

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI



APPROVATO NEL COLLEGIO DOCENTI DEL 28.06.2024 DELIBERA N.78

Indice

Premessa	3
Approccio metodologico	4
Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale	4
Struttura del Curricolo Digitale	5
Valutazione	6
SCUOLA DELL'INFANZIA	8
AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	8
AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione	8
torna a SCUOLA DELL'INFANZIA	8
AREA DI COMPETENZA 3: Costruzione di contenuti	9
AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza	10
torna a SCUOLA DELL'INFANZIA	10
AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi	10
torna a SCUOLA DELL'INFANZIA	10
TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA	11
SCUOLA PRIMARIA	12
BIENNIO classe prima - classe seconda	12
AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	12
AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione	13
AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali	15
AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza	17
AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi	18
Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree	19
TRIENNIO classe terza - classe quarta - classe quinta	19
AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	19
AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione	21
AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali	23
AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza	24
AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi	26
Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree	26
TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA	27
SCUOLA SECONDARIA	28
Classe PRIMA - SECONDA - TERZA	28
AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	28
AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione	29
AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali	32
AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza	34
AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi	37
Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree	38
TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA SECONDARIA	39

Premessa

La competenza digitale è un pilastro fondamentale per l'apprendimento continuo, allo stesso modo delle competenze di base linguistiche, scientifiche, civiche... tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino esperto e responsabile.

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

Le competenze digitali si intrecciano con le competenze sociali, le cosiddette soft skills: tali capacità si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative.

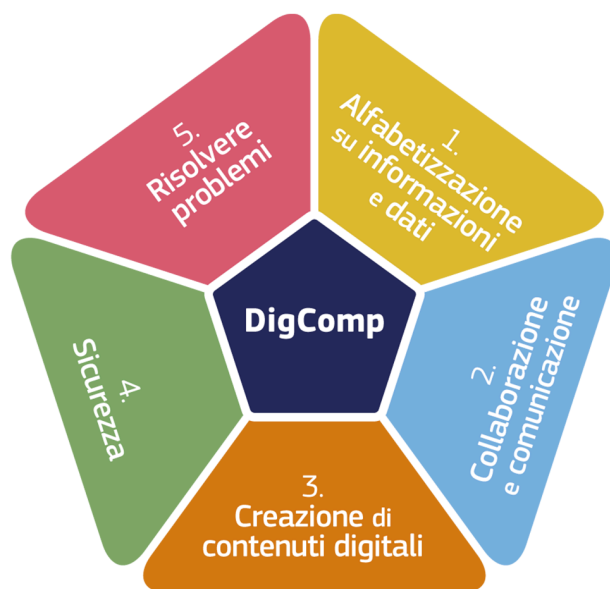
Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali.

Per raggiungere questa finalità sono necessari:

1. un chiaro e validato quadro di riferimento

DigComp è il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie ad ognuno per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;



2. un curriculum trasversale d'istituto, che declini e concretizzi la competenza digitale nelle singole scuole.

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe e delle riunioni di Dipartimento e con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Struttura del Curricolo Digitale

Il Curriculum è strutturato nel modo seguente:

- o la scansione temporale è specifica per ogni ordine di scuola e in particolare:
 - per la **scuola dell'infanzia** non è stata definita una suddivisione del triennio;
 - per la **scuola primaria** si è scelto di suddividere il quinquennio in un primo biennio (classi prima e seconda) e in un successivo triennio (classi terza, quarta e quinta). Per quanto riguarda il primo biennio si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver interiorizzato durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze non strutturate di tipo informale.
 - per la **scuola secondaria** non è stata operata una suddivisione del triennio.
- o lo sviluppo delle competenze si basa sulle 5 aree del DigComp: per ciascuna area di competenza sono state definite Conoscenze e Abilità e sono state indicate alcune attività da proporre in classe. Inoltre sono presenti alcune risorse direttamente fruibili tramite link di collegamento. L'intento è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare le attività in classe ovvero sulle modalità con cui ogni esperienza può essere avviata, incrementata e agita. Si tratta di proposte non esaustive poiché ogni docente adatta la programmazione didattica alle specificità del proprio contesto classe, considerando le caratteristiche individuali degli studenti e le risorse digitali disponibili nel plesso.

