



Ministero dell'Istruzione e del Merito



DE AMICIS | MANZONI
INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA DI 1°GRADO

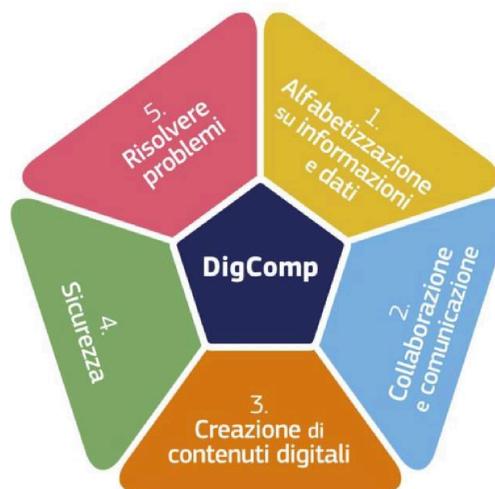


PRIMO ISTITUTO COMPRENSIVO "DE AMICIS - MANZONI"
74016 MASSAFRA (TA) – Piazza Corsica, 1 - - tel/fax. 099/8801184- 099/8804488
C.F. 90214550734 – Codice Meccanografico TAIC849009

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Delibera n. 6.3.2024 del Collegio dei docenti del 13.12.2024

Delibera n. 10.1.2024 del Consiglio d'Istituto del 13.12.2024



PREMESSA

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 nel seguente modo:

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

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; Linee guida per le discipline Stem 2023; Linee guida per l'insegnamento dell'ed. civica 2024.**

La scuola deve riconoscere la COMPETENZA DIGITALE come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di “cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale”. La scuola assume con il digitale una dimensione ampliata: **“L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo”.** È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere al curriculum d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché **“la scuola digitale non è un'altra scuola”.** (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

I nostri alunni e le nostre alunne sono **“nativi digitali”**; essere “nativo digitale” significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale. Il “nativo digitale” che si introduce da solo nella comunicazione digitale già a partire dai game in rete, si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza sentire l'esigenza di elaborarli in proprio o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni sensibili o del Copyright. **La scuola deve guidarli ed istruirli in questo ambiente immersivo**, nei tempi e nei modi più consoni all'età e alla propria personale propensione all'interazione in rete perché anche se usano la Rete quotidianamente, talvolta in modo più intuitivo ed agile rispetto agli adulti, non è detto che siano dotati di maggiori competenze digitali. Il **curricolo digitale** deve essere visto quindi come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della competenza digitale e di una cittadinanza digitale responsabile per sé e gli altri. 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; si intreccia con tutte le altre competenze socio-emotive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si può sviluppare efficacemente con l'utilizzo di **metodologie** prevalentemente **costruttiviste** e **cooperative** attraverso le quali si pongono gli studenti e le studentesse al centro del processo di apprendimento, stimolandoli a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, risolvere problemi; il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà. Si tratta di attuare una **didattica integrata e innovativa** che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

Il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali, di cui la versione **Digcomp 2.2 del 2022** è la più recente. È a questo documento che si fa riferimento per l'elaborazione del Curriculum Digitale dell'Istituto.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.

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

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

LIVELLO DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA		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
ALTAMENTO 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

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

L'IC DE AMICIS MANZONI ha progettato e realizzato, secondo una logica di curricolo verticale, un percorso per gli alunni e le alunne dei tre ordini di scuola che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico. L'attuazione del curricolo digitale infatti vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare ide dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivi tecnologici ● Altri strumenti di comunicazione e i loro utilizzi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le principali funzionalità touch per utilizzare le applicazioni relative alle attività proposta dall'insegnante ● Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia ● Ricercare, con la supervisione del docente, contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) ● Favorire il pensiero computazionale potenziando gli apprendimenti logico-matematici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Funtronic onevo ● Youtube kids (https://www.youtubekids.com/)

