteristici emersi dal confronto di elementi.
- Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati.
- Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.

A2

- Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione.
- Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali in situazioni di gioco/apprendimento
- Scegliere, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco per comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.
- Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale.
- Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare.
- Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali, secondo tempi e modalità stabilite.

A3

- Realizzare, guidati, semplici artefatti digitali seguendo le istruzioni operative suggerite.
- Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico di comunicazione.
- Individuare semplici regole per la condivisione di materiali, strumenti, procedure, ambienti.
- Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in un contesto di gioco.

A4

- Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite dal docente.
- Individuare, guidati in situazioni ludiche, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.
- Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in specifici contesti di gioco/apprendimento.
- Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri.

A5

- Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza.
- Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema nei diversi campi d'esperienza.
- Selezionare, da un insieme di risorse digitali messe a disposizione, quella più appropriata al contesto d'uso.
- Descrivere in sequenza in maniera guidata le operazioni da compiere per svolgere un'attività attraverso semplici step.
- Comunicare specifiche esigenze di autonomia nell'uso di risorse.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA E SECONDA

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali online e offline.	<p>È in grado di utilizzare i dispositivi per scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, inserisce lo spazio tra una parola e l'altra, andare a capo.</p> <p>È in grado di effettuare semplici ricerche sul web con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Le parti del computer.</p> <p>Accendere e spegnere i dispositivi.</p> <p>Il mouse e la tastiera.</p> <p>Scrivere con la tastiera.</p>

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso tecnologie digitali.
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- 2.3 Netiquette.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Utilizzare i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</p> <p>Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).</p>	<p>È in grado di prendere familiarità con le app utilizzate a scuola.</p> <p>E' in grado di condividere le informazioni e i contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>E' in grado di rapportarsi agli altri utenti online in modo corretto.</p>	<p>Il Manifesto della comunicazione non Ostile.</p> <p>La piattaforma Google Workspace nelle sue applicazioni principali.</p> <p>Le principali parti di un messaggio (Destinatario, mittente, contenuto).</p>

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati,</p> <p>Esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Riconoscere elementi base di programmazione.</p>	<p>È in grado di creare o modificare dei contenuti semplici in formati semplici;</p> <p>Sceglie modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</p> <p>È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni sui dispositivi.</p> <p>Comprende le basi del Coding.</p>	<p>Creare un disegno con un software/app di grafica.</p> <p>Creare un documento con programma di videoscrittura</p> <p>Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.</p> <p>Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.</p> <p>Partecipare alle attività di Codeweek.</p>

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Conoscere i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Utilizzare misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p>	<p>Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica.</p> <p>È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.</p>	<p>Disegnare il proprio Avatar su carta e digitalmente.</p> <p>Cos' è la privacy.</p> <p>Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
Riconosce e prova a risolvere problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<p>È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</p> <p>È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>. La struttura del computer;</p> <p>Le funzioni dei programmi base dei dispositivi;</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

A2

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

A3

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

A4

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada.);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CLASSE TERZA E QUARTA

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<p>È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali.</p> <p>È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p> <p>È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p>	<p>Internet e ricerche in rete</p> <p>aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p> <p>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p>

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso tecnologie digitali.
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- 2.3 Netiquette.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<p>È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise.</p> <p>È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online, strumenti della Google Workspace, strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Condivisione di un documento.</p> <p>Interagire insieme sia in presenza che a distanza.</p> <p>App online per elaborare semplici dati, scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni). Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato anche in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>È in grado di progettare la struttura di alcune slide e presentarle alla classe.</p> <p>È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot.</p>	<p>App di scrittura online come Word e di grafica come Canva o PowerPint</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Creare una presentazione base riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.</p> <p>Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.</p> <p>Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot.</p>

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p>	<p>È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali</p>	<p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <p>Distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <p>Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).</p>	<p>È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone...</p> <p>È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.</p>	<p>Le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi.</p> <p>Reti wi-fi disponibili.</p> <p>Opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Il gioco della rete.</p> <p>Come si apre una cartella?</p> <p>Escape room.</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe;
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);

- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

CLASSE QUINTA

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</p> <p>accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;</p> <p>conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;</p> <p>saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;</p> <p>riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</p>	<p>È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche.</p> <p>È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).</p>	<p>Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>Creare sitografia e bibliografia di ricerche. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).</p> <p>Eeguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p> <p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete.</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni</p> <p>Pearltrees Padlet.</p>

		<p>Internetopoli.</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Il decalogo delle Fake news.</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi.</p>
--	--	---

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante</p>	<p>È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.</p> <p>È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online, strumenti della Google Workspace, strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.</p> <p>interagire insieme sia in presenza che a distanza.</p> <p>App online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>

<p>l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Sapere che cos'è un'identità digitale.</p> <p>Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</p> <p>Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.</p> <p>Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</p>	<p>altri membri del gruppo.</p> <p>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.</p> <p>Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola Office 365 Education</p> <p>Tutorial Google classroom</p> <p>Tutorial Drive</p> <p>Videotutorial Drive Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar</p> <p>Segui le tracce digitali.</p>
---	---	---

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p> <p>È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe.</p> <p>È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione</p>	<p>Utilizzo di applicazioni per scrivere in formato digitale un dialogo inventato, in modalità collaborativa online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.</p> <p>Scrivere ed eseguire semplici</p>

		<p>istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software .</p> <p>Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare storytelling.</p> <p>Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourboox</p> <p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni</p> <p>Power Point Canva</p>
--	--	--

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e</p>	<p>È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali</p>	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della</p>

<p>l'inconoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p> <p>Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</p> <p>Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</p> <p>Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <p>Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <p>Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>		<p>tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p> <p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".</p> <p>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili).</p> <p>Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</p> <p>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p> <p>Usare Internet in sicurezza</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili</p> <p>Super cittadino digitale -</p>
---	--	---

		<p>Dati personali ed altri dati</p> <p>Dati personali e altri dati - Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo</p> <p>Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Crittografia per tutti</p> <p>Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi</p> <p>Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p>Diario di una giornata sconnessa</p> <p>Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale</p> <p>La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>
--	--	---

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).</p> <p>Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;</p> <p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</p> <p>Identificare semplici soluzioni per risolverli;</p> <p>Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;</p> <p>Individuare problemi di accessibilità;</p> <p>Riconoscere le mie esigenze di</p>	<p>E' in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone...</p> <p>È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.</p> <p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>Verificare la disponibilità delle reti</p>	<p>Hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi.</p> <p>Reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p> <p>Il gioco della rete</p> <p>Come si apre una cartella?</p> <p>Escape room</p> <p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei</p>

<p>formazione.</p>	<p>wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.</p> <p>Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p> <p>Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</p> <p>Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</p>	<p>dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--------------------	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA**A1**

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Gli studenti svilupperanno capacità di ricerca online, valutazione critica delle fonti e competenze di citazione appropriata.</p> <p>Ogni livello educativo approfondirà le abilità di ricerca e valutazione delle informazioni online, adattandole alle esigenze di età e competenza.</p> <p>Capacità di ricerca online.</p> <p>Valutazione critica delle fonti digitali.</p> <p>Citazione e attribuzione appropriata delle fonti online.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione</p>	<p>Esser in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Esser in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>Esser in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche.</p> <p>Esser in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni.</p> <p>Esser in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).</p>	<p>I diversi motori di ricerca.</p> <p>Le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</p> <p>Informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>I contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario</p>

<p>e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>		<p>trentino.</p> <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); - identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; - identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; - identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. <p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>http://www.wakelet.com</p>
---	--	--

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-</p>	<p>È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>È in grado di inviare email complete</p> <p>È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <p>È in grado di scaricare</p>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p>

<p>creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p>	<p>documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.</p> <p>È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Workspace per la scuola - Office 365 Education - Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: - Padlet - Digipad per organizzare contenuti
--	--	--

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud.</p> <p>È in grado di scrivere informato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</p> <p>È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica</p>

	<p>È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi</p> <p>È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche</p>	<p>di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <p>Svolgere attività per lo sviluppo dell'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. <p>Utilizzare applicazioni per la creazione di contenuti multimediali come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva - https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi - Book Creator - Esperienze in AR con Metaverse - Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. - Creare il gioco del Labirinto con Scratch <p>Conoscere alcuni principi di design.</p>
--	---	---

