



Istituto Comprensivo Falcomata' Archi

Allegato al Curricolo verticale d'istituto

Curricolo digitale



a.s. 2023/2024

SCUOLA DELL'INFANZIA- SCUOLA PRIMARIA- SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

PREMESSA

Il “Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale” è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali di facile replicabilità, utilizzo e applicazione, necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione) con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella **Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio** del 2006 e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Nella Raccomandazione troviamo questa definizione di competenza digitale: “consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle ICT (Information and Communication Technologies, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

Nel 2017 AgID, Agenzia per l'Italia Digitale, ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base; competenze specialistiche; competenze di e-leadership.

Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il **DigComp**, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0 e poi con la versione DigComp 2.1, che prevede otto livelli di padronanza per ciascuna competenza e ultimo aggiornamento con DigComp 2.2

Per quanto riguarda nello specifico le competenze digitali di base nella PA, nel 2018 il Dipartimento della funzione pubblica ha rilasciato un Syllabus, articolato anche questo in un framework di ispirazione al modello DigComp, dove le competenze digitali vengono sistematizzate al fine di offrire un percorso ragionato e articolato specificatamente per chi lavora nella pubblica amministrazione. Il Syllabus “Competenze digitali per la PA” parte quindi dal modello concettuale DigComp per declinare le specifiche competenze di chi lavora nel settore pubblico e descrive le conoscenze e le

abilità di base richieste a un qualsiasi dipendente pubblico, ad eccezione degli specialisti ICT, per partecipare attivamente alla trasformazione digitale della pubblica amministrazione italiana.

Per definire le competenze digitali dei cittadini il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea ha creato il modello **DigComp**, la cui versione DigComp 2.2 è organizzata in 5 aree di competenza, 21 competenze e 8 livelli di padronanza.

Le cinque aree e relative competenze sono:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
2. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
2. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
3. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
4. Netiquette
5. Gestire l'identità digitale
6. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

3. Costruzione di contenuti

1. Sviluppare contenuti digitali
2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
3. Copyright e licenze
4. Programmazione

4.Sicurezza

1. Proteggere i dispositivi
2. Proteggere i dati personali e la privacy
3. Proteggere la salute e il benessere
4. Proteggere l'ambiente

5.Risoluzione di Problemi

1. Risolvere i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)
2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
4. Individuare i divari di competenza digitale

Per ciascuna di queste competenze sono individuati otto livelli di padronanza, da quello base a quello altamente specializzato e vengono citati esempi di utilizzo. Ciascun livello di competenza contiene la descrizione delle conoscenze, abilità e attitudini attese e rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati, solo per fare alcuni esempi.