AREA DI COMPETENZA 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Emozioni primarie 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, riconoscere e individuare immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare e descrivere ciò che osserva sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. • Attività di associazione e classificazione • Eseguire percorsi interattivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot) • Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Lateralizzazione • Concetti base di informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica • Osservare, descrivere e progettare percorsi secondo indicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un disegno con software/app di grafica • Coding unplugged • Attività di orientamento spaziale • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine 	<ul style="list-style-type: none"> • Pixel Art • Coding • Paint

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivi tecnologici • Norme digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizzare basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri • Imparare a distinguere il virtuale dal reale. • Rendere consapevoli dell'uso corretto dei vari dispositivi in base all'età 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Lettura e brainstorming • Storie sociali 	<ul style="list-style-type: none"> • Interland: avventure digitali • Visione e ascolto di video, storie e libri cartacei

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Simboli (pila, microfono, volume, mondo, lente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema 	<ul style="list-style-type: none"> • Schede strutturate e non • Utilizzo della tastiera • Simulazioni 	Youtube Kids (https://www.youtubekids.com/)

Al termine della scuola dell'infanzia l'alunno/a è in grado di:

1. Muovere il mouse e i suoi tasti
2. Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
3. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet
4. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (es.: scrivere il proprio nome)
5. Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
6. Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
7. Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle)
8. Rappresentare graficamente su sfondo colorato, dopo la lettura di una storia

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME E SECONDE

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Accensione-spegnimento ● Il desktop ● Il mouse e la tastiera ● Icone principali di Windows e di Word ● Gli elementi principali della Digital Board: schermo, uso del touch screen. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa individuare i tasti presenti sulla tastiera ● Conosce il nome e la funzione di ogni elemento della tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo delle principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parti del computer ● Accensione e spegnimento del computer
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● I principali software applicativi utili per la videoscrittura ● Cartelle- file e altri contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● È in grado di trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuazione di cartelle e file su un dispositivo ● Accesso ed esplorazione dei contenuti di una cartella. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerche maestre in rete con la testa
LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE				
BASE 1				
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare i tasti presenti sulla tastiera ● conoscere il nome e la funzione di ogni elemento della tastiera ● trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online 				

AREA DI COMPETENZA 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso a canali digitali protetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Partecipazione, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata e utilizzazione dei tasti audio e video 	<ul style="list-style-type: none"> • You Tube Kids
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di utilizzo di software didattici. • Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di apprendimento interattivo attraverso giochi, quiz.... 	<ul style="list-style-type: none"> • Siti di giochi interattivi proposti • dai docenti
2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole di condotta per comunicare in Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'importanza delle parole e dei modi • corretti di interagire con gli altri in rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessione sull'utilizzo delle parole in rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Video regole netiquette

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 1

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
- utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del cursore • Modalità di utilizzo di app di grafica e di software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare • Contenuti semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop • Creazione di disegni con app di grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Wordwall

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 1

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

- A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:
- Creare e modificare contenuti semplici

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e rispetta le regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessione sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Conversazioni sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone 	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco delle emozioni per bambini

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 1

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

- conoscere e rispettare le regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.
- distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Funzionamento elementare dei principali dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> • Accensione e spegnimento di monitor, pc e tablet 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del pc
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Il coding come supporto alla risoluzione di problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione su un dispositivo di applicativi e giochi digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Coding unplugged e digitale

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 1

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

- riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali
- utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding

Al termine della classe PRIMA l'alunno/a è in grado di:

1. Accendere e spegnere il computer.
2. Conoscere le principali parti del computer.
3. Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
4. Scrivere parole con programma di videoscrittura.
5. Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno/a è in grado di:

1. Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
2. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
3. Usare i principali comandi della tastiera.
4. Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
5. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
6. Usare software didattici.

7. Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate) 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle Informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Avviamento all'utilizzo di un motore di ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> In rete con la testa
1.2 Valutare dati, informazioni e Contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Semplici strumenti di ricerca per trovare informazioni pertinenti 	<ul style="list-style-type: none"> Trovare dati, informazioni e Contenuti attraverso una ricerca guidata in rete 	<ul style="list-style-type: none"> Individuazione di una specifica cartella sul desktop, apertura e, visione del contenuto 	<ul style="list-style-type: none"> Ti presento windows
LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE				
BASE 2				
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> conoscere il nome e la funzione di ogni elemento della tastiera conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete 				

AREA DI COMPETENZA 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso a mail e chat per comunicare con i compagni e gli insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione • (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, ecc) 	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso e familiarizzazione con la piattaforma della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'impronta digitale
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso a Chat, Classroom e Meet 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio • da utilizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma, (Classroom, Meet) 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazioni di Google Workspace
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso alle principali piattaforme di comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio • (mittente, destinatario e oggetto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di accesso ai principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Email, Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazioni di Google Workspace

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 2

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

- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, ecc)
- Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare
- Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)
- Conoscere le diverse modalità di condivisione

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso a software e applicativi per la creazione di contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di un testo in formato digitale • Traduzione di un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Wordwall
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di accesso a software e applicativi per la creazione di presentazioni multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato • Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari 	<ul style="list-style-type: none"> • Codificazione e decodificazione di istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente • Completamento di una breve presentazione attraverso le strutture proposte 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Presentazioni • Canva

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 2

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

- Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare
- Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali
- Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato
- Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online
- Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura dei termini di utilizzo dei servizi web 	<ul style="list-style-type: none"> • Segui le tracce digitali • Alla scoperta del web
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione dei dati personali per preservarne la sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è internet • Vivi internet al meglio
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei diritti propri ed altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del digitale • durante la giornata e corretta gestione dei tempi di esposizione per preservare il proprio benessere e la propria salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Space Shelter (proteggersi Online)

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 2

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

- Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie
- Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari
- Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei diritti propri ed altrui

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Individuazione delle varie parti hardware e software dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..) 	<ul style="list-style-type: none"> Verifica delle reti Wi-Fi disponibili e collegamento alla più adeguata 	<ul style="list-style-type: none"> Il device misterioso Digital storytelling

LIVELLO DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

BASE 2

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

- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali
- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali
- Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)

Al termine della classe TERZA l'alunno/a è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno/a è in grado di:

1. ● Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
2. ● Usare la formattazione del paragrafo.
3. ● Usare software didattici.
4. ● Eseguire ricerche, online, guidate.
5. ● Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno/a deve saper:

1. ● Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
2. ● Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
3. ● Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
4. ● Conoscere i più comuni motori di ricerca.
5. ● Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSI PRIME

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Sa accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. Distinguere i principali domini. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata). 	<ul style="list-style-type: none"> Motori di ricerca. Focus Junior. Come usare Google per trovare informazioni. https://unric.org/it/agenda-2030/
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. 	<ul style="list-style-type: none"> Valuta dati, informazioni, siti e pagine web. Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Fake News. Interland. https://www.youtube.com/watch?v=X9OmhVppp1Q

<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> ● È in grado di organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare app e spazi per organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali su un argomento specifico. ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. ● Organizzare in cartelle i documenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google drive ● Google Keep ● Padlet - Visual Collaboration for Creative Work and Education ● Wakelet The All In One Content Platform ● https://www.youtube.com/watch?v=F2uT423Gsps&pp=ygUVI29yZ2FuaXp6YXJlaWxkZXNrdG9w
--	--	--	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. ● Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. ● Riconoscere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. ● Organizzare dati e contenuti per archivarli in modo fruibile 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. ● Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. ● Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. ● Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli.