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le</p>	<p>Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>È in grado di rappresentare la</p>	<p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</p> <p>Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</p> <p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli)</p> <p>Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la</p>

<p>tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali</p> <p>È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <p>È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media</p>	<p>propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <p>Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</p> <p>Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p>
---	---	--

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</p>	<p>È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p> <p>È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</p> <p>È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</p>	<p>Hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi.</p> <p>Reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p> <p>Il gioco della rete</p> <p>Escape room</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i LEGO</p>

		<p>direttamente online</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>P</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--	--	--

CLASSE SECONDA E TERZA

1

AREA DI COMPETENZA

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<p>È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni.</p> <p>È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>È in grado di riconoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p>	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo nazionale OPAC.</p> <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - applicare la sintassi dei motori di

	<p>È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).</p>	<p>ricerca;</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); - identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; - identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; <p>usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; - utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
--	--	--

2

AREA DI COMPETENZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p>	<p>È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <p>È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul pro</p>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p>

<p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p> <p>L'utilizzo di agenti intelligenti come tecnologie digitali: l'intelligenza artificiale (AI)</p>	<p>prio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p> <p>È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>È in grado di comprendere le potenzialità dell'utilizzo consapevole dell'intelligenza artificiale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.</p> <p>Conoscere e utilizzare piattaforme collaborative online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Workspace per la scuola - Office 365 Education - WeSchool La Digitale <p>Utilizzare bacheche digitali collaborative come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padlet - Digipad per organizzare contenuti <p>Comprendere l'importanza dell'Intelligenza Artificiale e il suo ruolo nel processo creativo. Capire il significato di Apprendimento Automatico e discutere delle possibili applicazioni che esso può avere.</p>
--	---	--

3

AREA DI COMPETENZA

COSTRUZIONE E CONTENUTI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli.</p> <p>È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi</p> <p>È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.</p>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. - manipolare contenuti audio/video attraverso l'utilizzo di software quali

		<p>Adobe Premiere, Final Cut o Audacity</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotatorie; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. <p>Potenziare la conoscenza di applicazioni per la creazione di contenuti multimediali come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canva - https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi - Book Creator per raccontare o documentare esperienze - esperienze in AR con Metaverse
--	--	--

		<p>Creare presentazioni geolocalizzate:</p> <ul style="list-style-type: none">- StoryMapJS- Google Earth <p>Creare mappe concettuali, linee del tempo e altro materiale per la didattica con Canva, Padlet, Genially o applicazioni affini</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>Programmare semplici robot attraverso l'utilizzo di MakeBlock.</p> <p>Utilizzare l'AI per la generazione di contenuti creativi.</p>
--	--	---

4

AREA DI COMPETENZA

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p>	<p>È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p> <p>È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli</p> <p>È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale</p>	<p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</p> <p>Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</p> <p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli)</p> <p>Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e</p>

<p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p> <p>Impatto sociale ed etico dell'Intelligenza Artificiale e dei sistemi di Apprendimento Automatico.</p>	<p>personale.</p>	<p>quella dei propri compagni di classe.</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <p>Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</p> <p>Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p> <p>Conoscere i concetti fondamentali del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR).</p> <p>Discutere sui valori etici dell'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale.</p>
---	-------------------	---

5

AREA DI COMPETENZA

SOLUZIONE DI PROBLEMI**DESCRITTORI DI COMPETENZA**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).
- 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZA E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</p>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali</p> <p>Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <p>È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.</p> <p>È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p>	<p>Hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi.</p> <p>Reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p> <p>Il gioco della rete</p> <p>Escape room</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie</p>

		<p>Draw.Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA**A1**

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.

A4

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;

- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

LE RUBRICHE VALUTATIVE

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza:

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

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

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

	IN VPA	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocare di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocare di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

RIFERIMENTI

https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

<https://scuoladigitale.istruzione.it>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>

<https://pnrr.istruzione.it>

<https://www.serviziusardegna.it/eftsardegna/>