Aree di competenza e relativi descrittori secondo il DigComp 2.2

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Valutazione

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

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

Livelli di padronanza secondo il DigComp 2.2

LIVELLO DI PADRONANZA		COMPLESSITA' DEL COMPITO	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia (con guida se necessario)	Conoscere
Intermedio	3	Compiti definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere
	4	Compiti definiti e non di routine	In autonomia	Comprendere
Avanzato	5	Compiti specifici di media complessità	In autonomia e supportando	Applicare

			altri	
	6	Compiti specifici complessi	In autonomia e adattandosi a contesti complessi	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In autonomia e guidando altri	Creare
	8	Problemi complessi con soluzioni complesse	In autonomia e proponendo nuove soluzioni	Creare

SCUOLA DELL'INFANZIA

[torna all'indice](#)

AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:

- Riconoscere e denominare gli strumenti tecnologici presenti a scuola.
- Sviluppare la capacità di un semplice utilizzo di tali strumenti tecnologici.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Vivere esperienze ludiche utilizzando applicazioni multimediali, adatte all'età dei bambini e selezionate dal docente, che possano sollecitare e motivare la loro creatività, curiosità, per l'acquisizione di competenze.
- Conoscere e utilizzare la funzionalità touch dei dispositivi (tavolino interattivo, tablet, lavagna interattiva multimediale, proiettore dall'alto).

AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione

[torna a SCUOLA DELL'INFANZIA](#)

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:

- Avvicinarsi e familiarizzare con le nuove tecnologie

ATTIVITÀ PROPOSTE

Con il supporto costante dell'insegnante

- Utilizzare giochi didattici per un arricchimento logico, linguistico, matematico e topologico

AREA DI COMPETENZA 3: Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:

- Eseguire semplici istruzioni/procedure per risolvere un problema.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Scoperta e uso dei mezzi espressivi disponibili di un programma di paint (matite, pennarelli, pastelli di varie forme e dimensioni, gomme, stampini, figure geometriche, strumenti di trasformazione del disegno).
- Ricomporre un'immagine virtuale trascinando le varie parti costruttive.
- Attività di Coding unplugged giochi di movimento seguendo indicazioni, per risolvere un problema in modo creativo e seguendo un ritmo.
- Attività di programmazione con Mtyny e ApeBot
- Semplici attività di programmazione con lego education.
- Attività semplici di Pixel Art.

AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza

[torna a SCUOLA DELL'INFANZIA](#)

Descrittori di competenza:

4.1 Tutelare la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di: ➤ Utilizzare in situazioni ludiche e concrete comportamenti utili, condivisi con docenti e famiglie, ad evitare rischi per la salute e promuovere benessere nell'uso delle tecnologie.	➤ Incontri con le famiglie per condividere le giuste regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor. ➤ Utilizzando le griglie per il coding unplugged costruire un percorso scegliendo tra le opzioni sicure e non sicure utili ad evitare rischi per la propria salute nell'uso delle tecnologie.

AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi

[torna a SCUOLA DELL'INFANZIA](#)

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di: ➤ Identificare semplici problemi legati all'uso delle tecnologie digitali utilizzate. ➤ Fruire con interesse e curiosità di immagini, video, giochi interattivi, cortometraggi selezionati dai docenti. ➤ Esprimere scelte, preferenze e procedure per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, creative in contesti concreti e ludici.	➤ Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. ➤ Eseguire le procedure corrette per attivare/disattivare le app. ➤ Rilevare il livello della batteria. ➤ Regolare il volume audio/luminosità. ➤ Scegliere ed utilizzare le app giuste per lo scopo.

TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Con il supporto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di:

- Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individuare il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visionare immagini, animazioni, video;
- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

BIENNIO classe prima - classe seconda

AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: ➤ Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (cartelle) ➤ Riconoscere le icone di cartella e programmi ➤ Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo	In modo guidato: ➤ Accendere e spegnere in modo corretto i diversi device ➤ Utilizzare il mouse e tastiera ➤ Aprire e chiudere un file ➤ Aprire e chiudere un'applicazione ➤ Eseguire ricerche, on line, guidate ➤ Creare una cartella personale ➤ Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile	➤ Chiedere di riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ➤ Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ➤ Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ➤ Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ➤ Utilizzare 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). ➤ Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ➤ Ritrovare file archiviati. ➤ Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante
RISORSE SUGGERITE		
Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Mouse e tastiera Uso della tastiera Motore di ricerca per bambini		

AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione torna a SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: ➤ Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ➤ Conoscere la	➤ Distingue ed applica la modalità di comunicazione più adatta a diverse situazioni ➤ Partecipa ad attività di gruppo nelle varie discipline	➤ Leggere insieme storie in forma di dialogo ➤ Riconoscere in un dialogo i vari ruoli: chi chiede, chi risponde, etc ➤ Riconoscere le principali parti che

differenza tra le diverse tecnologie di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); ➤ Conoscere l'importanza dell'utilizzo di parole e modi corretti da utilizzare in diverse situazioni, secondo il destinatario del messaggio o della comunicazione e rispettando specifiche regole (Netiquette). ➤ Capire che il lavoro di gruppo facilita la creazione di contenuti.	rispettando ruoli e incarichi ➤ A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di utilizzare tecnologie digitali in modo semplice per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ➤ Gioco 1: "telefono senza fili" con la trasmissione di messaggi orali e poi scritti ➤ Gioco 2: "il messaggero": il mittente affida un messaggio ad un messaggero e questo lo deve riportare al destinatario. Simulare diverse situazioni (amici, genitori/figli, capo/lavoratore, maestra/collega, maestra/alunno etc...) Mittente e destinatario quindi non si vedono e non possono sentirsi. Il messaggero deve solo riportare il messaggio. Il messaggio può esprimere delle emozioni: non è sempre facile, per cui non sempre il destinatario le capirà. Dipende da cosa si "scrive"!! ➤ Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché lo stesso sia chiaro al ricevente (regola delle 5 w)
RISORSE SUGGERITE		

AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali

[torna a SCUOLA PRIMARIA](#)

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali: creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali

3.4 Programmazione

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: ➤ Conosce le icone dei software e delle App utilizzate ➤ Conosce le componenti dei dispositivi digitali	➤ Sa utilizzare semplici programmi per disegnare e per giochi didattici. ➤ E' in grado di scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con un programma di videoscrittura. ➤ Sa utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) ➤ E' capace di creare e modificare contenuti di semplici testi digitali ➤ Sa elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o	➤ Realizzare cartelloni con le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ➤ Utilizzare giochi didattici con drag and drop e con input di testo (fine primo biennio). ➤ Creare un disegno con un software/app di grafica. ➤ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED:

	digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	➤ Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. ➤ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ➤ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ➤ Semplici attività di coding 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 piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...). ➤ Partecipare alle attività di Codeweek
RISORSE SUGGERITE		
PixelArt Disegnare con Paint Carte CodyRoby Google workspace (Documenti, Presentazioni) Open office Wordwall Tinytap ZaplyCode		

AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza

[torna a SCUOLA PRIMARIA](#)

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante 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; ➤ Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ➤ Indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	➤ È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. ➤ È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. ➤ È in grado di rispettare i regolamenti dell'aula informatica e dell'uso dei device.	➤ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ➤ Disegnare un evento pericoloso. ➤ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ➤ Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ➤ Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ➤ Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ➤ Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i

		momenti di consumo mediali. ➤ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ➤ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.
RISORSE SUGGERITE		
Disegnare il proprio Avatar Disegnare Avatar Foto di classe con Avatar Fermati e pensa Privacy on line per bambini Polizia di stato - Interland avventure digitali Il gioco delle emozioni		

AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi torna a SCUOLA PRIMARIA		
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)		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: ➤ Riconoscere i dispositivi e le loro parti	➤ È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet, chromebook. ➤ È in grado di	➤ Accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ➤ Utilizzare il mouse e la tastiera per

fondamentali; ➤ Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	utilizzare il touchpad e la tastiera per funzionalità di input. ➤ È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche con il supporto dell'insegnante.	funzionalità di input. ➤ Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.
RISORSE SUGGERITE		
<u>Le parti del computer</u> <u>Accendere e spegnere il computer</u> <u>Le parti del computer - gioco</u> <u>Accendere e spegnere il computer: desktop</u> <u>Il mouse e la tastiera</u> <u>Parti del computer e funzioni</u>		

Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree

LIVELLO DI PADRONANZA		COMPLESSITA' DEL COMPITO	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia (con guida se necessario)	Conoscere

TRIENNIO classe terza - classe quarta - classe quinta

AREA DI COMPETENZA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati torna a SCUOLA PRIMARIA		
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		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono	➤ Utilizzare la rete	➤ Avviare all'utilizzo

in grado di: ➤ Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline (3°) e online (4°-5°); ➤ Usare terminologia specifica base; ➤ Conosce 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; ➤ Conosce l'esistenza di informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news).	per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago ➤ Eseguire ricerche, on line, guidate sapendo individuare i contenuti pertinenti ➤ Creare una cartella personale ➤ Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile ➤ Salvare su Google Drive ➤ Apprende che esistono strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news	di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. ➤ Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ➤ Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento ➤ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.
---	---	--

RISORSE SUGGERITE

[In rete con la testa](#)

[Motore di ricerca per bambini](#)

[Quiz su file e cartelle](#)

[Il manuale di internet di Geronimo Stilton](#)

[Consigli per navigare sicuri di Geronimo Stilton](#)

[Come effettuare una ricerca in rete](#)

[Come usare Google per trovare informazioni](#)

[Internettopoli](#)

[Decalogo delle fake news](#)

[Padlet](#)

[Bufale e verifica delle informazioni](#)

Google Drive

AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione

[torna a SCUOLA PRIMARIA](#)

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire 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

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ➤ Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ➤ Distinguere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); ➤ Conoscere alcune	➤ Conoscere e approcciarsi ai principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (gmail, classroom, meet....). ➤ Utilizzare la condivisione di un documento (tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.) ➤ Riconoscere che sulla piattaforma è possibile interagire	➤ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola, in particolare effettuare correttamente login/logout, utilizzare gmail, classroom, meet. ➤ Creare semplici documenti o presentazioni nel proprio drive ➤ Condividere semplici documenti o presentazioni con i compagni

applicazioni della piattaforma adottata a scuola (Google) ➤ Sapere che le informazioni, i documenti digitali possono essere visibili e utilizzabili da più persone (condivisione) ➤ Sapere che cos'è un'identità digitale.	insieme sia in presenza che a distanza. ➤ Utilizzare le app online della piattaforma per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (semplici grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ➤ Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. ➤ Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione ➤ Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. ➤ Lavorare con l'aiuto dell'insegnante su documenti digitali condivisi.	➤ Eccomi qui (Identità digitale - Generazioni Connesse) ➤ Dati personali e altri dati (Programma il futuro) ➤ Segui le tracce digitali (Programma il futuro) ➤ Organizzare un documento/presentazione condiviso dal titolo: Giornale delle Buone Notizie, gestito dalla classe, da aggiornare periodicamente (potranno essere notizie personali se si vogliono condividere, oppure che riguardino la classe, la scuola, il paese, etc....)
RISORSE SUGGERITE		
Utilizzo di piattaforme collaborative: <u>GMail Classroom Presentazioni Documenti</u> Lavagne o "muri" collaborativi: (Miro, Whiteboard, Padlet) App per fogli di calcolo, grafiche e presentazioni <u>Google Fogli Canva</u> <u>L'e-mail spiegata ai bambini</u> <u>Identità in rete (Generazioni Connesse)</u> <u>Eccomi qui (Identità digitale - Generazioni Connesse)</u> <u>Dati personali e altri dati (Programma il futuro)</u> <u>Segui le tracce digitali (Programma il futuro)</u> <u>Arcipelago digitale - detective per un giorno</u>		

AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali

forma a [SCUOLA PRIMARIA](#)

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali: creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ➤ Conosce diversi tipi di contenuto digitale (audio, immagine, testo, video e applicazioni) ➤ Conosce le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...)	➤ E' in grado di completare una semplice presentazione utilizzando le strutture predisposte. ➤ Sa apportare modifiche a un testo digitale, integrando, modificando e rielaborando i contenuti ➤ Sa impartire una serie di istruzioni (input) per raggiungere un obiettivo (output) ➤ Sa elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	➤ Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ➤ Creare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte e materiale fornito dal docente ➤ Trascrivere un testo con un programma di videoscrittura, modificando carattere e grandezza, colore ➤ Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante ➤ Partecipare con la classe alle attività di Codeweeek.

RISORSE SUGGERITE

Creazione di contenuti:

[Canva](#)

[Book Creator](#)

Google workspace (Documenti, Presentazioni)

<https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/4>

Animaker

AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza

[torna a SCUOLA PRIMARIA](#)

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

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ➤ 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, i modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy ➤ Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica legati all'uso delle tecnologie digitali; ➤ Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico,	➤ È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ➤ È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout con il supporto del docente. ➤ È in grado di creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling ➤ È in grado di mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor,	➤ Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ➤ Utilizzare il proprio scolastico 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 - Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ➤ Creare una storia

ecc..). ➤ 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;	posizione sulla sedia	dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ➤ Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). ➤ Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ➤ Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie ➤ Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
RISORSE SUGGERITE		
<u>Esempi attività</u> <u>Dati personali</u> <u>Segui le tracce digitali</u> <u>Cittadinanza digitale</u>		

AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi

[torna a SCUOLA PRIMARIA](#)

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)

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
A livello base e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ➤ Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ➤ Identificare semplici soluzioni per risolverli.	➤ Sa riconoscere e denominare le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... ➤ È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema	➤ Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ➤ Verificare la connessione alla rete wi-fi attraverso l'icona sul desktop. ➤ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).

RISORSE SUGGERITE

[Quiz file e cartelle](#)

[Escape room - nozioni informatica di base](#)

Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree

LIVELLO DI PADRONANZA		COMPLESSITA' DEL COMPITO	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia (con guida se necessario)	Conoscere
Intermedio	3	Compiti definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere
	4	Compiti definiti e non di routine	In autonomia	Comprendere

TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno è in grado di:

➤ usare la terminologia specifica di base

☐ Riconosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.

☐ Utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.

☐ Applicare i principi base del Coding.

☐ Scrivere, revisionare, arricchire con immagini e archivia testi scritti al computer.

☐ Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.

☐ Utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.

☐ Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.

☐ Riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

Classe PRIMA - SECONDA - TERZA

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		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
➤ Conoscere diverse tipologie di dati e informazioni ➤ Conoscere la struttura dei libri di testo digitali ➤ Conoscere diversi motori di ricerca ➤ Conoscere diverse estensioni di file ➤ Conoscere il significato di Fake news ➤ Conoscere le diverse estensioni dei file	➤ Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ➤ Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ➤ Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ➤ Estrapolare le risorse digitali dei libri di testo e della rete per la produzione di elaborati personali ➤ Fruire di video e documentari didattici in rete ➤ Applicare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.	➤ Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ➤ Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ➤ Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ➤ Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori

	➤ Convertire file in diversi formati ➤ Utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud (Google Drive)	booleani). ➤ Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). ➤ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.
RISORSE SUGGERITE		
Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola		

AREA DI COMPETENZA 2: Comunicazione e collaborazione torna a SCUOLA SECONDARIA		
Descrittori di competenza: 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 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		
CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
➤ Conosce le parti che costituiscono una comunicazione (mittente, destinatario/i, contenuto); ➤ Conosce la	➤ Distingue ed applica la modalità e lo strumento di comunicazione più adatto alle diverse situazioni	Attività sulla comunicazione: ➤ Leggere insieme storie in forma di dialogo