AREA DI COMPETENZA 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Workspace for Education. • Dati personali e altri dati. • Segui le tracce digitali. • Avatar Maker. • https://www.bitmoji.com/ • Consapevoli in rete. • https://sites.google.com/view/classroom-workspace/
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare e condividere un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://meet.google.com/ • https://www.youtube.com/watch?v=_Wm0frr276E • https://www.youtube.com/watch?v=5Qa2c5nND9c • https://www.mozaweb.com • https://www.thinglink.com/it/
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • I servizi digitali pubblici e privati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce modalità e regole di condivisione dei contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione ad attività di scrittura collaborativa, con uso di messaggi e/o correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canva: Design, Art & AI • Editor - App su Google Play • Padlet - Visual Collaboration for Creative Work and Education • Work better together with Mural's visual work platform Mural
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la creazione di dati, risorse e conoscenze 			
2.5 Netiquette.	<ul style="list-style-type: none"> • Norme comportamentali e 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocco di messaggi o email 	<ul style="list-style-type: none"> • La Netiquette: regole per

	del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	correttamente nelle interazioni digitali.	<p>indesiderati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestire sentimenti ed emozioni nella comunicazione con gli altri via Internet ● Riconoscimento di messaggi e attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui 	scrivere.
2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> ● L'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa che cos'è un'identità digitale. ● È in grado di riconoscere i rischi connessi con l'uso degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflessione sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.youtube.com/watch?v=yfka29CiMWs ● https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0 ● https://www.youtube.com/watch?v=Do4lyw-7zp0

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. ● Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. ● Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti. ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. ● Sapere che cos'è un'identità digitale ● Riconoscere i rischi connessi con l'uso degli strumenti digitali 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. ● Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. ● Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti. ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. ● Sapere che cos'è un'identità digitale ● Riconoscere i rischi connessi con l'uso degli strumenti digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. ● Espressione attraverso mezzi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzione digitale di un testo. ● Creazione di una presentazione digitale animata. ● Utilizzo del foglio di calcolo. ● Rielaborazione di opere d'arte. ● Creazione di prodotti multimediali (poster, canzoni, podcast, video, cartoline digitali, segnalibri, digital storytelling e fumetti). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Microsoft Word ● Goolge Documenti ● Microsoft Power point ● Google Presentazioni ● Cmap per mappe concettuali ● https://www.bsmart.it ● https://www.canva.com/ ● https://it.padlet.com/ ● https://artsandculture.google.com/ ● https://picsart.com/it/ ● https://www.mural.co/ ● https://www.figma.com/ ● https://earth.google.com/web ● https://www.spreaker.com/ ● https://sites.google.com/cannizzaro.gov.it/diariodellanimatoredigitale/strumentiper-la-didattica/toonytool?authuser=0
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Modifica, perfezionamento e integrazione di nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● È in grado di modificare e affinare informazioni e contenuti in un documento esistente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Integrazione di poster e infografiche già realizzate ● Aggiunta di sottotitoli a presentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://artsandculture.google.com/ ● https://www.remove.bg/it ● https://it.padlet.com/ ● https://www.qrcode-monkey.com/it ● https://www.gimp.org/

3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Sa che le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali in genere. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. 	<ul style="list-style-type: none"> https://suno.com/about https://www.spreaker.com/ https://pixabay.com/images/search/pics/ https://legalfordigital.it/copyright/copyright-immagini/
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Sa progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso software con l'utilizzo di strumenti di modellazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione ad attività e gare di coding e programmazione digitale. Utilizzo di piattaforme di coding (...) Realizzazione di costruzioni geometriche. Progettazione e realizzazione di oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> Scratch MicroBit Geogebra Tinkercad Stampante 3D

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente modificare informazioni e contenuti in un documento esistente sapere che le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali in genere impartire istruzioni sulla base di una codifica concordata. saper progettare prodotti tridimensionali attraverso software 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. modificare e affinare informazioni e contenuti in un documento esistente sapere che le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali in genere impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. saper progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso software con l'utilizzo di strumenti di modellazione

