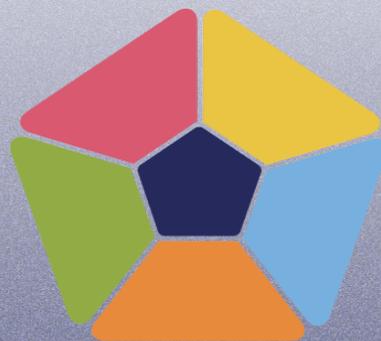


Curricolo delle Competenze Digitali



**I.C. Borrelli
Tornareccio**

DigComp 2.2

Sommario

Introduzione	3
Riferimenti Normativi	5
Struttura del Curricolo digitale	6
Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.....	6
Aree di Competenza	8
Le Cinque Dimensioni	9
Livelli di Padronanza (Scuola dell'Infanzia).....	11
Livelli di Competenza (Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado).....	12
Area di Competenza 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	13
Area di Competenza 2. Comunicazione e Collaborazione	17
Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali	22
Area di Competenza 4: Sicurezza	27
Area di Competenza 5: Risolvere Problemi	31
Valutazione	35

Introduzione

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale come quarta tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e ne danno una ben precisa definizione, delineandone gli aspetti salienti.

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

All'interno della progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale sempre più rispondente alle richieste della società liquida di cui siamo parte. La trasversalità delle competenze digitali fa sì che le abilità e competenze sviluppate incontrino tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, tutte le cosiddette soft skills che ogni cittadino dovrà avere. Queste ultime 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. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà che riproducono il più possibile situazioni vissute (a seconda dei gradi di scuola per esempio, la scoperta del digitale dalla Scuola dell'Infanzia, viene seguita dall'utilizzo di piattaforme durante la scuola primaria per poi giungere alla scuola secondaria con la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...).

Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte. La definizione del Curricolo Digitale d'Istituto coinvolge l'attività di tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti poiché ognuno contribuisce alla sua attuazione nel contesto classe. Il risultato è la realizzazione di una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta *«uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»* allo scopo di *«far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale»*. L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, il curricolo digitale è stato concepito in riferimento a tutti i gradi di scuola presenti nel nostro Istituto. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

Riferimenti Normativi

Per redigere il presente CURRICOLO VERTICALE DIGITALE il gruppo di lavoro si è basato sui seguenti documenti:

- a.** Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe (Competenze chiave)
- b.** D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 (Indicazioni Nazionali)
- c.** D.M. 107/2015 “La Buona Scuola” che stabilisce il PNSD
- d.** Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).
- e.** Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio MAGGIO 2018
- f.** DigComp 2.2 del 27 marzo 2022
- g.** Decreto Ministeriale n. 14 del 30 gennaio 2024

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.

AREA 1: Alfabetizzazione su informazione e dati

AREA 2: Comunicazione e Collaborazione

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

AREA 4: Sicurezza

AREA 5: Problem Solving

Per ciascuna Area di Competenza sono definite delle competenze specifiche di seguito riportate:

AREA 1: Alfabetizzazione su informazione e dati:

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

AREA 2: Comunicazione e Collaborazione:

Interagire attraverso le tecnologie digitali, condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette, Gestire l'identità digitale

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali:

Sviluppare contenuti digitali, integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione

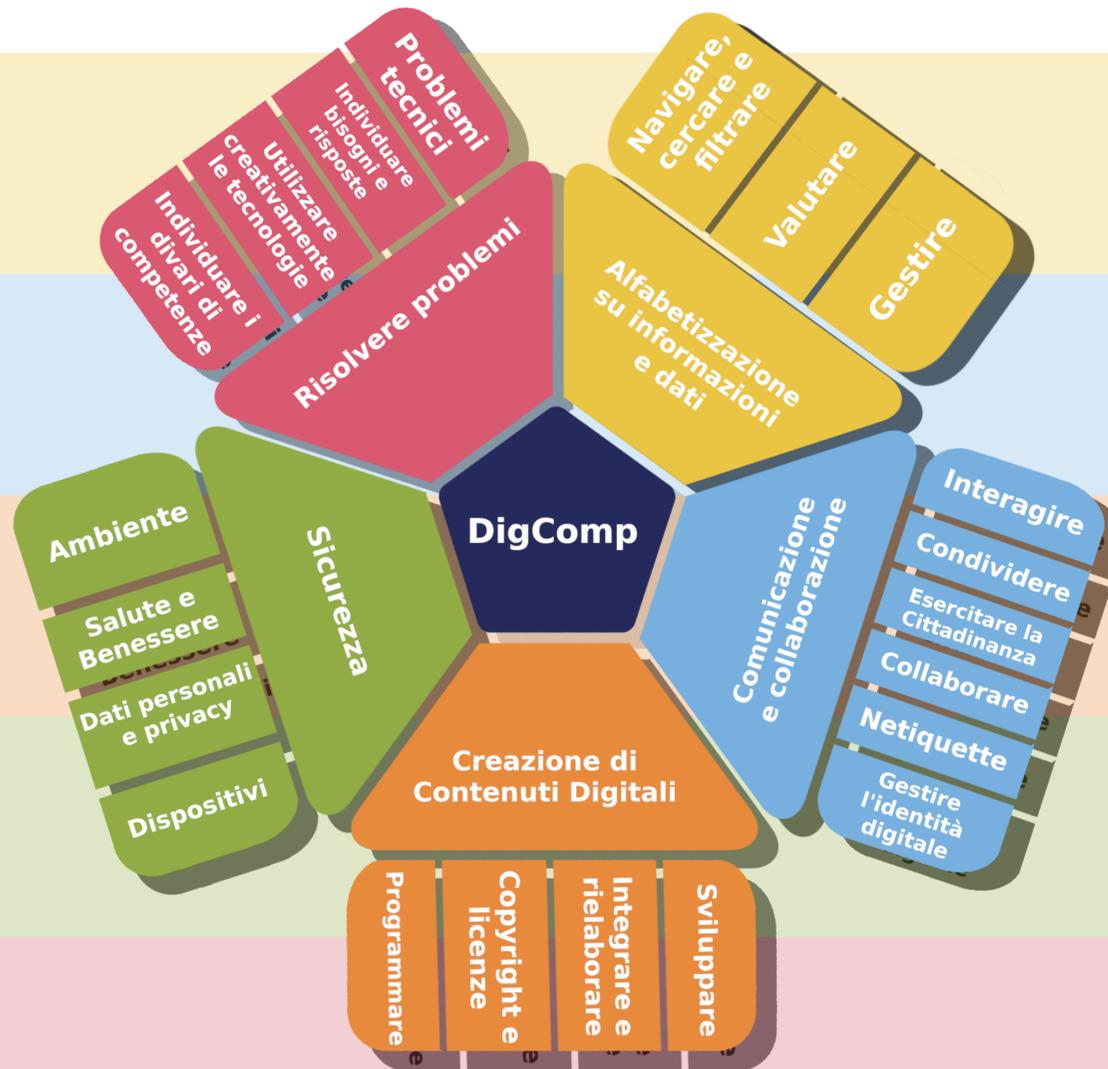
AREA 4: Sicurezza Proteggere:

Proteggere i dati personali e la privacy, proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente

AREA 5: Problem Solving:

risolvere problemi tecnici, individuare fabbisogni e risposte tecnologiche, utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, individuare divari di competenze digitali.

Are di Competenza

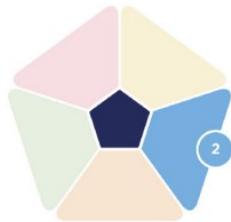


Le Cinque Dimensioni



Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali.
Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto.
Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



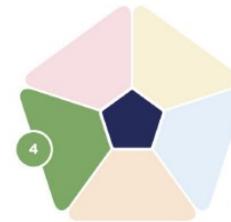
Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



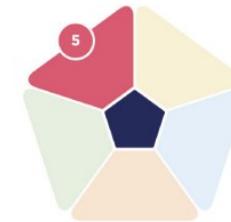
Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

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

Comunicazione e collaborazione

- 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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

Livelli di Padronanza (Scuola dell'Infanzia)

Livello	Descrittori
Livello 4	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone. Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno. Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e filmati.
Livello 3	Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e grafico. Familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini e brevi filmati.
Livello 2	Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.
Livello 1	Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi.