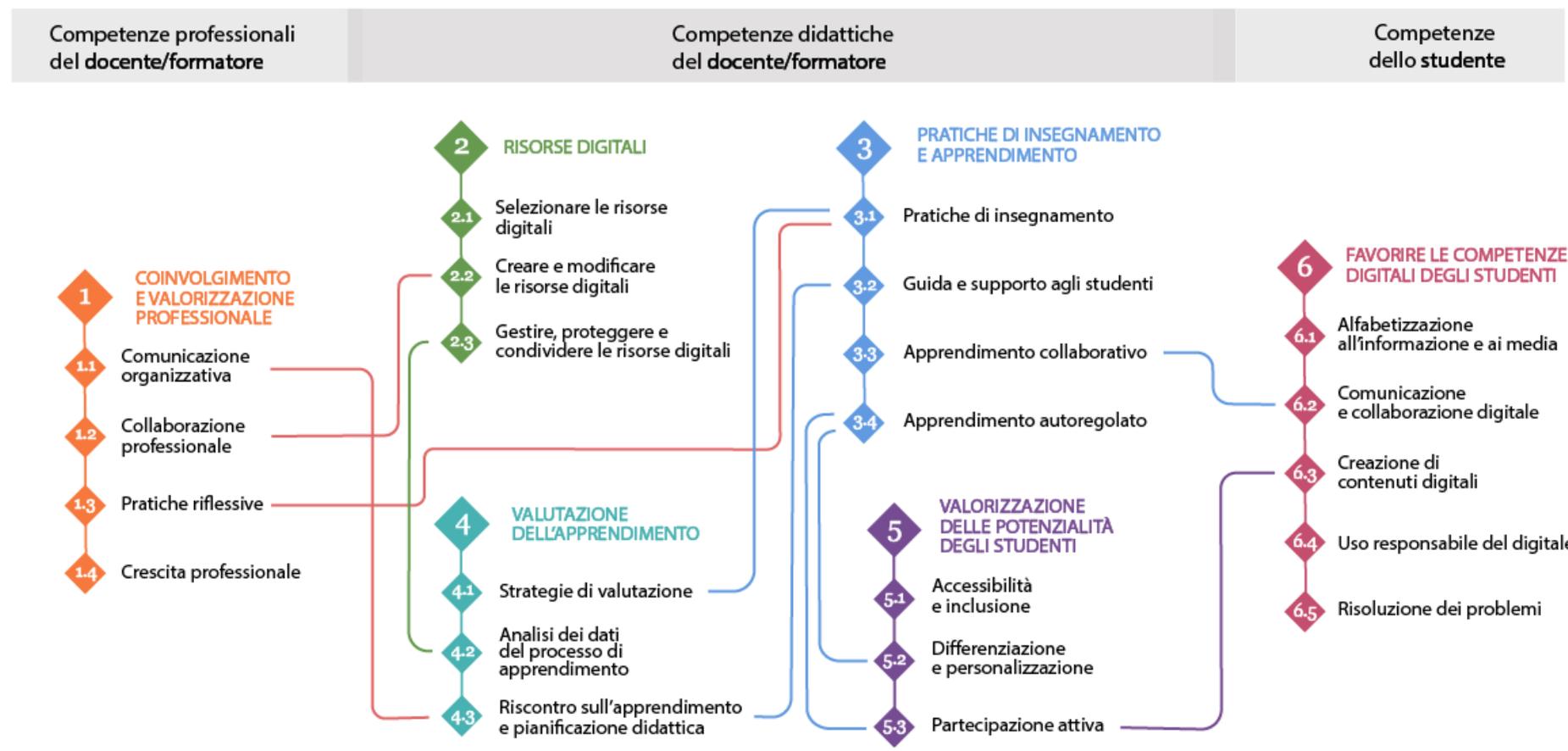
Le competenze digitali sono quindi una priorità per lo sviluppo economico e sociale del Paese e c'è ancora molto da fare. Basti ricordare i dati del DESI 2020, in cui l'Italia è all'ultima posizione per l'area Capitale Umano e il 58% degli italiani (popolazione tra 16 e 74 anni) non possiede un livello di competenze digitali almeno di base. Ecco perché nell'agosto 2020 l'Italia si è dotata di una "**Strategia Nazionale per le Competenze Digitali**", con

l'obiettivo di eliminare il gap con gli altri Paesi europei, in termini generali di digitalizzazione e rispetto ai singoli assi di intervento, e di abbattere il digital divide tra varie aree del nostro territorio nazionale.

Le competenze digitali specialistiche riguardano professionisti e futuri professionisti ICT e sono richieste sia nel settore privato che nel settore pubblico. Lo sviluppo di adeguate competenze specialistiche ICT è una condizione cruciale per la crescita digitale, nel settore dei servizi pubblici online, l'evoluzione dei prodotti manifatturieri, come per l'efficienza e l'evoluzione dei servizi.

A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. A tale scopo, molti paesi hanno sviluppato quadri di riferimento, strumenti di auto-valutazione e programmi di aggiornamento per la crescita professionale dei docenti e dei formatori.

Il quadro DigCompEdu



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia

tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

PRIMO/SECONDO/TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. • Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. • Sa utilizzare in modo guidato il computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Modalità per individuare ed aprire icone. • Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). • Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di utilizzo di software didattici. • Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni sezione 5 anni

- Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali).
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.
- Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.
- Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e indagare la realtà. Una tecnologia in dialogo con gli altri linguaggi (una webcam posta vicino alla finestra per inquadrare l'esterno in una connessione amplificata tra realtà e immagine, come potenziamento dei sensi).
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google Workspace e Classroom per condivisione file e documentazione.
- Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
- Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby e codyway) .