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali. • Comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole per il rispetto dei dispositivi, delle aule e dei laboratori digitali. • Conosce e rispetta i regolamenti scolastici sull'utilizzo dei propri dispositivi. • Ha cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura del regolamento d'Istituto sull'uso dei laboratori e delle aule multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.agendadigitale.eu/sicurezza/ • https://support.microsoft.com/it-it/topic/che-cos-%C3%A8-la-sicurezza-informatica-8b6efd59-41ff-4743-87c8-0850a352a390 • https://cyberdivision.net/2024/06/03/sicurezza-informatica-protezione-digitale/
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> • Le misure di sicurezza e protezione di un account. • La privacy: Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e ricorda le credenziali del proprio account di istituto. • Sceglie semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali), 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di una password efficace per il proprio account istituzionale. • Individuazione di rischi e minacce: verifica di assenza di virus in un allegato. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.unitelmasapienza.it/news/identita-digitale-proteggere-la-privacy-nell-era-di-internet/ • https://futurodigitale.infoce rt.it/cittadino-digitale/privacy-online-ecco-come-proteggere-i-nostri-dati-personali/
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Decalogo delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.cuoriconnessi.it/ • https://www.generazioniconnesse.it/ • https://paroleostili.it/manifesto/ • https://www.ludotecaregistro.it/manifesto-a-scuola-di-cybersecurity/
4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di adottare basilari atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di un video illustrativo che risponda a domande sull'uso sostenibile dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=b3MkW1WcUAg • https://karmamatrix.com/it/blog/sostenibilita-web/inq

		<p>energetico).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sa che i dispositivi elettronici devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale. 	<p>digitali a casa e a scuola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● uinamento-digitale-cose-e-come-ridurlo/ ● https://www.failadifferenza.com/news/inquinamento-ambientale-anche-il-mondo-del-digitale-e-tra-i-responsabili ● https://www.rebuy.it/tips-and-news/come-smaltire-i-ri-fiuti-elettronici-in-modo-sicuro ● https://www.corepla.it/target/cittadini/
--	--	---	------------------------------------	--

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto dei dispositivi, delle aule e dei laboratori digitali. ● Conoscere e rispettare i regolamenti scolastici sull'utilizzo di propri dispositivi. ● Avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali. ● Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. ● Adottare basilari atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico). ● Sapere che i dispositivi elettronici devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale. 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto dei dispositivi, delle aule e dei laboratori digitali. ● Conoscere e rispettare i regolamenti scolastici sull'utilizzo di propri dispositivi. ● Avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. ● Scegliere alcuni modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● Distinguere modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. ● Adottare atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico). ● Sapere che i dispositivi elettronici devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale.

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> ● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi nell'utilizzo di ambienti digitali. ● Conoscenza dei principali strumenti di risoluzione e del loro corretto utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. ● Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individua soluzioni per risolvere i problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...). ● Identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso dei dispositivi a scuola ● https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> ● Modalità di personalizzazione dell'ambiente digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● È capace di scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Impostazione dell'interfaccia di un gioco nella mia lingua. 	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Strumenti e tecnologie digitali in modalità creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riesce ad usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Da un elenco di risorse preparate dall'insegnante, scegliere un gioco educativo che possa aiutare a svolgere un esercizio. ● Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.bitmoji.com ● https://www.canva.com/it-it/creare/gif/ ● Canva ● https://www.youtube.com/watch?v=eYdhdWJIDYM ● https://www.weareconflux.com/it/blog/che-cose-accessibilita-digitale/ ● Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo - Wordwall
5.4 Identificare i divari di	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso degli strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce la necessità di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca ed utilizzo di guide 	<ul style="list-style-type: none"> ● studenti.it

competenze digitali	per aiutare ad identificare i propri interessi di apprendimento e a definire obiettivi personali di vita.	sviluppare la propria competenza digitale.	e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.edatlas.it/it/in-digitale/libri-digitalitps://www.aiutodislessia.net/
---------------------	---	--	--	---

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4
<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare i principali problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Scegliere le principali modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.

Al termine della CLASSE PRIMA, l'alunna/o è in grado di:

1. Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer
2. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile
3. Utilizzare semplici programmi di grafica
4. Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video
5. Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici
6. Utilizzare i dizionari digitali
7. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.