Livelli di Competenza (Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado)

Livello	DigComp 2.2	D.M. 14 /2024
AVANZATO	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
INTERMEDIO	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
BASE	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
INIZIALE	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Area di Competenza 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati

SCUOLA DELL'INFANZIA			
 Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
TRAGUARDI DI COMPETENZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco • Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) • Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. • Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca • Impara a condividere il gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo. 			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti

SCUOLA DELL'INFANZIA			
	topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.		

SCUOLA PRIMARIA				SCUOLA SECONDARIA			
 Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI							
TRAGUARDI DI COMPETENZA							
<ul style="list-style-type: none"> Inizia a ricercare dati, informazioni e contenuti digitali. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. 				<ul style="list-style-type: none"> Ricerca, seleziona, dati informazioni e contenuti digitali; Eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; Organizza, archivia e recupera dati in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali. 			
DESCRITTORI DI COMPETENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DESCRITTORI DI COMPETENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti 	-Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. -Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il	https://wordwall.net/it-us/communit/le-parti-del-computer https://www.ilgufoboo.com/giochi_educativi/27/cebra.php	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di <ul style="list-style-type: none"> accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; 	-Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. -Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti e informazioni: https://keep.google.com https://app.diagrams.net/

	<p>digitali offline;</p> <ul style="list-style-type: none"> • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata • avviare la procedura per stampare un documento. 	<p>contenuto della cartella.</p> <p>-Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.</p> <p>-Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p> <p>-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).</p> <p>-Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.</p>	<p>https://www.tyngclub.com/sportal/program-19.game</p> <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure:</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola)</p> <p>Gioco su file e cartelle</p> <p>Wordwall</p> <p>Internet e ricerche in rete</p>	<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie; • 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 	<p>proprio scopo.</p> <p>-Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>-Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>-Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p>	<p>https://obsidian.md/</p> <p>https://padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>www.wakelet.com</p> <p>Sito ministeriale Generazioni connesse:</p> <p>https://www.generationiconnessioni.it/site/it/2022/02/26/fare-ricerche-online/?www-parametri-ritorno=ricerca_fulltext%3D%26www-off%3D0%26www-limit%3D80</p> <p>Riconoscere false notizie</p> <p>https://www.tecnologiaduepuntozero.it/2018/11/01/riconoscere-false-notizie</p>
--	--	--	--	---	--	--	--

		<p>-Ritrovare file archiviati, aprire un file organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p> <p>-Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</p>			<p>(archivi, cartelle...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>e/</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi https://www.gianluigibonanomi.com/videocorso-gratis-bufale-fake-news/</p> <p>Gioco dell'Università di Cambridge sulle Fake News (in inglese) https://www.getbadnews.com/en</p> <p>Esplorare siti di fake news: -https://zapato.pi.net/treeoctopus/ -https://www.alaboutexplorers.com/explorers/columbus/ -https://www.lercio.it/</p>
--	--	---	--	--	---	--

Area di Competenza 2. Comunicazione e Collaborazione

SCUOLA DELL'INFANZIA			
 Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA			
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco• Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)• Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.• Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca• Impara a condividere il gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo.			
DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

SCUOLA DELL'INFANZIA

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.
- Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.
- Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online

- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.
- Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi.
- Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.

- YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.
- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
- Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue Bot)
- [Codeweek](#)
- Schede didattiche e libri digitali

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- Inizia a scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;
- Si avvia a riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;
- Sperimenta semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;
- Si avvicina a strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi;

L'alunno:

- Sceglie molteplici tecnologie digitali semplici per l'interazione;
- Riconosce semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;
- Individua semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;
- Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.