differenza tra le diverse tecnologie di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, chat, email, ...); ➤ Conosce la differenza tra comunicazioni in tempo reale (sincrone: chat, conversazione telefonica, videolezione in diretta, webinar in diretta, riunione da remoto....) e differito (asincrone: email, videolezione registrata, webinar registrato) ➤ Conoscere l'importanza dell'utilizzo di parole e modi corretti da utilizzare in diverse situazioni, secondo il destinatario del messaggio o della comunicazione e rispettando specifiche regole (Netiquette). ➤ Riconoscere che un lavoro di gruppo facilita la creazione di contenuti. ➤ Essere a conoscenza dell'esistenza di sistemi digitali che permettono a diversi utenti di lavorare contemporaneamente sullo stesso contenuto	(comunicazione sincrona / asincrona) ➤ E' in grado di utilizzare tecnologie digitali in modo semplice per la comunicazione e condivisione di contenuti all'interno di ambienti protetti. ➤ Distingue ed applica la modalità e lo strumento di collaborazione più adatto alle diverse situazioni (file sharing su google cloud, invio del file via email, ...) ➤ Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ➤ Lavora in collaborazione, in modo sincrono o asincrono, rispettando ruoli e compiti assegnati, ed utilizzando un linguaggio ed un approccio corretti ed adeguati (netiquette). ➤ Utilizza la condivisione di un documento (tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.) ➤ Utilizza applicazioni online (lavagne condivise, muri	➤ Riconoscere in un dialogo i vari ruoli: chi chiede, chi risponde, etc ➤ Gioco 1: "telefono senza fili" con la trasmissione di messaggi orali e poi scritti ➤ Gioco 2: "il messaggero": il mittente affida un messaggio ad un messaggero e questo lo deve recapitare al destinatario. Simulare diverse situazioni (amici, genitori/figli, capo/lavoratore, maestra/collega, maestra/alunno etc...) Mittente e destinatario quindi non si vedono e non possono sentirsi. Il messaggero deve solo recapitare il messaggio. Il messaggio può esprimere delle emozioni: non è sempre facile, per cui non sempre il destinatario le capirà. Dipende da cosa si "scrive"!! ➤ Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché lo stesso sia chiaro al ricevente (regola delle 5 w(inglesi): chi cosa quando dove perché)
---	---	--

(condivisione ed editing , file sharing and editing,) ➤ Essere a conoscenza dell'esistenza di sistemi digitali che contengono informazioni e permettono di identificare gli individui (esempi: account di posta, account istituzionale della scuola, SPID, CIE)	virtuali, presentazioni, documenti piattaforma Google) per condividere e collaborare su fogli di calcolo, testi o altre tipologie di documento ➤ E' in grado di condividere un documento creato su dispositivo locale o , viceversa, gestire localmente un documento ricevuto in condivisione.	LAVORO COLLABORATIVO: ➤ Inventare/Raccontare una storia, dividendo gli autori per tipo di attività: ○ sceneggiatura ○ descrizione personaggi ○ creazione o scelta immagini ○ scelta musiche ○ editing del documento finale Il doc finale può essere una presentazione o video, a cui tutti avranno collaborato. E' possibile creare più gruppi in una classe, <u>ciascuno con la propria storia</u>, oppure creare gruppi che collaborino alle varie sezioni per <u>creare un'unico racconto</u>
RISORSE SUGGERITE		
<u>Manifesto della comunicazione non ostile</u> https://www.ancheioinsegno.it/attivita/la-classe-e-su-whatsapp-e-in-chat-le-regole-le-scriviamo-noi/ <u>Parole Pesate Primaria (Generazioni Connesse)</u> https://www.ancheioinsegno.it/attivita/netiquette-paese-che-vai-usanza-che-trovi/ https://www.laterza.it/indici/9788842117438_capitolo.pdf https://www.raiscuola.rai.it/educazionecivica/articoli/2021/01/Identita-Virtuale-46187d2d-eb49-4db4-9a0b-f4fcae24f4a1.html		

AREA DI COMPETENZA 3: Creazione di contenuti digitali

[torna a SCUOLA SECONDARIA](#)

