



# Curricolo digitale

Integrazione del curricolo verticale  
d'istituto



**IC 2 SORA**

## PREMESSA- Riferimenti legislativi

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet”

- **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**

*“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.” pag.16 Annali della Pubblica Istruzione*

- **I 17 OBIETTIVI ENUNCIATI DALL’ ONU NELL’ AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1 e nel 2022 la versione 2.2

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. Inoltre si sottolinea che "... il concetto di competenza è declinato come combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti

***Competenza digitale:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018*

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

*D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*

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

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI**

*ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)*

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Non bisogna correre il rischio di pensare di sviluppare le competenze di cittadinanza digitale solo all'interno dell'educazione civica cosa che spesso accade fraintendendo l'art 5 della Legge 20 agosto 2019, n 92 che definisce l'ambito dell'Educazione alla cittadinanza digitale". L'educazione civica non è un qualcosa che assolve ed esaurisce l'intero contesto delle competenze digitali, ma è un sottoinsieme all'interno del più vasto e completo quadro delle Competenze Digitali.

Nel **DigComp** individuiamo 5 aree di competenza e 21 descrittori di competenza si cui poter lavorare



CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Scuola dell'Infanzia

AREA DI COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazione e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati</li> <li>• Porsi domande e proporre possibili soluzioni</li> <li>• Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali</li> <li>• Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico</li> <li>• Attività di problem solving</li> <li>• Usare gli strumenti a disposizione</li> <li>• Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)</li> <li>• Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera</li> <li>• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabele di registrazione dei dati</li> <li>• Rimando di semplici domande in circle time</li> <li>• Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di LIM, pc, tablet</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

### Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio</li> <li>• Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti</li> <li>• Individuare e riprodurre strutture ritmiche</li> <li>• Gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività</li> <li>• Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune</li> <li>• Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi con il corpo nello spazio</li> <li>• Giochi motori e di orientamento spaziale</li> <li>• Giochi con le frecce direzionali</li> <li>• Giochi con percorsi, labirinti e mappe</li> <li>• Coding in modalità unplugged</li> <li>• Coding con i robottini</li> <li>• Caccia al tesoro con mappaper muoversi nello spazio scolastico</li> </ul>	<p>Frecce direzionali</p> <p>Tappeto a scacchiera</p> <p>Cubetto, apine bee boot, Mtiny</p> <p>Giochi in cooperative learning</p>

## AREA DI COMPETENZA 3 - COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire insiemi con criteri dati</li> <li>• Contare</li> <li>• Discriminare le quantità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di routine legate al contare o a creare insiemi</li> <li>• Giochi con gli insiemi</li> <li>• Giochi con i numeri</li> <li>• Giochi con le quantità</li> <li>• Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi</li> <li>• Contare sulla linea del 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• App con giochi con i numeri (toddler games)</li> <li>• Materiali psicomotorio</li> <li>• Learning app</li> <li>• Linea del 10</li> <li>• Utilizzo di giochi come ape blu bot, cubetto, mtyni o altri strumenti per il coding</li> <li>• Schemi, tabelle in base alla quantità.</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

### Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>• sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</li> <li>• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</li> <li>• Disegnare un evento pericoloso.</li> <li>• Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</li> <li>• Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</li> <li>• Disegnare una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</li> <li>• Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.</li> </ul>	<hr style="width: 20%; margin-left: auto; margin-right: 0;"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini</a></li> <li>• <a href="#">Interland: avventure digitali</a></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</li> <li>• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</li> </ul>	

## AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare semplici software didattici</li><li>• Sperimentare creativamente in unplugged</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare tablet, lim per creare disegni</li><li>• Utilizzare tablet o lim per fare il gioco del memory</li><li>• Sperimentare con i giochi preoperatori ai giochi con il computer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• App kids art</li><li>• Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</li><li>• Percorsi percorsi per strumenti tecnologici pavimento interattivo e unplugged</li></ul>

## SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere il computer.</li> <li>● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni.</li> <li>● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...).</li> <li>● Utilizzare la tastiera.</li> <li>● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere).</li> <li>● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word).</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi.</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati.</li> <li>● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali).</li> <li>● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati..</li> <li>● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Attività di "Coding" (digitale e su carta pixel-art)</li> <li>● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>● Norme di comportamento nell'aula di informatica.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall'insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

## CLASSE SECONDA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</li> <li>● Usare i principali comandi della tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un'applicazione.</li> <li>● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint).</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi)</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio).</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro).</li> <li>● Consolidamento dell'utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...).</li> <li>● Attività di "Coding"(digitale e su carta pixel-art).</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

## CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
------------	----------------------------	-----------

<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse e la tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un file.</li> <li>● Creare una cartella personale.</li> <li>● Aprire un nuovo documento</li> <li>● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</li> <li>● Aprire e chiudere un'applicazione.</li> <li>● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi.</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ipotizzare soluzioni preventive.</li> <li>● Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo corretto di mouse e tastiera.</li> <li>● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti).</li> <li>● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione.</li> <li>● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...)</li> <li>● Attività di "Coding" attraverso diverse piattaforme.</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di elaborati: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>
<h2 style="margin: 0;">CLASSE QUARTA</h2>		
<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>

<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare i programmi di videoscrittura.</li> <li>● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti).</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali.</li> <li>● Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le principali parti e funzioni del computer.</li> <li>● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file).</li> <li>● La gestione della stampa dei documenti.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). *</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell'utilizzo della rete.</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni</li> <li>● Posta elettronica per lo scambio di messaggi.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici</li> </ul> <p>(Didattica Integrata).</p>
<p><b>CLASSE QUINTA</b></p>		
<p><b>Competenze</b></p>	<p><b>Obiettivi di apprendimento</b></p>	<p><b>Contenuti</b></p>

<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo.</li> <li>● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione.</li> <li>● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni.</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Saper trasferire dati dalle periferiche.</li> <li>● Saper stampare.</li> <li>● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...</li> <li>● Semplici pratiche di problem-solving.</li> <li>● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ricerca di immagini e informazioni in rete.</li> <li>● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera.</li> <li>● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione.</li> <li>● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. *</li> <li>● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma.</li> <li>● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.).</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).</li> </ul>
---	---	---

**AREE DISCIPLINARI INTERESSATE**

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

**DISCIPLINE INTERESSATE**

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

<b>ITALIANO E LINGUE STRANIERE</b>	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ... Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...) Mappe concettuali (CMap Tools, ...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
<b>STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
<b>MATEMATICA</b>	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)

<b>TECNOLOGIA</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es. Paint, Tux Paint, ...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>MUSICA</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,...) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>ED. FISICA – RELIGIONE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

## VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

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

	<b>AVANZATO</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>BASE</b>	<b>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</b>
<b>COMPETENZE</b>	<b>A</b> Livello <b>AVANZATO</b>	<b>B</b> Livello <b>INTERMEDIO</b>	<b>C</b> Livello <b>BASE</b>	<b>D</b> Livello <b>INIZIALE</b>
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u>	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto

**Saranno predisposti strumenti condivisi per la raccolta delle valutazioni degli alunni nel corso di tutto il quinquennio.**

**Inoltre verranno messi a disposizione sulla piattaforma Moodle materiali da utilizzare per l'attività, la formazione e la valutazione, da integrare nel tempo da parte di tutti i docenti.**

---

## **RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado**

### **AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:**

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classe Prima Scuola Secondaria di I grado

AREA DI COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</li> <li>• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</li> <li>• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</li> <li>• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</li> <li>• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.</li> <li>• Durante un lavoro di gruppo con i compagni con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare la sintassi dei motori di ricerca;</li> <li>• organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="#">Motori di ricerca da Generazioni Connesse</a> Video</p> <p><a href="#">Ricerca in Rete</a></p> <p><a href="#">Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</a></p> <p><a href="#">Pearltrees Padlet</a></p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news</a></p> <p><a href="#">Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a> (per i docenti)</p>

	<p>o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• identificare i corretti siti web, bloge database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</li><li>• identificare in siti, bloge database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</li><li>• usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</li><li>• identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</li></ul>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</li></ul>		

## AREA DI COMPETENZA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che cos'è un'identità digitale;</li> <li>• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</li> <li>• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</li> <li>• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</li> <li>• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</li> <li>• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</li> <li>• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</li> <li>• Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</li> <li>• In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</li> <li>• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.</li> <li>• Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p><a href="#">Google Workspace per la scuola</a></p> <p><a href="#">Dati personali e altri dati</a></p> <p><a href="#">Segui le tracce digitali</a></p>

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud sul proprio device.</li><li>• 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.</li></ul> |  |  |
|--|---|--|--|
-