<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le fondamentali e più semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; 				<ul style="list-style-type: none"> • Distingue le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • Individuare un'identità digitale; 			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione; • Iniziare ad interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; 	<p>- Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise.</p> <p>- Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>-Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...)</p>	<p>- Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education - tutorial Google classroom</p> <p>Le applicazioni di Gsuite for Edu: gmail, drive, calendar, meet, documenti, fogli, moduli, presentazioni, jamboard, google search.</p> <p>-Tutorial drive</p> <p>-Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:</p>	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale.</p>	<p>A livello base, in autonomia l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • individuare i mezzi di comunicazione e digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • utilizzare strumenti e 	<p>-Organizzare lavori di gruppo nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel condividere materiale di cui è già in possesso, collaborando alla costruzione di nuovi elementi utili a svolgere il compito, attraverso il cloud della scuola o altri cloud-storage.</p> <p>- Gestire consapevolmente e gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale.</p> <p>- Confrontarsi con i compagni e</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>-Google Workspace per la scuola</p> <p>-Google Keep</p> <p>-https://app.diagrams.net/</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet o Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p>-Canva</p> <p>-Timeliness</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • avviare correttamente le prime forme di comunicazione nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	<p>-conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza ...)</p> <p>-Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <p>-In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p>	<p>La comunicazione online ("C'è posta per te" pag. 27).</p> <p>lavagne collaborative: Padlet Whiteboard</p> <p>Foto di classe con avatar</p> <p>-Il Manifesto della comunicazione non ostile</p>		<p>tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare la tecnologia per informarsi e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri. • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); 	<p>col docente su come intende utilizzare le risorse digitali per esporre il lavoro del gruppo o parte di esso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confrontarsi anche con i membri di altri gruppi per condividere materiale di interesse comune o strategie per la ricerca dello stesso; - Realizzare presentazioni multimediali per esporre il lavoro realizzato in base al loro - Decidere consapevolmente e se è opportuno che il prodotto venga reso accessibile anche ad altri utenti della scuola. 	<p>https://ladigitale.dev/</p>
--	---	---	---	--	--	---	--

		<p>-Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza</p> <p>-Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>				<p>Utilizzare e creare dei QR Code per accedere e far accedere velocemente alle risorse presenti in rete.</p> <p>-Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>	
--	--	---	--	--	--	---	--

Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA			
			
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
TRAGUARDI DI COMPETENZA			
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco•• Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)• Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.• Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca• Impara a condividere il gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo.			
DESCRIPTORI DELLE COMPETENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

SCUOLA DELL'INFANZIA

3.1. Sviluppare contenuti digitali

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.
- Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.
- Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online
- Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica

- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica)
- Coding unplugged
- Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera
- attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi;
- Utilizzo di giochi didattici con drag and drop
- Utilizzo di programmi e app di grafica

Pixel Art

- <https://www.zaplycode.it/>

Coding:

- <https://codemooc.org/codyfeet/>
- <https://codemooc.org/codycolor/>
- [CodyRoby](#)
- [ScratchJr](#)
- [code.org](#)
- [Wordwall](#)
- [Learningapps](#)

Prodotti Digitali

- [Flippity](#)
- [Tiny tap](#)

Grafica

- [Paint](#)
- [App di disegno](#)

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

TRAGUARDI DI COMPETENZA

<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • Sceglie come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; • Sceglie modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • Inizia a individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare; a dati, informazioni e contenuti digitali: • Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 				<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applica modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati; • Mostra modalità per esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali. • Lavora con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli, per crearne di nuovi e originali. • Individua regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. • Opera con semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi. 			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia, l'alunno è in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili seguendo standard e linee guida; 	<p>- Scrivere testi al pc.</p> <p>-Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>-Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.</p>	<p>https://www.storyjumper.com/</p> <p>https://www.canva.com/</p> <p>https://bookcreator.com/</p> <p>https://www.ourboox.com/</p> <p>https://www.storyboardthat.com/</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare 	<p>-Creare una presentazione multimediale utilizzando modelli preimpostati.</p> <p>-Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot</p>	<p>Software/App:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GIMP (grafica raster) - Inkscape (grafica vector) - Audacity (file audio) - Musescore (engraving e file midi) - Flipanim (animazione disegni) - Blender (animazione) - Shotcut (video)

	<ul style="list-style-type: none"> • selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • realizzare semplici programmi 	<p>-Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>-Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.</p> <p>-Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.</p> <p>- Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</p> <p>-Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p>	<p>account/logon?ReturnUrl=%2Fteacher%2Fpromo%2Ffirst-time-teacher</p> <p>https://www.google.it/intl/it/slides/about/</p> <p>https://aula21.net/Wqfacil/webit.htm</p> <p>https://it.libreoffice.org/</p> <p>https://pixabay.com/</p> <p>https://gratisoigraphy.com/</p> <p>https://bookcreator.com/</p> <p>coding pixel art</p> <p>scratch</p> <p>https://www.minidmeister.com/it</p>		<ul style="list-style-type: none"> • istruzioni sulla base di una codifica concordata; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione; • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; 	<p>e software di programmazione</p> <p>- Creare Mappe multimediali utilizzando modelli preimpostati.</p> <p>-Creare Montaggi ed editing audio/video utilizzando programmi appositi.</p> <p>-Comporre una produzione musicale con risorse online o software/app fornite dalla scuola.</p> <p>-Scrivere spartiti digitali.</p> <p>-Modificare immagini preesistenti con photoshop.</p> <p>-Utilizzare un'interfaccia</p>	<p>- DaVinci Resolve (video)</p> <p>- BandLab (produzione musicale)</p> <p>- Scratch (coding)</p> <p>- Godot (produzione giochi)</p> <p>Risorse online:</p> <p>Google Presentazioni Canva (https://www.canva.com/)</p> <p>Bandlab (https://www.bandlab.com/)</p> <p>Chrome Music Lab (https://musiclab.chromeexperiments.com/)</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

	<p>utilizzando codici di programmazione;</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore. 	<p>- Creare Mappe multimediali utilizzando modelli preimpostati.</p> <p>- Saper scegliere immagini senza copyright</p>	<p>https://coggle.it/</p> <p>https://www.popplet.com/</p>			<p>grafica di programmazione (es. Scratch).</p> <p>-Creare una produzione musicale.</p> <p>-Creare una licenza Creative Commons.</p>	
--	---	--	---	--	--	--	--

Area di Competenza 4: Sicurezza

SCUOLA DELL'INFANZIA			
 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
TRAGUARDI DI COMPETENZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco • Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) • Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. • Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca • Impara a condividere il gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo. 			
DESCRITTORI DELLE COMPETENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico. • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali

SCUOLA PRIMARIA				SCUOLA SECONDARIA			
 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA							
TRAGUARDI DI COMPETENZA							
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali; • Inizia a scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • Inizia a individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni; • Sceglie semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • Inizia a riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 				L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • individua modi ben definiti e sistematici per proteggere dispositivi e contenuti digitali distingue rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali; • Sceglie semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • Individua semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni; • Sceglie semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • Riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di	-Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". -Conoscere e ricordare le credenziali dei	https://paroleostili.it/manifesto/ Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.o.	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il 	- Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo" -Conoscere, ricordare i propri account e-mail d'istituto e password.	-Essere Cittadini digitali responsabili: https://programmailfuturo.it/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-pri

<p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy; 	<p>propri account di istituto.</p> <p>-Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).</p> <p>- Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</p> <p>-Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTlyuqll https://youtu.be/GgqVQQThOIE https://youtu.be/DNeC_2WZn90</p> <p>https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-tools-and-databases/happy-onlife-play-learn-about-online-safety_en</p> <p>https://www.ludotecaregistro.it/scuola-primaria/</p> <p>https://internetopoli.it/landing_page/</p> <p>Diario di una giornata sconnessa</p> <p>https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale/diario-di-una-giornata-disconnessa</p>	<p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy; 	<p>-Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p> <p>-Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</p> <p>- Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e saper applicare misure per evitarli .</p> <p>-Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola in modo tale da non</p>	<p>maria/super-cittadino-digitale</p> <p>- Dati personali ed altri dati: https://www.generationconnesse.it/file/documenti/Klt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf</p> <p>- Tracce in rete: https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/segui-le-tracce-digitali</p> <p>-Cyberbullismo: https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-dallo-schermo</p> <p>-Il potere delle parole:</p>
----------------------------------	--	--	--	----------------------------------	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<p>-Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</p> <p>-Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p>	<p>Articoli sulla tematica ambientale</p> <p>https://progettoipazia.com/2018/12/18/obiettivo-7-agenda-2030-energia-pulita-per-tutti-e-con-attenzione-ai-consumi/</p> <p>https://www.rivistaimulino.it/news/newsitem/index/Item/News:NEWS_ITEM:5517</p>		<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social. 	<p>danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>-Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.</p> <p>-Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>-Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p>	<p>https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole</p> <p>-Crittografia per tutti: https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale/messaggi-in-codice-la-crittografia-per-tutti</p> <p>-Gestione equilibrata dei dispositivi: https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale/strategie-per-il-b</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>-Generazioni Connesse</p> <p>-Navigare a Vista</p>
--	---	---	---	--	--	--	--

Area di Competenza 5: Risolvere Problemi

SCUOLA DELL'INFANZIA			
	AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA			
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco• Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)• Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.• Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca• Impara a condividere il gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo.			
DESCRITTORI DELLE COMPETENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

SCUOLA DELL'INFANZIA

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..) | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali | <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art |
|---|--|--|

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

- Inizia individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- Ipotizza semplici soluzioni per risolverli;
- Inizia ad individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.
- Inizia a dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

L'alunno:

- Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identifica semplici soluzioni per risolverli;
- Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali;
- Dimostra interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

<ul style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali 				<ul style="list-style-type: none"> Riconosce gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali 			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Individuare i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi; seguire le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola; individuare semplici strumenti e 	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet nel rispetto della procedura. Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Nell'ambito di tutte le discipline, in modo 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera. https://www.ludotecaregistro.it/ https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle https://view.genially.com/610a5aa76ef3860dd1915517/interactive-content-nozioni-informatica-di-base Per la soluzione di problemi, si fa	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali; Individuare le esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati; Adattare e personalizzare gli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali. Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Piattaforma per attività didattiche https://learningapps.org/createApp.php Sito di coding di base: https://scratch.mit.edu/ Pensiero Laterale: https://ahaslides.com/it/blog/lateral-thinking-puzzles/ Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola Escape Room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

	<p>tecnologie digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> • seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici situazioni problematiche; • riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi. 	<p>trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>- Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>- Guidato dal docente riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p>	<p>riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>https://www.miuur.gov.it/documenti/20182/0/Decalogo+device.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906</p>		<p>secondo le proprie esigenze;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale Individuare e cogliere le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali 	<p>-Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo</p> <p>-Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</p> <p>-Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà</p> <p>-Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p>	
--	--	--	---	--	---	--	--

Valutazione

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. INFORMAZIONE	<p>Denomina e conosce con sicurezza le formazioni di base dello strumento informatico.</p> <p>Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.</p> <p>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).</p>	<p>Denomina e conosce con sicurezza le formazioni di base dello strumento informatico.</p> <p>Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.</p> <p>Accede alla piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.</p> <p>Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.</p> <p>Accede alla piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente identifica, conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.</p> <p>Utilizza la rete solo se guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.</p> <p>Accede alla piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto.</p>
Area 2. COMUNICAZIONE	<p>Sceglie tecnologie digitali più complesse per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <p>E' in grado di aprire la mail</p>	<p>Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <p>E' in grado di aprire la mail</p>	<p>Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <p>Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di</p>	<p>E' avviato alla scelta di semplici tecnologie per interagire, condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <p>Con l'aiuto e la guida del docente è in grado di aprire la mail per leggere un</p>

	per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	posta elettronica e rispondere.	messaggio di posta elettronica.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Crea, modifica contenuti nei formati più adatti.	Apri un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva. Crea contenuti digitali in vari formati.	Sotto la diretta supervisione del docente, apre un file, scrive, modifica un semplice testo al computer e lo salva. Identifica i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Identifica alcuni modi per creare semplici contenuti digitali.
Area 4. SICUREZZA	Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Sceglie diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali. Crea, modifica contenuti digitali rispettando le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video.	Organizza modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. Utilizza semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali. Crea contenuti digitali rispettando le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video.	Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. Distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali. Crea contenuti digitali riconoscendo le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video.	Riconosce semplici modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. Riconosce semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali. Con la guida del docente, crea semplici contenuti digitali iniziando a riconoscere le principali regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video.
Area 5. PROBLEM SOLVING	Sceglie gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per	Sceglie semplici strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i	Identifica semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i	Riconosce semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni.

	soddisfare i propri bisogni. Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo, personale.	propri bisogni. Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	propri bisogni. Utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale sotto la supervisione del docente.	Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale solo se guidato.
--	--	--	---	--