8. Usare software di geometria Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding
9. Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)
10. Fruire di video e documentari didattici in rete
11. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica
12. Proteggere i dispositivi
13. Proteggere i dati personali e la privacy

14. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa riconoscere le proprie esigenze di ricerca. Sa organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Sa effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud Organizzare, da solo e in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale 	<ul style="list-style-type: none"> Motori di ricerca Focus Junior Come usare Google per trovare informazioni Fake News Interland Linoit Symbaloo Scovare le bufale
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. 	<ul style="list-style-type: none"> Sa confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. 	

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere i principali elementi hardware e software. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://support.google.com/edu/classroom/answer/10942472?hl=it&ref_topic=11597441&sjid=6983347068498138249-EU# • https://www.youtube.com/watch?v=K0CoaW6X1cA
---	--	---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

AVANZATO 5

Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- riconoscere le mie esigenze di ricerca
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
- effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser
- confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere
- riconoscere i principali elementi hardware e software

AREA DI COMPETENZA 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> • Interazione attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. • Sa presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati). • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dati personali e altri dati. • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere. • Consapevoli in rete • Canva • DigiPad • https://www.youtube.com/watch?v=8n79IRigyUI • Time linely • https://www.youtube.com/watch?v=1D5hRlaFpnS • Prezi • Genially
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare ed utilizzare format digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. 	
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • I servizi digitali pubblici e privati. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso. 	
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.raicultura.it/arte • https://www.edatlas.it/it/contenuti-digitali?searchtext=1841 	

		studenti.		
2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di comunicare correttamente nelle interazioni digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://paroleostili.it/
2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> • L'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa che cos'è un'identità digitale. • È in grado di riconoscere i rischi connessi con l'uso degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.raiscuola.raiscuola.it/tecnologia/articoli/2021/04/Lidentita-digitale-a34c3506-c064-4b67-a0bf-c9649482cc38.html

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

AVANZATO 5

Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione
- presentare in modo efficace i risultati di una ricerca
- utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.
- utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)
- 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.
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali
- sapere cos'è un'identità digitale
- riconoscere i rischi connessi con l'uso degli strumenti digitali.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. ● Espressione attraverso mezzi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ● Sa registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto. ● Realizzare filmati e video con software e app. ● Realizzare podcast. ● Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica. ● Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata. ● Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. ● Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● storymap ● Storyjumper ● Book creator ● Storyboard That ● Podcast ● Creazione di poster / giornale / infografica con Canva ● Genially ● Book Creator - Istruzioni ● Interviste impossibili con Chat Animator ● Stop Motion ● LEGO® Education Professional Development ● Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League ● Kids Game Jam ● Micro:Bit Pagina dei progetti ● Pixabay immagini free ● Google Eart ● Realtà aumentata ● Phet
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Modifica, perfezionamento e integrazione di nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google: presentazione e creazione di slideshow

	risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.		<p>multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche (Geogebra). 	<ul style="list-style-type: none"> Geogebra on line
3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> È consapevole che le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali in genere. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> Infografica sui diritti di autore Creative Commons
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. 	<ul style="list-style-type: none"> https://www.raiscuola.ra.it/tecnologia/articoli/2021/03/II-coding-a47858ec-3be0-4295-bb37-63828243c4a4.html

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

AVANZATO 5

Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa
- registrarmi su un sito indicato dal docente per attività didattiche
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata
- essere consapevole che le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali in genere
- realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali ● Comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali; ● Conosce e rispetta i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD; ● Ha cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Sa individuare e spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali; ● È capace di distinguere l'ambiente digitale da quello reale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere il regolamento d'Istituto". ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri Account ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile 	<ul style="list-style-type: none"> ● Come difendersi dal Phishing ● Web reputation ● Cybersecurity ● Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale ● Usare internet in sicurezza ● Sicurezza in rete ● Crittografare i nostri dati ● Agenda 2030 ● Conseguenze climatiche ● Polizia Postale – sezione approfondimenti ● Generazioni connesse ● https://www.youtube.com/watch?v=BRjXSv3FU0w ● https://www.youtube.com/watch?v=b3MkW1WcUAg
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> ● Le misure di sicurezza e protezione di un account ● La privacy: Regole e sistemi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla 	<ul style="list-style-type: none"> ● Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.mim.gov.it/privacy-tra-i-banchi-di-scuola ● https://www.focusjunio