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- visiona immagini, animazioni, video;
- esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali ▪ Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • Trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scopre come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno; • Individua ed utilizza file all'interno del dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e distingue file, cartelle, programmi. • Individua una cartella sul dispositivo, accede alla cartella, esplora il contenuto della cartella. • Apre un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Utilizza le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Nomina e salva file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrova file archiviati. • Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. • Le icone. • La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante 	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accensione, spegnimento del computer e desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>TypingClub</p> <p>Corso di videoscrittura gratuito, con account alunno creato dal docente, non è necessaria la mail</p> <p>IIGUFBOO</p> <p>Sito di giochi educativi per aiutare i bambini ad imparare l'uso del computer mentre giocano</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali ▪ Collaborare attraverso le tecnologie digitali ▪ Netiquette 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Prende familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Legge storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuando 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. • Le icone. • La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. 	<p>Utilizzo di una piattaforma collaborativa online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p>

	<p>condivise e commentarle insieme in una peer review.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Pratica il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconosce e i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza. 		
--	---	--	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- Sviluppare contenuti digitali
- Interagire e rielaborare contenuti digitali
- Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • crea e modifica contenuti semplici in formati semplici; • sceglie come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. 	<p>Disegnare al computer con Paint</p> <p>Wordwall</p> <p>LearningApp</p>

<ul style="list-style-type: none"> • sceglie modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconosce un collegamento multimediale e vi accede per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizza giochi didattici anche con input di testo (fine classe seconda). • Compila un test a buchi scrivendo le parole mancanti • Crea un disegno con un software/app di grafica • Crea un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scompone oggetti e/o manufatti in parti e li ricostruisce; • esegue istruzioni, formula istruzioni da seguire in un determinato ordine; • utilizza codici e simboli. • Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e 	<ul style="list-style-type: none"> • Le icone. • La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. 	<p>Tinytap</p> <p>Zaplycode</p> <p>CodyRoby</p> <p>BeeBot e BlueBot</p> <p>MTiny</p>
--	--	--	--

	<p>piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riordina cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizza disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged. Attività sui reticoli. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali • Partecipazione alle attività di Codeweek. 		
--	---	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere la salute e il benessere

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua semplici modalità per proteggere i suoi dispositivi e contenuti digitali; • conosce, sperimenta e rispetta le principali regole per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimenta norme per la sicurezza per sé e per gli altri; • riconosce le informazioni personali di base in ambiente digitale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Con il supporto dell'adulto: utilizza l'account scolastico, memorizza le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizza l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discute di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegna un evento pericoloso. • Racconta una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegna la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegna a mano e/o creare un avatar con un software o una app.. • Riflette sulle emozioni e gli stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. • Le icone. • La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. 	<p>Disegnare il proprio avatar su carta- creare un Avatar</p> <p>Digiface</p> <p>Pixton</p> <p>Privacy online per bambini</p> <p>Interland: avventure digitali</p> <p>Il gioco delle emozioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 		
--	--	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi			
Descrittori di competenza: <ul style="list-style-type: none"> Risolvere problemi tecnici- individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi) 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali; agisce sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> Accende e spegne pc, notebook, tablet. Utilizza il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. 	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accensione, spegnimento del computer e desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni

		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. 	
--	--	---	--

Al termine delle classi PRIMA e SECONDA l'alunno:

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è 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.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è 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).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 4 - Sicurezza

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è 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.
-

AREA 5 - Risolvere problemi

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

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

CLASSI TERZE E QUARTE PRIMARIA

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza:			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali ▪ Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • esprime le sue necessità di ricerca di informazioni; • trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usa la terminologia specifica base; • comprende come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizza, archivia, recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individua la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avvia la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvia all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individua i programmi principali. • Individua una cartella sul desktop di un pc, entra nella cartella, visiona il contenuto della cartella. • Utilizza correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archivia, organizza, scarica, salva e stampa un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con istruzioni dell'insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la 	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p> <p>Internet e ricerche in rete</p> <p>Learningapps</p>

		<p>produzione di semplici testi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	
--	--	--	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- Interagire attraverso le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Netiquette

▪ Gestire l'identità digitale			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conosce diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conosce diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conosce le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunica correttamente nelle interazioni digitali; • capisce che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizza la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconosce che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizza le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizza lavagne digitali e muri virtuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la 	<p>Utilizzo della piattaforma collaborativa in uso nella scuola: Google Workspace for education</p> <p>L'email spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative:</p> <p>PixelPaper</p> <p>Fastboard</p> <p>Whiteboard</p> <p>Padlet</p> <p>Digidoc</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>produzione di semplici testi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	
--	---	---	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- Sviluppare contenuti digitali
- Interagire e rielaborare contenuti digitali
- Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; • utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive in formato digitale un dialogo inventato. • Scrive un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Traduce un racconto in fumetto mediante app online 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Google presentazioni</p>