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
➤ Conosce diversi tipi di contenuto digitale (audio, immagine, testo, video e applicazioni) ➤ Sa che esistono sistemi di IA per creare automaticamente contenuti digitali (ad esempio testi, notizie, saggi, tweet, musica e immagini). ➤ Sa che contenuti digitali possono essere protetti da diritti di autore ➤ Sa che i software sono fatti di istruzioni, scritte secondo regole precise in un linguaggio di programmazione.	➤ È in grado di utilizzare software e App per creare contenuti digitali (testi, tabelle, grafici, presentazioni, infografiche...), anche collaborando con altri ➤ Sa apportare modifiche ad un contenuto digitale esistente, integrando e rielaborando i contenuti. ➤ Sa creare una bacheca virtuale condivisa ➤ Sa come utilizzare la rete web per la ricerca di informazioni, identificando e selezionando contenuti digitali da scaricare	➤ Utilizzare materiali di varia provenienza (ad es. ricerca in rete) e di diversi formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche...) sia offline che in cloud. ➤ Trascrivere un testo con un programma di videoscrittura ➤ Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. ➤ Realizzare un

	legalmente ➤ Sa impartire e interpretare una serie di istruzioni (input) per raggiungere un obiettivo (output) ➤ Sa realizzare storytelling ➤ E' in grado di produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.	filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ➤ Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. ➤ Utilizzare un semplice software di programmazione (Scratch) per sperimentare algoritmi e fare attività di geometria ➤ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ➤ Produrre musica con Garage Band o app simili.
RISORSE SUGGERITE		
Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Storyboard That Usare Google Presentazioni Power Point Padlet Canva Genially Aggie - disegnare in maniera collaborativa Garage Band per creare musica Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. Geogebra https://www.tecnicadellascuola.it/copyright-come-parlarne-in-classe-quali-docenti-dovrebbero-fare-il-progetto-adiconsum-e-le-schede-didattiche		

AREA DI COMPETENZA 4: Sicurezza

[torna a SCUOLA SECONDARIA](#)

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

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
➤ Conosce il regolamento di plesso/Istituto per l'utilizzo delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. ➤ Adotta semplici precauzioni per rendere più sostenibile l'utilizzo dei dispositivi (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). ➤ Conosce le regole per l'utilizzo corretto di dispositivi in termini di sicurezza e protezione di base degli account e dei dati ➤ Sa che esistono leggi allo scopo di proteggere i dati personali e rispettare la privacy, e che queste riguardano i device, i contenuti e le informazioni ➤ Conosce vantaggi e	➤ Accede e si comporta nei laboratori e utilizza dispositivi digitali in modo corretto, senza necessità di supporto ➤ Lascia il laboratorio ed i dispositivi controllando di aver spento e riordinato (mouse, tastiera, robot...) in modo corretto, sia per proteggere i dispositivi da usi impropri, che per evitare consumo di energia inutile ➤ Utilizza i dispositivi, propri o altrui, in modo corretto, ad esempio evitando contatto con sostanze che possano comprometterne l'integrità, quali cibo, bevande, liquidi in genere.	➤ Leggere e discutere in aula il regolamento di plesso/Istituto, relativo all'accesso e utilizzo delle aule e dei dispositivi digitali ➤ Chiarire la necessità che i genitori decidano se concedere permessi in relazione alla creazione di account, profili e accesso ad applicativi ➤ Riflettere in classe su modalità di gestione e di conservazione delle password ➤ Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, dell'umore, del sonno) ➤ Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o

