

CURRICULUM VERTICALE COMPETENZA DIGITALE

PREMESSA

Nell'elaborazione di questo curriculum si è intesa la competenza digitale come una **competenza chiave** dell'apprendimento dalla forte connotazione **trasversale**, nel modo indicato dall'**Unione Europea**, pertanto si è tenuto come **referimento** costante il documento [DigComp 2.2](#), che contiene le **competenze digitali del cittadino europeo**.

La struttura di questo curriculum è frutto della **sintesi del precedente curricolo** con le **5 aree della competenza digitale europea** tratte dal **DigComp2.2**:

1. Alfabetizzazione su informazione e dati;
2. Collaborazione e comunicazione;
3. Creazione di contenuti digitali;
4. Sicurezza;
5. Risolvere problemi.

Nella consultazione del seguente curricolo si tengano in considerazione queste riflessioni:

- il **processo di alfabetizzazione** della competenza digitale, come tutte le altre discipline, prevede l'**uso frequente e diversificato del mezzo**; questo comporta che la pratica e la cultura digitale diventino parte della quotidianità scolastica in modo **interdisciplinare e condiviso**.
- la **complessità** della competenza digitale, la quale non è costituita solo da conoscenze informatiche, ma anche da componenti comunicative, civiche, creative, critiche, di problem solving, ecc. Lo stesso acrostico STEAM rivela non solo l'approccio interdisciplinare che interseca materie scientifiche con quelle artistiche, ma anche le conquiste delle moderne neuroscienze, le cui scoperte indicano che il processo creativo e il processo di soluzione di problemi scientifici le stesse aree cerebrali.
- la **dinamicità** della competenza digitale, che è in continua trasformazione come lo sono le tecnologie.
- l'**interconnessione** tra le 5 aree della competenza digitale.
- la **flessibilità** del curricolo: le cinque aree possono essere scelte e declinate nelle programmazioni annuali in modo differente, secondo le esigenze delle classi e dei docenti.
- il **rispetto dei regolamenti di Istituto**, in particolare quelli relativi all'uso dei dispositivi digitali e della rete, deve essere sempre tenuta in considerazione. ([BYoD, utilizzo wi fi, utilizzo di internet e della casella di posta elettronica istituzionale sul luogo di lavoro, Regolamento prevenzione bullismo cyberbullismo - presenti quali parti integranti del Regolamento di Istituto](#))
- la possibilità di usufruire della [raccolta di risorse](#) utilizzate maggiormente nel nostro Istituto, curata dall'animatore digitale e in continua evoluzione. Il curricolo delle competenze digitali è uno strumento costruito da **collegli per collegli**: è perfezionabile grazie al contributo costruttivo di tutti.

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: tutti

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

Al termine della scuola dell'infanzia

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITÀ

CONOSCENZE

1. Alfabetizzazione su informazione e dati

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

Muoversi correttamente nello spazio digitale (dita, frecce direzionali...).

Individuare e aprire icone relative alle app indicate seguendo le istruzioni dell'insegnante

Familiarizzare con lettere, numeri e forme attraverso i dispositivi multimediali.

Sviluppare una prima forma di orientamento sulla tastiera alfabetica e numerica in modalità touch.

Visionare immagini, opere artistiche, documentari dal mondo digitale.

Muoversi controllando l'esecuzione del gesto sia nello spazio fisico che in quello digitale.

Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.

Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.

Materiale tecnologico innovativo in Dotazione alla scuola interamente pensato in ottica STEAM:

- Kit dello sviluppo emotivo (giochi volti a sviluppare, riconoscere e gestire le emozioni)
- Giochi di società
- Parco delle competenze steam
- Lego Steam
- Lim
- Notebook
- Tablet
- Tappeto didattico interattivo
- Tavolo per coding
- Robot per coding

Collaborazione e comunicazione

Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico prima in modalità unplugged e poi con le tic.

Familiarizzare con lettere, numeri e forme attraverso i dispositivi multimediali.

Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

Muoversi controllando l'esecuzione del gesto sia nello spazio fisico che in quello digitale.

Esprimere e condividere prodotti, idee, esperienze ed emozioni attraverso i diversi mezzi di comunicazione digitale.