## AREA DI COMPETENZA3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</li> <li>• Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</li> <li>• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</li> <li>• Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</li> <li>• Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</li> <li>• Realizzare storytelling.</li> <li>• Produrre musica con GarageBand o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> <li>• Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</li> </ul>	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Animaker</a> <a href="#">Storyjumper</a> <a href="#">Book creator</a> <a href="#">Ourboox</a></li> <li>• <a href="#">Storyboard That</a></li> <li>• <a href="#">Usare Storyboard per creare fumetti</a> <a href="#">Google Presentazioni</a></li> <li>• <a href="#">Power Point Canva</a></li> <li>• <a href="#">Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</a></li> <li>• <a href="#">Creare infografiche con Genially</a> Esempio <a href="#">UDL Storytelling</a></li> <li>• <a href="#">Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</a></li> </ul> <p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Istruzioni 1</a> <a href="#">Istruzioni 2</a></li> <li>• <a href="#">Esempio di guida alla ricerca di immagini</a></li> <li>• <a href="#">10 tips &amp; tricks per l'uso corretto delle informazioni online</a></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti similari per:</li> <li>• - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>• - sperimentare semplici applicazioni robotiche;</li> <li>• - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</li> <li>• - svolgere attività di geometria;</li> <li>• - creare musica;</li> <li>• - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</li> <li>• - partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding;</li> <li>• - partecipare alla CodeWeek;</li> <li>• - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulare intervista ad un personaggio famoso con <a href="#">SpeakPic</a> (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.</li> <li>• Usare <a href="#">Chat-Animator</a>, <a href="#">TextingStory</a> o <a href="#">Tolks.io</a> per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</li> <li>• <a href="#">FlipAnim</a> - creare animazioni online</li> <li>• <a href="#">Aggie</a> - disegnare in maniera collaborativa</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">PeopleArt factory</a> - creare gallerie d'arte digitali</li> <li>• <a href="#">Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</a></li> <li>• <a href="#">GarageBand</a> per creare musica</li> <li>• <a href="#">Stop Motion</a>: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone.</li> <li>• <a href="#">Geogebra</a></li> <li>• <a href="#">LEGO® Education Professional Development</a> (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</li> <li>• <a href="#">Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</a></li> <li>• <a href="#">Micro:Bit Pagina dei progetti</a></li> </ul>
--	---	--

## AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

### Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> </ul> <p>scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".</li> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</li> <li>• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).</li> <li>• Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</a></li> <li>• <a href="#">Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</a></li> <li>• <a href="#">Navigazione sicura</a></li> <li>• <a href="#">Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it</a></li> <li>• <a href="#">Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity</a></li> <li>• <a href="#">Proteggersi dal Phishing e frodi video Web reputation video</a></li> <li>• <a href="#">Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</a></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>• Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</li> <li>• Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Internetopoli</a></li> <li>• <a href="#">Be safe: online in sicurezza   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza</a></li> <li>• <a href="#">Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie - X</a></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">generazioniconnesse.it</a></li> <li>• <a href="#">Essere Cittadini digitali responsabili</a></li> <li>• <a href="#">Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</a></li> <li>• <a href="#">Dati personali ed altri dati</a></li> <li>• <a href="#">Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it</a></li> <li>• <a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse</a></li> <li>• <a href="#">Tracce in Rete Programmare il futuro</a></li> <li>• <a href="#">Cyberbullismo</a></li> <li>• <a href="#">Caccia via le cattiverie dallo schermo -</a></li> <li>• <a href="#">Programma Ifuturo.it</a></li> <li>• <a href="#">Il potere delle parole</a></li> <li>• <a href="#">Manifesto della comunicazione non ostile</a></li> <li>• <a href="#">Il potere delle parole - Programmalfuturo.it</a></li> <li>• <a href="#">Crittografia per tutti</a></li> <li>• <a href="#">Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix</a></li> <li>• <a href="#">Cittadinanza Digitale a Scuola</a></li> <li>• <a href="#">Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</a></li> <li>• <a href="#">Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</a></li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Diario di una giornata sconnessa</a></li> <li>• <a href="#">Diario di una giornata disconnessa   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</a></li> <li>• <a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale</a></li> <li>• <a href="#">La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</a></li> <li>• <a href="#">L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</a></li> </ul>
--	--	---

## AREA DI COMPETENZA 5 - RISOLVERE PROBLEMI

### Descrittori di competenza:

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

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i vari livelli di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;</li> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli;</li> <li>• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;</li> <li>• individuare problemi di accessibilità;</li> <li>• riconoscere le mie esigenze di formazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</li> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</li> <li>• Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</li> <li>• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</li> <li>• Scegliere le modalità di chiusura finestre popup.</li> <li>• Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</li> <li>• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</li> </ul>	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</a></li> <li>• <a href="#">Manifesto "Tablet nello zaino"</a></li> <li>• Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</li> <li>• Disegnare in maniera collaborativa: <a href="#">Witeboard - Aggie</a></li> <li>• <a href="#">Draw.Chat</a>: creare drawing chat room</li> <li>• <a href="#">Publish Your Design</a>: costruire con i LEGO direttamente online</li> <li>• <a href="#">ABCya Animate</a>: creare animazioni online</li> <li>• <a href="#">Brush Ninja</a>: creare gif animate</li> <li>• <a href="#">Bestsnip Animation Studio</a>: creare ed animare personaggi online</li> <li>• <a href="#">PeopleArt Factory</a>: creare gallerie virtuali online</li> <li>• Usare gli strumenti di <a href="#">Canva</a> per sviluppare la creatività degli studenti.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti</li> </ul>	

tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.

- Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.

## AREA DI COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

## Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazione contenute digitali

1.2 Valutare dati, informazione contenute digitali

1.3 Gestire dati, informazione contenute digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</li> <li>• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</li> <li>• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</li> <li>• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</li> <li>• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.</li> <li>• Durante un lavoro di gruppo con i compagni con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare la sintassi dei motori di ricerca;</li> <li>• organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</li> <li>• <a href="https://it.padlet.com/">https://it.padlet.com/</a></li> <li>• <a href="https://www.pearltrees.com/www.wakelet.com">https://www.pearltrees.com/www.wakelet.com</a></li> <li>• Unità di lavoro su <a href="#">Scovare le bufale</a></li> <li>• Riconoscere false notizie da <a href="#">tecnologia due punto zero.it</a></li> <li>• <a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a></li> <li>• Proposta di <a href="#">Hyperdoc</a></li> <li>• <a href="#">Cuore e parole</a></li> </ul>

	<p>coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</li><li>● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</li><li>● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</li><li>● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</li><li>● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</li></ul>	<p>Lecture suggerite, per l'insegnante:</p> <p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>	
--	--	---	--

## AREA DI COMPETENZA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</li> <li>• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</li> <li>• utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</li> <li>• 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).</li> </ul>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;</li> <li>• inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cce Ccn;</li> <li>• inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;</li> <li>• richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura;</li> <li>• programmare data e ora di invio;</li> <li>• valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.</li> </ul> <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;</li> <li>• modificare le impostazioni di condivisione;</li> <li>• spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:  <a href="#">Google Workspace per la scuola</a></p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:  <a href="#">Padlet</a>  <a href="#">Digipad</a> per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: <a href="#">Canva</a>  <a href="#">Adobe Express ClipChamp</a>  <a href="#">Timelinely</a></p> <hr/> <p><a href="#">Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini</a>  <a href="#">Genially</a>  <a href="#">Tutorial per iniziare ad usare Genially</a></p> <p>Altri contenuti e risorse: _____</p>
	<p>usando gli strumenti a disposizione, come</p>	<p><a href="#">Generazioni connesse Parole Ostili</a></p>

	<p>condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il</li><li>• materiale per il lavoro di gruppo;</li><li>• proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;</li><li>• informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.</li></ul> <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.</p>		

## AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul> <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• registrarmi ad un sito online indicato dal docente;</li> <li>• conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;"</li> <li>• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</li> <li>• indicare le fonti di informazione;</li> <li>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;</li> <li>- completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;</li> <li>- realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;</li> <li>- realizzare podcast;</li> <li>- confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</li> <li>- produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> </ul> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>- sperimentare semplici applicazioni rotatorie;</li> </ul>	<p>_____</p> <p><a href="#">Canva</a> _____</p> <p><a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>_____</p> <p>Esempio di <a href="#">consegna</a> con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...) _____</p> <p>Utilizzare <a href="#">Book Creator</a> per raccontare o documentare esperienze</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</li> <li>- svolgere attività di geometria;</li> <li>- creare musica;</li> <li>- replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</li> <li>- partecipare alla KIDS GAMEJAM, il concorso internazionale di Coding;</li> <li>- partecipare alla CodeWeek;</li> <li>- partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.</li> </ul> <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante;</li> <li>- preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;</li> <li>- aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni in classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</li> <li>- chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.</li> </ul>	<p>Costruire esperienze in AR</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: <a href="#">Indicazioni di ricerca sulle montagne</a> <a href="#">Esempio di lavoro</a></p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: <a href="#">StoryMapJS</a> (<a href="#">tutorial</a> Gianfranco Marini) <a href="#">Google Earth</a> (<a href="#">tutorial</a> Zerbini)</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva <a href="#">Link mappa</a> <a href="#">Link altra mappa</a></p> <p>Padlet sul Muro di Berlino <a href="#">Link Padlet</a></p> <p><a href="#">Esempio di immagine interattiva con Genially</a></p> <p><a href="#">Esempio di Linea del tempo</a> (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con <a href="#">Scratch</a> Programmare un robot: <a href="#">MakeBlock</a> <a href="#">Licenze Creative Commons Italia</a> <a href="#">Garage Band</a></p> <p><a href="#">Google Earth</a> per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>	

## AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</li> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</li> <li>• Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</li> <li>• Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</li> <li>• Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).</li> <li>• Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividerli sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</li> <li>• Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</li> <li>• <a href="#">Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson</a></li> <li>• <a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse</a></li> <li>• <a href="#">Progetto e collaborazione con Navigare a vista</a></li> <li>• Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale</li> <li>• <a href="#">Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.</a></li> </ul> <p>Sostenibilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Agenda 2030</a></li> <li>• <a href="#">Il punto di non ritorno (documentario)</a></li> </ul>
<p>(non dimenticare i dispositivi accesi, usare le</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale</li> </ul>	

<p>funzioni di risparmio energetico, ecc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere consapevoli dell'importanza di</li> <li>• utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</li> </ul>	<p>personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</li> <li>• Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</li> <li>• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</li> <li>• Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</li> <li>• Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali.</li> <li>• Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</li> <li>• Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</li> <li>• Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi social.</li> </ul>	<p>Lecture suggerite ai docenti:</p> <p>Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN</p> <p>T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze</p>
--	--	---

## AREA DI COMPETENZA5- RISOLVERE PROBLEMI

### Descrittori di competenza:

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

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare variabili di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li> <li>• usare con destrezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;</li> <li>• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;</li> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</li> </ul>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</p> <p>Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.</p> <p>Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <p>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p>	<hr/> <p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <hr/> <p><a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</a></p> <p><a href="#">Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica</a></p> <p><a href="#">Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</a></p>

## SCUOLA DELL'INFANZIA

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL PRIMO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL TERZO ANNO
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Recuperare contenuti ambienti digitali	Sa individuare le icone dei programmi che utilizza maggiormente e su monitor interattivi e tablet	Sa riconoscere, denominare e selezionare le app su monitor interattivi e tablet	Saper cercare, riconoscere, denominare e selezionare app specifiche su monitor interattivi e tablet
Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con la presenza dell'adulto, utilizza ambienti digitali	Saper aspettare il proprio turno per parlare durante una videochiamata	Saper attivare e disattivare il microfono durante una chiamata

Creazione di contenuti digitali	Creare contenuti digitali	Sa utilizzare contenuti digitali	Sa riconoscere i diversi tipi di contenuti digitali	Saper scattare una foto, attivare la funzionalità video, creare un semplice messaggio
Sicurezza	Comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali	Sapere di non dover essere da solo davanti ad un dispositivo	Sapere di non dover essere da solo davanti ad un dispositivo	Sapere di non dover essere da solo davanti ad un dispositivo
Risolvere problemi	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali	Sapere di doversi rivolgere all'adulto	Sapere di doversi rivolgere all'adulto	Sapere di doversi rivolgere all'adulto

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL PRIMO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE DEL TERZO ANNO
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Recuperare contenuti ambienti digitali	Sa ricercare dati, informazioni e contenuti digitali	Sa valutare l'affidabilità delle fonti trovate	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali
Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Sa condividere dati, informazioni e contenuti	Sa utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri	Sa citare le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti

Creazione di contenuti digitali	Creare contenuti digitali	Sa creare contenuti con gli applicativi più comuni	Sa creare e sviluppare contenuti in diversi formati	Sa stabilire quale formato rappresenta meglio lo scopo del lavoro svolto
Sicurezza	Comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali	Sa utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e più comuni minacce al benessere psicofisico	Sa rispettare le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali	Sa proteggere se stesso dai possibili pericoli del cyberspazio. E' consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
Risolvere problemi	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali	Sa utilizzare strumenti e tecnologie per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Sa impegnarsi in processi logici-creativi per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali	Sa impegnarsi in processi logici-creativi per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali

			video.	immagini, audio e video.
<b>Sicurezza</b>	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.
<b>Risolvere problemi</b>	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.

**TABELLA DI VALUTAZIONE DELLA PADRONANZA ACQUISITA  
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

LIVELLI DI PADRONANZA				
AREA DI COMPETENZA	1 INIZIALE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO
<b>Alfabetizzazione Su informazioni e dati</b>	In modo guidato, l'alunno è in grado di:  reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:  Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	In modo autonomo, l'alunno è in grado di:  Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.	In modo autonomo, l'alunno è in grado di:  Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti.	Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e	Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni,

			video.	immagini, audio e video.
<b>Sicurezza</b>	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.
<b>Risolvere problemi</b>	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.

#####