	di tutela della privacy nell'uso del digitale	pubblicazione di immagini personali)	<p>modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017) 	<p>r.it/news/privacy-come-proteggere-i-dati-personali/</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://www.garanteprivacy.it/home/faq/scuola-e-privacy
4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> ● I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. ● Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). ● Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). ● Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza il digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://campus.hubscuola.it/discipline-umanistiche-2/il-diritto-alla-salute/

4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ● Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflessione sull'impronta ambientale del digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://aulascienze.scuola.zanichelli.it/materie-scienze/tecnologia-14/impatto-ambientale-mondo-digitale ● https://www.mim.gov.it/ambiente-sostenibilit%C3%A0-salute-e-sicurezza ● https://www.wwf.it/cosa-facciamo/educazione/ ● https://educazionecivica.zanichelli.it/goal-agenda/citta-e-comunita-sostenibili
---------------------------	---	---	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

AVANZATO 5

Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali;
- conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD
- aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.
- saper individuare e spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali
- distinguere l'ambiente digitale da quello reale
- scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza il digitale
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING

DESCRITTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi nell'utilizzo di ambienti digitali. • Conoscenza dei principali strumenti di risoluzione e del loro corretto utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di personalizzazione dell'ambiente digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individua le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprende e sa risolvere piccoli problemi di accessibilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=UqpRfpacb-w
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e tecnologie digitali in modalità creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di una Escape Room 	<ul style="list-style-type: none"> • Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva

		l'apprendimento.		<ul style="list-style-type: none"> ● Creare e animare personaggi online ● Kahoot ● Panquiz ● Quizlet ● Flippity ● Escape Room con Google Moduli
5.4 Identificare i divari di competenze digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso degli strumenti digitali per aiutare ad identificare i propri interessi di apprendimento e a definire obiettivi personali di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca ed utilizzo di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.edatlas.it/it/in-digitale/libri-digitali ● https://www.aiutodislessia.net/ ● https://www.youtube.com/@ArsEuropaChannel/videos ● https://www.raiscuola.rai.it/ ● https://educarealfuturo.deascuola.it/innovazione-digitale/

LIVELLI DI PADRONANZA DA RAGGIUNGERE

AVANZATO 5

Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
- individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati
- individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola
- comprendere e sa risolvere piccoli problemi di accessibilità
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento
- riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.

Al termine della CLASSE SECONDA l'alunno/a è in grado di:

1. Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
2. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)
3. Utilizzare i dizionari digitali
4. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo
5. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni
6. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico
7. Usare software di geometria

Al termine della CLASSE TERZA l'alunno/a è in grado di:

1. conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi
2. creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)
3. utilizzare il foglio elettronico excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo
4. realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni
5. utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico
6. usare software di geometria
7. scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco
8. sviluppare il pensiero logico e algoritmico

8. Fruire di video e documentari didattici in rete
9. Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding
10. Proteggere i dispositivi
11. Proteggere i dati personali e la privacy
12. Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
13. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica
14. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)

9. approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding
10. conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione
11. acquisire i concetti fondamentali di "input" - "processo" "output" in un sistema informatico
12. scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni
13. saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica
14. saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

(Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA: - Dimostrare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	Al termine della Scuola PRIMARIA: - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie - Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Al termine della Scuola SECONDARIA DI I GRADO - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago - Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni - Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Sommario

PREMESSA	1
STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE	2
CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO	3
SCUOLA DELL'INFANZIA	4
SCUOLA PRIMARIA	7
<i>CLASSI PRIME E SECONDE</i>	7
<i>CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA</i>	12
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	18
<i>CLASSI PRIME</i>	18
<i>CLASSI SECONDA E TERZA</i>	29
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	42