Costruire modelli e plastici utilizzando giochi ad hoc e con materiali di recupero.

Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.

Creazione di contenuti digitali

Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

Muoversi controllando l'esecuzione del gesto sia nello spazio fisico che in quello digitale.

Esprimere e condividere prodotti, idee, esperienze ed emozioni attraverso i diversi mezzi di comunicazione digitale.

Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.

Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.

Costruire modelli e plastici utilizzando giochi ad hoc e con materiali di recupero.

Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.

Sicurezza

Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.

Risolvere problemi

Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico prima in modalità unplugged e poi con le tic.

Costruire modelli e plastici utilizzando giochi ad hoc e con materiali di recupero.

Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.

Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.

EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI scuola dell'infanzia**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale****EVIDENZE (comportamenti osservabili)**

Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer e dispositivi multimediali per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

Utilizza tastiera e mouse; apre icone e app.

Utilizza i dispositivi multimediali per visionare immagini, documentari, testi multimediali.

POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI**ESEMPI:**

Portare a termine giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso le tic utilizzando tasti direzionali, frecce e altri comandi di esecuzione basilari.

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze digitale**

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p> <p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p>	<p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico attraverso le tic utilizzando tasti direzionali, frecce e altri comandi di esecuzione basilari.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze).</p> <p>Esegue percorsi noti</p> <p>Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti</p> <p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Individua le principali icone/app che gli servono per il lavoro.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico attraverso le tic utilizzando tasti direzionali, frecce e altri comandi di esecuzione mostrando un'adeguata motricità fine e coordinazione utili per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>

SEZIONE D: PUNTI DI RACCORDO TRA GLI ORDINI DI SCUOLA (INFANZIA-PRIMARIA)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze digitale

- Visione e rielaborazione di contenuti digitali adeguatamente mediata dall'adulto;
- Capacità di osservazione e critica applicata alle diverse esperienze con le TIC;
- Esecuzione di attività di coding unplugged;
- Conoscenza ed utilizzo dei primi quantificatori linguistici, topologici e temporali;
- Sviluppo della coordinazione oculo manuale;
- Acquisizione dei diversi schemi motori;
- Sviluppo adeguato della motricità fine.

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

Usare in modo sicuro, critico e responsabile le tecnologie digitali nei loro aspetti caratterizzanti al fine di partecipare alla costruzione sociale del sapere sia nella dimensione individuale che in quella collettiva.

La competenza digitale comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Fine classe terza scuola primaria

Fine classe quinta scuola primaria

AREE COMPETENZA DIGITALE

ABILITÀ

CONOSCENZE

ABILITÀ

CONOSCENZE

**Area 1:
alfabetizzazione su
informazione e dati.**

Agire sui dispositivi e sull'archivio dati secondo le funzioni base

Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere testi e creare grafica.

Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive didattiche ludiche e non ludiche.

Saper utilizzare motori di ricerca per fare semplici ricerche.

Accedere a Classroom con la mediazione dell'adulto.

Struttura e funzioni del computer, distinguendone le principali componenti.

Principali programmi di videoscrittura e grafica.

Principali software e applicativi per attività didattiche ludiche e non ludiche.

Principali motori di ricerca.

Caratteristiche e le funzionalità di Classroom.

Agire sui dispositivi e sull'archivio dati secondo funzioni più avanzate e specifiche (sospensione pc, aggiornamento, ricerca file, formato file...).

Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive didattiche ludiche e non ludiche.

Utilizzare i principali programmi per lo studio, l'acquisizione e la presentazione delle conoscenze.

Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online,

Struttura e funzioni del computer, distinguendone componenti più specifiche.

Principali software e applicativi per attività didattiche ludiche e non ludiche.

Principali software applicativi utili per lo studio

Potenzialità della rete nell'ambito dell'acquisizione e dell'organizzazione delle informazioni.

Caratteristiche e le funzionalità di Classroom.