<ul style="list-style-type: none"> • sa gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • sa pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completa una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scompone un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completa una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Crea una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Utilizza il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipa con la classe alle attività di Codeweek. • Scrive ed esegue semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	<p>Power point</p> <p>Canva</p> <p>Storyboard That</p> <p>Webquest come strategia didattica:</p> <p>Generatore online di webquest</p> <p>Learningapps</p> <p>Creare contenuti:</p> <p>TinyTap</p> <p>CodyRoby</p> <p>Codycolor</p> <p>Blockly Games</p> <p>Code.org</p> <p>Codeweek</p> <p>Scratch</p>
---	---	--	---

			Mblock Microbit
--	--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • E' consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su sé stessi per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre e legge i termini di utilizzo dei servizi web. • Imposta password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantiene la segretezza. • Conosce e rispetta i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizza il proprio account in ogni device scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, 	Alla scoperta del web Segui le tracce digitali I dati personali L'impronta digitale Educare digitale Videotutorial

<ul style="list-style-type: none"> • utilizza le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizza con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sa che i dati sulla sua identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizza 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); • E' 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; • Esprime emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; 	<p>effettuando correttamente procedure di login e logout. Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. 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> <ul style="list-style-type: none"> • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando 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). Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal 	<p>elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	
---	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • conosce l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>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>		
---	---	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi			
<p>Descrittori di competenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Risolvere problemi tecnici 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identifica semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina e distingue correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Verifica le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. 	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p>

	<p>sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con le istruzioni dell'insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	
--	---	---	--

Al termine delle classi TERZA e QUARTA l'alunno:

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- 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.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- 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. e-mail, 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.

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 4 - Sicurezza

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 5 - Risolvere problemi

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

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

CLASSI QUINTA PRIMARIA E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**Descrittori di competenza:**

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

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • svolge ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accede ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conosce strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • sa valutare 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"> • Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distingue i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Crea sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizza 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • Utilizzo di software didattici. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività 	<p>Generazioni Connesse</p> <p>Come fare ricerche su internet</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni</p> <p>Padlet</p> <p>Fake News-Generazioni Connesse</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). • Esegue attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<p>didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	
--	--	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- Interagire attraverso le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Netiquette
- Gestire l'identità digitale

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conosce diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • Utilizzo di software didattici. 	<p>Utilizzo della piattaforma collaborativa in uso nella scuola: Google Workspace for education</p> <p>L'email spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • conosce diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conosce le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunica correttamente nelle interazioni digitali; • capisce che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconosce che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizza le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizza lavagne digitali e muri virtuali. • Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	<p>PixelPaper</p> <p>Fastboard</p> <p>Whiteboard</p> <p>Padlet</p> <p>Digidoc</p>
--	---	---	---

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare contenuti digitali ▪ Interagire e rielaborare contenuti digitali ▪ Programmazione 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe); • sa gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • sa pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completa una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive in formato digitale un dialogo inventato. • Scrive un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Traduce un racconto in fumetto mediante app online • Progetta su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completa una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Crea una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Utilizza il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Codifica e decodifica istruzioni date mediante 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • Utilizzo di software didattici. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Google presentazioni</p> <p>Power point</p> <p>Canva</p> <p>Storyboard That</p> <p>Webquest come strategia didattica:</p> <p>Generatore online di webquest</p> <p>Learningapps</p>

<ul style="list-style-type: none"> • scompone un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipa con la classe alle attività di Codeweek. • Scrive ed esegue semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 		<p>Creare contenuti:</p> <p><u>TinyTap</u></p> <p><u>CodyRoby</u></p> <p><u>Codycolor</u></p> <p><u>Blockly Games</u></p> <p><u>Code.org</u></p> <p><u>Codeweek</u></p> <p><u>Scratch</u></p> <p><u>Mblock</u></p> <p><u>Microbit</u></p>
---	---	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • E' consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su sé stessi per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizza le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizza con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sa che i dati sulla sua identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizza 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); 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre e legge i termini di utilizzo dei servizi web. • Imposta password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantiene la segretezza. • Conosce e rispetta i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizza il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conosce i dati personali e sa preservare la sicurezza. • Rappresenta la routine quotidiana e svolge indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Indica i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati • Crea una storia dove si sottolinea la fondamentale 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. • Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. • La stampa dei documenti. 	<p>Alla scoperta del web</p> <p>Segui le tracce digitali</p> <p>I dati personali</p> <p>L'impronta digitale</p> <p>Educare digitale</p> <p>Videotutorial</p>

<ul style="list-style-type: none"> • E' 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; • Esprime emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conosce l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • distingue tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • Mantiene posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Esegue esercizi di ginnastica posturale. • Regola i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 		
---	---	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

▪ Risolvere problemi tecnici			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identifica semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina e distingue correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Verifica le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Utilizza piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • 	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p>

Al termine delle classi QUINTA PRIMARIA E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno :

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- 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.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 4 - Sicurezza

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è 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.