rischi degli ambienti digitali condivisi ➤ Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica e all' utilizzo delle tecnologie digitali; ➤ Sa che la produzione, l'utilizzo e lo smaltimento dei dispositivi elettronici hanno conseguenze per l'ambiente ➤ E' consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. ➤ Sa che, pur avendo caratteristiche distinte, le azioni svolte in ambiente digitale hanno conseguenze anche in quello fisico e viceversa	➤ Conosce e conserva le proprie credenziali di Istituto, ma anche altre , se ne fosse in possesso, con cura e condividendole solo con i genitori. ➤ Terminata l'attività , si cura di "disconnettersi/uscire" da qualsiasi applicazione, sito o piattaforma che richieda login ➤ Nell'accesso ad un dispositivo, avverte il docente o responsabile d'aula se trova le credenziali di un altro studente ancora connesse. ➤ Riconosce che l'identità digitale di chiunque è costituita dall'insieme delle informazioni condivise, le azioni e interazioni avvenute nei vari ambiti digitali ➤ Nella preparazione di un manufatto digitale, utilizzando contenuti scaricati, si pone il problema che possano essere condivisibili o meno (immagini/video protetti o contenenti dati o riferimenti a persone)	all'uso eccessivo dei videogiochi. ➤ Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ➤ Creare un piano personalizzato delle attività settimanali per un uso sano ed equilibrato dei media. ➤ (opzionale) Se in possesso anche di email non istituzionale, breve esercitazione sull' utilizzo della cartella SPAM, sul riconoscimento di email "sospette" (l'account istituzionale degli studenti non riceve email dall'esterno ➤ Approfondire la regole sulla proprietà/copyright, ed individuare siti che forniscono immagini liberamente utilizzabili, evitando ➤ Analizzare le regole sulla privacy, che impongono di non condividere contenuti digitali, che possano
---	--	--

	➤ Condivide con la famiglia un regolamento per l'utilizzo dei dispositivi a casa, limitando il tempo giornaliero e definendo un orario limite ➤ Distingue l'ambiente virtuale da quello reale, ma riconosce il rapporto tra azioni e comportamenti in ambienti digitali e conseguenze nella realtà ➤ Riconosce il valore e l'utilità di un dispositivo (smartphone, tablet, pc...) in relazione alle funzionalità che è in grado di fornire, e di quali sono di proprio interesse, indipendentemente dal marchio o dalla "versione". (non creando "spazzatura digitale" con device che possono ancora essere utilizzati)	danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ➤ Trattare esempi di identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti o ampliamenti di "identità" e "reputazione" digitale esistono profilandosi sui social o sui siti). ➤ Creare un ebook o comunque un documento digitale per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile e/o sicuro 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.
--	---	---

RISORSE SUGGERITE

<https://www.ancheioinsegno.it/attivita/a-chi-lo-dici-muscoli-e-cervello/>

<https://www.ancheioinsegno.it/attivita/lorologio-di-internet/>

<https://www.minorionline.com/guida-minori-online/come-proteggere/#normativa>

<https://www.minorionline.com/guida-minori-online/rischi-online/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2021/12/28/privacy-online-come-posso-fare/>

--

AREA DI COMPETENZA 5: Risolvere problemi

[torna a SCUOLA SECONDARIA](#)

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

CONOSCENZE	ABILITA'	POSSIBILI ATTIVITA'
➤ Conoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ➤ Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi e i principali software applicativi; ➤ Conosce semplici soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;	➤ È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ➤ È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ➤ È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. ➤ È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ➤ È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli	➤ 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 ➤ Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ➤ Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ➤ Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.

	strumenti digitali utilizzati in classe.	
RISORSE SUGGERITE		
Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard DrawChat : creare drawing chat room Brush Ninja : creare gif animate Bestsnip Animation Studio : creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory : creare gallerie virtuali online		

Livelli di padronanza applicabili per ciascuna delle 5 Aree

LIVELLO DI PADRONANZA		COMPLESSITA' DEL COMPITO	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia (con guida se necessario)	Conoscere
Intermedio	3	Compiti definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere
	4	Compiti definiti e non di routine	In autonomia	Comprendere
Avanzato	5	Compiti specifici di media complessità	In autonomia e supportando altri	Applicare
	6	Compiti specifici complessi	In autonomia e adattandosi a contesti complessi	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In autonomia e guidando altri	Creare
	8	Problemi complessi con soluzioni complesse	In autonomia e proponendo nuove soluzioni	Creare

TRAGUARDI IN USCITA DALLA SCUOLA SECONDARIA

L'alunno è in grado di:

- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.
- 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
- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere;
- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore, selezionando immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- scegliere modalità per proteggere i miei dati personali e la mia privacy
- utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali;