



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Comprensivo
"PAOLO ROSETI"
via Giardino,131 - BICCARI (FG)
tel. 0881 593147 fax: 0881 593344

CURRICOLO VERTICALE

DELLE COMPETENZE DIGITALE



a.s. 2023-2024

PREMESSA

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza 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). Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali.

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

DIMENSIONI E AREE DI COMPETENZA

Il framework DigComp si articola in 5 dimensioni:

Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali

Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area

Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza

Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza

Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

AREA 2 - Comunicazione e Collaborazione: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

AREA 3 - Creazione di Contenuti Digitali: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

AREA 4 - Sicurezza: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

AREA 5 - Problem Solving: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

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

AREA1: Alfabetizzazione su informazione 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

AREA 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

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

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

AREA 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

AREA 5: Problem Solving

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

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 3 ANNI

AREA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Recuperare contenuti negli ambienti digitali 	✓ Saper riconoscere le icone delle app di cui si fa maggiore uso con I MONITOR TOUCH	Semplici giochi didattici come wordwall e kahoot con l'aiuto dell'adulto
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 	✓ Sperimentare insieme all'adulto le forme di interazione con gli altri in ambienti digitali	Utilizzo del microfono e della telecamera in ambiente virtuale con l'aiuto dell'adulto
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Creare contenuti digitali 	✓ Saper fruire di vari tipi di contenuti digitali: audio, video, foto, ecc.	Visione di cortometraggi, foto e racconti animati con il supporto dell'adulto.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali 	✓ Sapere di non dover mai essere da solo davanti ad un dispositivo connesso ad internet	Giochi e visione di contenuti digitali con la presenza dell'adulto.
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali 	✓ Sapere di doversi rivolgere all'adulto	Le regole per aver cura dei diversi dispositivi e chiedere il supporto dell'adulto per problemi tecnici.

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 4 ANNI

AREA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Recuperare contenuti negli ambienti digitali 	✓ Saper riconoscere, denominare selezionare le app in uso sulla MONITOR TOUCH	Giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device con la guida e le istruzioni dell'insegnante
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 	✓ Saper aspettare il proprio turno per parlare durante una videochiamata	Utilizzo del microfono, della telecamera e della manina per interagire in ambiente virtuale
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Creare contenuti digitali 	✓ Saper riconoscere vari tipi di contenuti digitali: audio, video, foto, ecc.	Visione di cortometraggi, foto e racconti animati con il supporto dell'adulto
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali 	✓ Sapere di non dover mai essere da solo davanti ad un dispositivo connesso ad internet	Giochi e visione di contenuti digitali con la presenza dell'adulto.
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali 	✓ Sapere di doversi rivolgere all'adulto	Le regole per aver cura dei diversi dispositivi e chiedere il supporto dell'adulto per problemi tecnici.

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 5 ANNI

AREA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONTENUTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Recuperare contenuti negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper cercare, riconoscere, denominare e selezionare app specifiche sulla MONITOR TOUCH 	Semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico utilizzando icone con la guida e le istruzioni dell'insegnante.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper attivare e disattivare il microfono durante una videochiamata; ✓ Saper inviare un messaggio audio 	Utilizzo del microfono, della telecamera e della manina per interagire in ambiente virtuale.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Creare contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper scattare una foto, attivare la funzionalità video, creare un semplice messaggio audio, ecc. 	Con il supporto dell'adulto visionare cortometraggi, foto e racconti animati
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper scattare una foto, attivare la funzionalità video, creare un semplice messaggio audio, ecc. 	Giocare e visionare contenuti digitali con la presenza dell'adulto.
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapere di doversi rivolgere all'adulto 	Conoscere le regole per aver cura dei diversi dispositivi e chiedere il supporto dell'adulto per problemi tecnici.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA	DESCRITTORI	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline ● Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno ● Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo 	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ riconoscimento e distinzione di un file, cartelle, programmi ✓ individuazione di una cartella sul dispositivo e accesso ad essa ✓ esplorazione del contenuto della cartella ✓ riconoscimento dei principali programmi/app di Videoscrittura e visualizzazione di video ✓ utilizzo delle 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) ✓ salvataggio di un file di immagine o di testo in cartelle predisposte ✓ ricerca di file archiviati ✓ semplici ricerche nel web
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti ● Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette) 	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuazione in gruppo delle modalità più efficaci di invio di un messaggio ✓ le principali parti che compongono un messaggio (destinatario e mittente, contenuto) ✓ i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola

<p align="center">CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici ● Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici ● Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice ● Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ giochi didattici con drag and drop (primo anno) ✓ giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio) ✓ compilazione di un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina) ✓ creazione di un disegno con un software/app di grafica ✓ creazione di un documento con programma di videoscrittura
<p align="center">SICUREZZA</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali ● Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi ● Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada ...) ● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo ● Sperimentare norme per la sicurezza per sé e per gli altri ● Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale ● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti 	<p>Solo con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ utilizzo dell'account scolastico, memorizzando le credenziali su un dispositivo per un accesso diretto ✓ utilizzo dell'account per accedere alla piattaforma scolastica ✓ discussione su un evento pericoloso/rischioso che potrebbe capitare a casa/scuola ✓ racconto di una storia e individuazione di emozioni e ruoli in relazione all'evento di pericolo ✓ disegno della propria carta d'identità, identificando le informazioni personali di base ✓ disegno a mano e/o creazione di un avatar con un software o una app ✓ disegno di una mascherina corrispondente all'Avatar ✓ riflessione 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
<p align="center">RISOLVERE</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali ● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base 	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ accensione e spegnimento di un pc, notebook e/o tablet

PROBLEMI	tecnic i nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)		<ul style="list-style-type: none"> ✓ utilizzo del mouse e della tastiera per funzionalità di input ✓ utilizzo di un dispositivo digitale o di altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche
-----------------	--	--	---

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE TERZA E QUARTA

AREA	DESCRITTORI	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online ● Usare terminologia specifica base ● Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi ● Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali ● Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata ● Avviare la procedura per stampare un documento 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avvio all'utilizzo di un motore di ricerca ✓ Individuazione di programmi principali ✓ Individuazione di una cartella sul desktop, apertura e visione del contenuto della cartella ✓ utilizzo corretto delle procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire 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>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web...) ● Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare ● Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...) ● Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto) ● Comunicare correttamente nelle 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo consapevole della piattaforma in uso a scuola ✓ Utilizzo dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...) ✓ condivisione di un documento ✓ Utilizzo di alcune app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa ✓ Utilizzo di lavagne digitali ✓ Applicazione della netiquette in contesti comunicativi e di condivisione

		interazioni digitali <ul style="list-style-type: none"> ● Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti 	
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare ● Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe) ● Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...) ● Saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito ● Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scrittura in formato digitale di un dialogo inventato ✓ scrittura di un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online ✓ presentazione breve utilizzando le strutture predisposte ✓ presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe ✓ utilizzo del metodo della WebQuest ✓ codifica e decodifica di istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante ✓ esercitazioni online su un insieme limitato di comandi ✓ esecuzione di semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie ● Essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita ● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi ● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui ● Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola ● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali ● Sapere che i dati sulla mia identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lettura dei termini di utilizzo dei servizi web ✓ impostazione password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli mantenendo la segretezza ✓ conoscenza e rispetto dei regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola ✓ utilizzo del proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout ✓ conoscenza dei dati personali per preservare la sicurezza ✓ Individuazione dei programmi e dei video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati ✓ Creazione di una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli

		<p>possono o non possono essere utilizzati da terzi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale) ● Essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto ● Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone ● Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza 	<p>della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita ✓ posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia ✓ regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi
RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ● Identificare semplici soluzioni per risolverli 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinzione delle parti hardware più importanti ✓ Verifica delle reti wifi disponibili e scelta della più adeguata ✓ Scelta delle opzioni per arrestare il sistema ✓ utilizzo piattaforma Cloud

SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	
CLASSE QUINTA		CLASSE PRIMA	
AREA	DESCRITTORI	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno • Conoscere strategie di ricerca ben definite • Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo dei diversi motori di ricerca ✓ ricerca di informazioni ✓ individuazione di informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili ✓ semplici organizzazioni e archiviazioni di contenuti digitali ✓ distinzione tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) ✓ identificazione in siti, blog e database digitali degli argomenti di interesse
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che cos'è un'identità digitale • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simulazione della creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar ✓ invio di email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) ✓ partecipazione ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale ✓ utilizzo di piattaforme collaborative ✓ organizzazione in cartelle dei documenti ✓ lavori individuali o in gruppo su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti
	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		
3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...)

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ realizzazione di una presentazione multimediale ✓ produzione di musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture ✓ Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore ✓ Utilizzo di Scratch o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) - sperimentare semplici applicazioni robotiche - svolgere attività di geometria - creare musica ✓ Creazione di una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante
<p>SICUREZZA</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali ● Avere cura e rispetto degli strumenti digitali ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza e memorizzazione delle credenziali dei propri account di Istituto ✓ Riflessione ed identificazione di semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica ✓ Conoscenza dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi ✓ Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ✓ Creazione di un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media
<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>1.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>1.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>1.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi ● Identificare semplici soluzioni per risolverli ● Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo dei PC nell'attività didattica ✓ Verifica della disponibilità delle reti wifi ✓ Scelta delle opzioni per arrestare il sistema ✓ Scelta delle modalità di chiusura finestre <i>pop up</i> ✓ Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle

	<p>digitali</p> <p>5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare problemi di accessibilità 	<p>spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di semplici strumenti per la soluzione di problemi ✓ disegnare in maniera collaborativa utilizzando app
--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA	DESCRITTORI	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avere chiare le necessità di ricerca di informazioni ● Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno ● Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...) ● Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo dei diversi motori di ricerca ✓ Ricerca di informazioni ✓ Individuazione di informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili ✓ Organizzazione e archiviazione di contenuti digitali ✓ Distinzione tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie ✓ Applicazione della sintassi dei motori di ricerca ✓ Organizzazione dell'ambiente di lavoro personale ✓ identificazione dei corretti siti web, blog e database digitali, da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale ✓ identificazione in siti, blog e database digitali degli argomenti di interesse
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione ● Presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca ● Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co- creazione di risorse e conoscenza ● Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simulazione della creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar ✓ Riflessione sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati ✓ Approfondimento delle funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola ✓ Invio di email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) ✓ Partecipazione ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale

	<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità Digitale</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di piattaforme collaborative ✓ Organizzazione in cartelle dei documenti presenti nel cloud o sul proprio device ✓ Lavori individuali o in gruppo su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</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 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ● Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa ● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ● Registrarsi ad un sito online indicato dal docente ● Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore ● Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del <i>copyright</i> ● Indicare le fonti di informazione ● Realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) ✓ Realizzazione di una presentazione multimediale, curandone contenuto e veste grafica ✓ Scrittura in modalità collaborativa mediante app di scrittura online ✓ Produzione di musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture ✓ Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore ✓ Utilizzo di Scratch o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) - sperimentare semplici applicazioni robotiche - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati - svolgere attività di geometria - creare musica ✓ Creazione di una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante ✓ Presentazioni su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco

			<p>di passaggi fornito dall'insegnante;</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aggiornamento di una presentazione multimediale digitale già creata, per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi
SICUREZZA	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali ● Avere cura e rispetto 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 ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica con l'utilizzo delle tecnologie digitali ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili ● Essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza e memorizzazione delle credenziali dei propri account di istituto ✓ Riflessione ed identificazione di semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi ✓ Conoscenza dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi ✓ Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ✓ Creazione di un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media
RISOLVERE PROBLEMI	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali ● Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento ● Adattare e personalizzare gli ambienti digitali ● Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale ● Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo dei PC, nell'attività didattica ✓ Semplici controlli del sistema in uso durante le attività ✓ Verifica della disponibilità delle reti wifi ✓ Scelta delle opzioni per arrestare il sistema ✓ Scelta delle modalità di chiusura finestre pop up ✓ Individuazione, fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività ✓ Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...)

	5.4 Individuare i divari di competenze digitali		<ul style="list-style-type: none">✓ Utilizzo di semplici strumenti per la soluzione di problemi✓ Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività✓ Disegnare in maniera collaborativa utilizzando app
--	---	--	---