AREA 5 - Risolvere problemi

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

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

CLASSI SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • svolge ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accede ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conosce strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • sa valutare 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"> • Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distingue i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Crea sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizza le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe. • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Valutazione di siti internet • Analisi delle fake news • Utilizzo di DRIVE 	<ul style="list-style-type: none"> Generazioni Connesse Come fare ricerche su internet Come usare Google per trovare informazioni Padlet Fake News-Generazioni Connesse

	<p>ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). • Esegue attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento • Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • Il blog come strumento per comunicare. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). 	
--	---	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire attraverso le tecnologie digitali ▪ Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali ▪ Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali ▪ Collaborare attraverso le tecnologie digitali ▪ Netiquette ▪ Gestire l'identità digitale 			
COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • sa che cos'è un'identità digitale; • interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conosce le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunica correttamente nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simula la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondisce le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Invia email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento come Classroom • Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi, padlet,... • Ambienti virtuali di apprendimento come Google Classroom • Redazione di testi e presentazioni multimediali 	<p>Utilizzo della piattaforma collaborativa in uso nella scuola: Google Workspace for education</p> <p>Utilizzo di Google Classroom e di Google Drive</p> <p>Netiquette per chattare</p> <p>Pixton per creare avatar</p>

	<p>(destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <ul style="list-style-type: none"> • In qualsiasi disciplina, partecipa ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. 	<p>in ambienti collaborativi (Google Apps)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto • Corretta gestione della propria identità digitale • Gestione dell'account scolastico • Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione su Generazioni Connesse 	
--	--	---	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze
- Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza 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. • Scrive in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizza una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizza un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrive in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizza storytelling. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazioni di presentazioni multimediali, di ebook, podcast, mappe concettuali, videomaking • Videoediting, creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello • Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore • Partecipazione a Giochi matematici; • programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Google presentazioni</p> <p>Power point</p> <p>Canva</p> <p>Storyboard That</p> <p>Creazione di posta/giornale/infografica con Canva</p> <p>Creare infografiche con Genially</p> <p>Guida alla ricerca di immagini</p> <p>Simulare l'intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic</p> <p>Creare animazioni online con FlipAnim</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa con Aggie</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Produce musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizza strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizza Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - 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); - partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek ; - 		<p>Creare gallerie d'arte digitali con PeopleArt factory</p> <p>Creare musica con Garage Band</p> <p>Geogebra</p> <p>Piattaforma Lego Education</p> <p>Piani di lezione Lego</p> <p>Microbit</p>
--	---	--	--

	partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.		
--	--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • Ha cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distingue l'ambiente virtuale da quello reale; • conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • sceglie semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: 	<ul style="list-style-type: none"> • Legge il regolamento d'Istituto e lo "sottoscrive". • Conosce e ricorda le credenziali dei propri account di istituto. • Riflette e discute sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). • Riflette ed identifica semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione password efficaci • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet Day • Partecipazione alle iniziative promosse da Generazioni Connesse • Partecipazione a percorsi di educazione alla salute-contrasto alle dipendenze 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura</p> <p>Il mio quartiere digitale: Programma il Futuro</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Proteggersi da phishing e frodi video</p>

<p>conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<p>disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizza con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflette e discute sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Crea un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 		<p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete-SIC Italia-Miniserie di Generazioni Connesse</p> <p>Super cittadino Digitale – Programma il Futuro</p> <p>Dati personali e altri dati – Programma il Futuro</p> <p>Segui le tracce digitali – Programma il Futuro</p> <p>Caccia via le cattiverie dallo schermo – Programma il Futuro</p> <p>Alla scoperta del web</p> <p>Segui le tracce digitali</p> <p>I dati personali</p> <p>L'impronta digitale</p> <p>Educare digitale</p> <p>Videotutorial</p>
---	--	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi**Descrittori di competenza:**

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

COMPETENZE	ATTIVITA' PROPOSTE	CONOSCENZE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento; • adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • E' consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizza nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Conosce le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnostica e eventualmente risolve comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del BYOD e risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti • Utilizzo di classi virtuali • Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitale • Attività di orientamento • Rilevazione con strumento Selfie 	<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 dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Escape room per la didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

<ul style="list-style-type: none"> • conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolve problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Svolge esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conosce e applica alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • E' consapevole della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Seleziona l'applicazione più adatta per lo scopo • In un lavoro di gruppo, spiega ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. 		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Si registra e accede ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolge simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). • Costruisce esperienze di gaming. • Trova e condivide strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 		
--	--	--	--

Al termine delle classi SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno deve saper:

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è 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, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è 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).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Ad un livello base, in autonomia, è in grado di:

- 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;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4 - Sicurezza

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, è 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.

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, è 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 con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. • Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. • I dispositivi informatici di input e output. • Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

<p>misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p><u>PROBLEM-SOLVING:</u> identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>		
---	--	--

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare 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

- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Usare gli strumenti digitali 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.
- Utilizzare piattaforme di condivisione.

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.
- Utilizzare piattaforme di condivisione.

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.”

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione. Quando si cerca di integrare le tecnologie digitali nella didattica, bisogna considerare in che modo tale integrazione possa ottimizzare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, bisogna anche considerare in che modo le tecnologie digitali possono essere utilizzate per creare o favorire approcci di valutazione innovativi. Il docente/formatore con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche nell'ambito della valutazione, tenendo in giusta considerazione questi aspetti fondamentali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione (per fini di valutazione, apprendimento, di organizzazione e altro) apre la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente. Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo, insieme all'analisi di dati (digitali e non) relativi all'attività degli studenti e ai risultati raggiunti. Allo stesso tempo, le tecnologie digitali possono essere utili al docente / formatore per monitorare i progressi degli studenti, per offrire un riscontro tempestivo agli studenti e per valutare e adattare le strategie didattiche utilizzate.

Strategie di valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano compressibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le inter-conessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento. Tuttavia, il docente/formatore deve prestare attenzione a non incrementare le disuguaglianze (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle relative competenze digitali) e a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconcetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi individuali.

Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.

Rubrica di valutazione Primaria Competenza Digitale			
Raccomandazioni Consiglio europeo -Giugno 2018 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.			
Attività	Indicatori	Descrittori	Livelli
Usare il dispositivo tecnologico: hardware, software e reti	Conoscenza dei dispositivi tecnologici e di software e reti.	L'alunno/a... ha un approccio critico e riflessivo nei confronti della validità e dell'affidabilità delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali; mostra consapevolezza dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali; utilizza con estrema abilità i dispositivi tecnologici messi a sua disposizione.	A
		ha un approccio critico nei confronti della validità e dell'affidabilità dei dati resi disponibili con strumenti digitali ;utilizza con abilità i dispositivi tecnologici.	B
	Comprensione dei principi generali	Se sollecitato assume un approccio critico nei confronti della validità dei dati resi disponibili con strumenti digitali; utilizza i dispositivi tecnologici per raccogliere informazioni .	C
		Se guidato utilizza i dispositivi tecnologici per il suo lavoro scolastico.	D
Creare contenuti digitali, programmazione inclusa.	Produzione creativa	L'alunno/a... usa il dispositivo per la produzione oggetti creativi e originali in totale autonomia e in collaborazione con il gruppo dei pari	A
		usa il dispositivo per la produzione di oggetti creativi in autonomia	B

		se sollecitato usa il dispositivo per la produzione di oggetti creativi.	C
		se guidato usa il dispositivo per la produzione di oggetti creativi.	D
Comprendere la funzione dell'alfabetizzazione informatica, digitale e mediatica.	Utilizzo della tecnologia per scopi funzionali alla cittadinanza attiva e l'inclusione sociale	L'alunno/a... è consapevole dei principi etici e legali relativi all'uso del PC per scopi comunicativi e assume un atteggiamento critico nella verifica dell'affidabilità dei dati ottenuti dalla ricerca online, consapevole dei principi etici relativi alla validità delle informazioni raccolte.	A
		è consapevole dei principi etici e legali relativi all'uso del PC per scopi comunicativi e verifica l'affidabilità dei dati ottenuti dalla ricerca online; è consapevole dei principi etici relativi alla validità delle informazioni raccolte.	B
		se sollecitato è consapevole dei principi etici e legali relativi all'uso del dispositivo per scopi comunicativi e valuta l'affidabilità dei dati raccolti	C
		solo se guidato è consapevole dei principi etici e legali relativi all'uso del dispositivo per scopi comunicativi.	D

LEGENDA LIVELLI

A= avanzato

B= intermedio

C= Base

D= in via di prima acquisizione