Caratteristiche e funzioni dell'Intelligenza Artificiale

			<p>enciclopedie digitali...</p> <p>Accedere autonomamente a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</p> <p>Approcciarsi con la guida di un'insegnante all'Intelligenza Artificiale, nei suoi risvolti più semplici.</p>	
Area 2: collaborazione e comunicazione.	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	<p>Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica della classe digitale con la mediazione di un adulto (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo).</p>	<p>Struttura della classe digitale per la visualizzazione e caricamento attività: video, link, audio, compiti, ecc.</p>	<p>Accedere alla posta elettronica per ricevere e inviare e-mail per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</p> <p>Accedere autonomamente alla piattaforma della classe digitale ed utilizzare le applicazioni adatte per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici.</p> <p>Conoscere le piattaforme per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</p> <p>Applicare le regole della netiquette nei diversi ambienti digitali.</p>	<p>Posta elettronica e piattaforme digitali per la creazione di contenuti in collaborazione.</p> <p>Struttura della piattaforma della classe digitale e delle applicazioni dedicate allo studente.</p> <p>Netiquette.</p>

	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Area 3: creazione di contenuti digitali.</p>	<p>Creare contenuti digitali in semplici formati diversi.</p> <p>Creare semplici contenuti digitali come mezzo di espressione personale.</p> <p>Narrazioni digitali.</p> <p>Rielaborare semplici contenuti digitali per crearne di nuovi e originali.</p> <p>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>Programmi di disegno e di scrittura.</p> <p>Software e applicativi offline e online per attività, gioco didattico, elaborazioni grafiche.</p> <p>Programmi di digital storytelling.</p> <p>Funzionalità del browser per la navigazione attraverso siti selezionati.</p> <p>Piattaforma scolastica Google Workspace for Education</p> <p>Strumenti unplugged e ambienti di programmazione, per es. Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT, ecc.</p>	<p>Creare contenuti digitali in formati diversi.</p> <p>Narrazioni digitali.</p> <p>Creare contenuti digitali come mezzo di espressione personale.</p> <p>Rielaborare contenuti digitali per crearne di nuovi e originali.</p> <p>Realizzare attività, via via più complesse, di coding, modellazione tridimensionale, semplici elaborati relativi all'elettronica e alla robotica.</p>	<p>Programmi di videoscrittura, foglio di calcolo, ecc.</p> <p>Programmi di digital storytelling.</p> <p>Programmi per la creazione di presentazioni e ipertesti.</p> <p>Programmi di editor video, audio, foto, ecc.</p> <p>Formati di file.</p> <p>App web based.</p> <p>Software e applicazioni per la comunicazione digitale. Applicazioni Google, account, mail, chat, ecc.</p> <p>Software e applicazioni per la collaborazione digitale. Applicazioni Google, Padlet, ecc.</p> <p>Piattaforme multimediali per la flipped classroom.</p> <p>Ambienti di programmazione (per es. Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT, ecc.).</p>

	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Area 4: sicurezza.</p> <p>(declinati in: - protezione dispositivi - protezione dati personali e privacy - protezione salute e benessere (protezione ambiente))</p>	<p>Con la mediazione dell'adulto apprendere le pratiche corrette per l'utilizzo e la cura dei dispositivi digitali.</p> <p>Segnalare gli eventuali danni/anomalie delle componenti hardware esterne.</p> <p>Applicare il regolamento per il corretto utilizzo dell'aula informatica.</p> <p>Riconoscere le minacce software di base e utilizzare strumenti di protezione di base.</p> <p>Utilizzo dei dispositivi digitali in un'ottica ecologica.</p> <p>Utilizzare l'account istituzionale per accedere alla piattaforma scolastica.</p> <p>Utilizzare le strategie di base per evitare la condivisione non autorizzata di dati sensibili.</p> <p>Comprendere l'importanza di mantenere riservate le Informazioni personali online</p>	<p>Conoscenza e cura di hardware.</p> <p>Prime regole di base per l'utilizzo dei dispositivi e dei laboratori STEAM della scuola.</p> <p>Conoscenza e aggiornamento dei software.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi digitali.</p> <p>Sostenibilità digitale.</p> <p>Gestione account personale scolastico.</p> <p>Predisposizione password.</p> <p>Protezione dati personali.</p>	<p>Applicare le pratiche corrette per l'utilizzo e la cura dei dispositivi digitali.</p> <p>Applicare il regolamento per il corretto utilizzo dell'aula informatica.</p> <p>Individuare e prevenire possibili rischi e danni dei dispositivi digitali.</p> <p>Utilizzo dei dispositivi digitali in un'ottica ecologica.</p> <p>Comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali e perseguire la cybersicurezza.</p> <p>Praticare le misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p>	<p>Conoscenza avanzata, manutenzione e cura di hardware e software.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi digitali.</p> <p>Regolamenti d'Istituto per l'utilizzo dei laboratori, dei dispositivi e delle piattaforme fornite dalla scuola.</p> <p>Sostenibilità digitale (es. riduzione dell'impronta ecologica digitale, ciclo di vita dei dispositivi digitali e relativo riciclo).</p> <p>Gestione avanzata delle informazioni digitali.</p> <p>Identità digitale e differenza con identità umana.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p>

	<p>Attuare comportamenti di protezione della salute rispetto ad un uso eccessivo dei dispositivi.</p> <p>Gestione emotiva nell' utilizzo di contenuti digitali (videogiochi, ecc.).</p>	<p>Vademecum del benessere al pc.</p> <p>Conoscenza delle proprie emozioni.</p>	<p>Mettere in atto comportamenti di protezione della salute fisica e psicologica rispetto ad un uso eccessivo dei dispositivi.</p> <p>Conoscere segnali precursori del Cyberbullismo, nei confronti di sè o di altri, e riferire a persona di fiducia.</p> <p>Scegliere piattaforme di gioco o studio che prevedano facilitazioni per l'accesso di persone diversamente abili.</p>	<p>Rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Indicatori del cyberbullismo</p> <p>Tecnologie digitali che promuovono il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p>
Area 5: risolvere problemi.	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
	<p>Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.</p> <p>Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</p>	<p>Parti pc, notebook, tablet e altri dispositivi digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen.</p>	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</p> <p>Identificare semplici soluzioni per risolverli.</p> <p>Trovare informazioni e dati per soddisfare esigenze di ricerca complesse (tutorial, strumenti online, piattaforme cloud, archivi biblioteche...).</p> <p>Applicare abilità e strategie di pianificazione e problem solving in ambienti digitali opportunamente strutturati non noti.</p>	<p>Controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>Applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti. Opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</p> <p>Principali software applicativi</p> <p>Escape room, videogiochi didattici, ...utili per lo studio.</p>

EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI scuola primaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

EVIDENZE (comportamenti osservabili)

- Capacità di utilizzare parole chiave appropriate in un motore di ricerca e selezionare informazioni pertinenti.
- Organizzare le informazioni trovate in modo logico, ad esempio creando cartelle e file su un computer.
- Capacità di usare strumenti digitali per comunicare e collaborare con i compagni.
- Condividere materiali e risorse digitali con altri in modo sicuro e responsabile.
- Creare semplici contenuti digitali come testi, immagini, presentazioni o piccoli video.
- Saper combinare testi, immagini e altri media per creare nuovi contenuti.
- Conoscere le basi della sicurezza digitale, come l'importanza delle password e l'uso sicuro dei dispositivi.
- Comprendere l'importanza della privacy e della gestione sicura delle informazioni personali.
- Essere in grado di risolvere piccoli problemi tecnici, come il riavvio di un dispositivo o la gestione di semplici errori software.
- Saper riconoscere quando e quale strumento digitale utilizzare per un compito specifico.

POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI

- Utilizzo di motori di ricerca semplici per trovare informazioni su argomenti specifici, riconoscendo fonti affidabili.
- Creazione di una presentazione o di un documento che sintetizzi le informazioni trovate su un tema specifico.
- Partecipazione a piattaforme educative (ad esempio, Google Classroom o strumenti simili).
- Invio di email o messaggi con allegati pertinenti, uso di cartelle condivise per collaborare a progetti di gruppo.
- Produzione di una presentazione PowerPoint, un disegno digitale o un breve video su un argomento trattato in classe.
- Progetti multimediali che combinano diverse fonti di informazione e tipi di media (ad esempio, un ebook o un progetto di ricerca con immagini e testo).
- Impostazione di password sicure e spiegazione delle misure di sicurezza adottate per proteggere i propri dati.
- Descrizione delle buone pratiche per proteggere la propria privacy online, come non condividere informazioni personali su siti pubblici.
- Ripristino della connessione internet.
- Scelta appropriata di strumenti digitali per svolgere un compito specifico, come usare un programma di disegno per creare un'illustrazione.

LIVELLI DI PADRONANZA scuola primaria**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale**

	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Area 1: alfabetizzazione su informazione e dati	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per inserirne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per inserirne di proprie.	Utilizzare la rete per reperire informazioni; organizzare le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collegare file differenti.
Area 2: collaborazione e comunicazione	Partecipa alle lezioni e alle discussioni online, su sollecitazione e se guidato; condivide semplici contenuti digitali solo con aiuto.	Partecipa alle lezioni e alle discussioni online, talvolta chiedendo aiuto; condivide semplici contenuti digitali, talvolta con il supporto di una guida.	Partecipa autonomamente alle lezioni e alle discussioni online; condivide autonomamente contenuti digitali anche in diversi formati, in modo autonomo.	Partecipa autonomamente ed efficacemente alle lezioni e alle discussioni online, collaborando anche a progetti di gruppo. Condivide contenuti digitali complessi in modo responsabile.
Area 3: creazione di contenuti digitali	Solo con una guida costante, crea contenuti digitali semplici:(costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video, produrre artefatti digitali, utilizza fogli di calcolo, costruisce grafici, ...	Crea contenuti digitali semplici con la supervisione dell'insegnante.	Crea contenuti digitali in diversi formati e con vari strumenti digitali in modo autonomo.	Sviluppa e/o rielabora contenuti digitali complessi ben strutturati e creativi in modo autonomo.

<p>Area 4: sicurezza</p>	<p>Conosce i principali rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza le password solo con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza autonomamente password semplici. Applica autonomamente semplici regole di protezione della privacy in alcuni degli ambienti digitali conosciuti.</p>	<p>Conosce e valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza autonomamente password sicure. Applica autonomamente le regole di protezione della privacy negli ambienti digitali conosciuti. Utilizza le principali regole della netiquette.</p>	<p>Conosce e valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza ed aggiorna autonomamente più password in modo sicuro. Applica autonomamente le regole di protezione della privacy in ambienti digitali conosciuti e non. Utilizza le regole della netiquette.</p>
<p>Area 5: risolvere problemi (ci riferiamo a problemi tecnici, ad es. ingrandire caratteri, modificare font, lingua, aggiornamenti, livello audio, accensione videocamera, cambiare formato, ecc.).</p>	<p>Rileva la presenza di un possibile problema tecnico noto. Avverte la necessità dell'utilizzo dei supporti digitali per rispondere ad alcune esigenze personali e si rivolge all'insegnante per un aiuto.</p>	<p>Identifica e risolve, guidato, semplici problemi tecnici noti. Identifica e risolve autonomamente semplici esigenze personali di apprendimento, attraverso le tecnologie.</p>	<p>Identifica e risolve autonomamente problemi tecnici noti. Sceglie tra gli strumenti digitali a lui noti, quelli appropriati per rispondere alle proprie esigenze di apprendimento.</p>	<p>Identifica e risolve autonomamente problemi tecnici noti e non. Sceglie e adatta alle proprie esigenze di apprendimento gli strumenti digitali noti e non nell'ambito di compiti più complessi</p>

PUNTI DI RACCORDO FRA ORDINI DI SCUOLA (PRIMARIA-SECONDARIA)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

Riconosce ed utilizza i principali componenti del pc e le relazioni essenziali fra di essi.

- Riconosce ed utilizza il linguaggio informatico.
- Utilizza strumenti informatici per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Si orienta nell'utilizzo del proprio account d'istituto:
 - accede alla mail, è in grado di impostare correttamente la mail in base al destinatario, programma l'invio posticipato;
 - utilizzo di classroom: visiona materiale fornito dall'insegnante e carica compiti;
 - utilizzo di drive: organizza e gestisce i file in cartelle in base alla disciplina.
- Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche
- Conosce le basi della programmazione informatica.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti		
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte		
SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale		
Fine scuola secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1: 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.		
1.1 Navigare, ricercare, e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Consultare libri digitali e audiolibri. ■ Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (accesso a siti web, blog e navigazione al loro interno). ■ Organizzare la ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hardware, Software, Browser, motori di ricerca. ■ Link e collegamenti tra pagine e documenti. ■ Download e gestione dei file. ■ Sicurezza informatica: virus traccianti Cookies e protezione dei dati.

<p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Organizzare le strategie di ricerca per trovare i siti web, blog da cui ricavare informazioni sul tema da approfondire. ■ Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte e identificare adeguatamente le fake News. ■ Confrontare informazioni provenienti da fonti differenti per valutarne l'attendibilità e selezionare adeguatamente la fonte principale di riferimento. ■ Leggere e analizzare dati in tabelle e grafici da fonti digitali differenti e valutare la fonte più adeguata e la rappresentazione più corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Riconoscere le fonti attendibili come siti scientifici o pubblici. ■ Tipologie di grafici, modalità di utilizzo ed interpretazione.
<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Raccogliere dati digitali utilizzando strumenti base come moduli online e presentare in modo accessibile in tabelle ■ Applicare procedure statistiche di base ai dati in un ambiente strutturato (foglio elettronico) per produrre grafici. ■ Gestire la visualizzazione dinamica dei dati e maneggiare i grafici dinamici di interesse. ■ Scegliere tra diversi tipi e luoghi di archiviazione quelli più appropriati da utilizzare. ■ Gestire file e cartelle. ■ Utilizzare strumenti di trattamento dei dati per gestire e organizzare informazioni complesse al fine di prendere una decisione o risolvere un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzo di software per il calcolo e la rappresentazione di grafici e tabelle. ■ Tipologie di grafici, modalità di utilizzo ed interpretazione. ■ Utilizzo di moduli online e processo di revisione dei dati raccolti. ■ Gestione di spazi di archiviazione locali e online (es. Cloud).

2. Comunicazione e collaborazione.

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.

2.2 Condividere informazioni attraverso con 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.

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">■ Utilizzare utility accessorie nel corso di una videoconferenza (condivisione monitor, file, sfondi ecc.).■ Comunicare efficacemente in modalità asincrona (non simultanea) utilizzando strumenti digitali.■ Utilizzare gli strumenti digitali per la comunicazione informale con i colleghi e le colleghe al fine di sviluppare e mantenere le relazioni sociali.■ Prendere in considerazione la necessità di bilanciare le attività di comunicazione asincrone e sincrone.	<ul style="list-style-type: none">■ Modalità di interazione digitale: chat, e-mail, videoconferenze, classi virtuali bacheche e documenti condivisi, cloud, registro elettronico.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">■ Condividere i contenuti digitali (ad esempio le immagini) tra più dispositivi.■ Selezionare e limitare le persone con cui condividere i contenuti.■ Curare i contenuti sulle piattaforme di condivisione in modo da aggiungere valore per sé e per gli altri.■ Identificare e citare la fonte originale e gli autori dei contenuti condivisi.■ Contrassegnare e segnalare la disinformazione alle piattaforme di social media, per impedirne la diffusione.	<ul style="list-style-type: none">■ Modalità di interazione in chat.■ Caratteristiche, modalità di interazione, gestione allegati della posta elettronica.■ Modalità in Videoconferenza.■ Le varie sezioni del registro elettrico: login, gestione avvisi e files condivisi, conferme lettura ecc.■ Le risorse di Google Workspace.■ Il diritto d'autore, fruizione ed utilizzo di contenuti Creative Commons.

<p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Acquisire certificati da un'Autorità di Certificazione (AC) ai fini di un'identificazione elettronica sicura. ■ Identificare le aree in cui l'IA può apportare benefici in diversi aspetti della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le risorse di Google Workspace. ■ Ricerca di informazioni mirate da fonti accurate. ■ Possibilità di interazione con IA nelle azioni quotidiane e nello studio.
<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo per pianificare e condividere compiti e responsabilità in un gruppo di amici, in famiglia, in un gruppo sportivo o di lavoro. ■ Utilizzare gli strumenti digitali per facilitare e migliorare i processi collaborativi, ad esempio attraverso lavagne o fogli digitali condivisi. ■ Usare strumenti e ambienti digitali in un contesto di lavoro a distanza per generare idee e co-creare contenuti digitali. ■ Valutare i vantaggi e gli svantaggi delle applicazioni digitali sviluppate per rendere la collaborazione efficace. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mappe mentali e mappe concettuali ■ Condivisione dei progetti e dei documenti
<p>2.5 Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate ■ Riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui ■ Gestire interazioni e conversazioni in diversi contesti socio-culturali e in situazioni specifiche di un determinato ambito. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Modalità di interazione in chat. ■ Caratteristiche della posta elettronica. ■ Modalità di interazione in video conferenza, in particolare durante la Didattica a Distanza. ■ Piattaforme didattiche ed e-learning.

2.6 Gestire l'identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Modificare le impostazioni utente (ad esempio, in app, software, piattaforme digitali) per abilitare, impedire o moderare il tracciamento, la raccolta e l'analisi dei dati da parte di un sistema di IA 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Modalità di interazione in chat. ■ Caratteristiche della posta elettronica. ■ Piattaforme didattiche ed e-learning.
3. Creazione di documenti. 3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione.		
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili seguendo standard e linee guida ufficiali ■ Selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo ■ Creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni ■ Creare contenuti digitali su piattaforme open ■ Utilizzare i dispositivi mobili (tablet) per creare contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ■ I programmi di Google Workspace. ■ Le Piattaforme multimediali per la flipped classroom. ■ Programmi di editor video e foto. ■ La funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding).
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili. ■ Utilizzare strumenti e applicazioni per migliorare l'accessibilità digitale dei contenuti digitali. ■ Utilizzare contenuti digitali modificati/manipolati dall'IA nel proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzo di Google Workspace ■ Utilizzo di Canva o altre app per le infografiche

<p>3.3 Copyright e licenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente ■ Utilizzare e condividere legalmente i contenuti digitali e valutare quando si applicano limitazioni ed eccezioni del copyright. ■ Identificare quando gli usi di contenuti digitali protetti dal diritto d'autore rientrano nell'ambito di un'eccezione al diritto d'autore in modo che non sia necessario il previo consenso ■ Verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi ■ Scegliere la strategia più idonea, compresa la licenza, per condividere e proteggere la propria creazione originale 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Selezione dei dati ricercati in Internet ■ Consapevolezza dell'utilizzo dei dati e della loro condivisione
<p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Combinare un insieme di blocchi di programmazione, per risolvere un problema. ■ Rilevare problemi in una sequenza di istruzioni e apportare modifiche per risolverli ■ Identificare i dati di input e di output in alcuni semplici programmi. ■ Dato un programma, è in grado di riconoscere l'ordine di esecuzione delle istruzioni e come vengono elaborate le informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Programmi di Coding come Code.org e Scratch

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.

4.1 Proteggere i dispositivi..	<ul style="list-style-type: none">■ Adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare e come gestirle in modo sicuro■ Installare e attivare software e servizi di protezione per mantenere al sicuro i contenuti digitali e i dati personali.■ Intervenire in modo appropriato in caso di violazione della sicurezza	<ul style="list-style-type: none">■ Protezione dei dispositivi con password sicure e diversificate
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.	<ul style="list-style-type: none">■ Individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili	<ul style="list-style-type: none">■ Posta elettronica: Gmail
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	<ul style="list-style-type: none">■ Applicare, per sé e per gli altri, una serie di strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale	<ul style="list-style-type: none">■ Navigazione online con limiti di tempo e consapevole
4.4 Proteggere l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">■ Applicare strategie efficienti, semplici e a ridotto apporto tecnologico per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali per evitare la sostituzione non necessaria di questi ultimi■ Ridurre il consumo energetico dei dispositivi e dei servizi che utilizza, ad esempio modificando le impostazioni della	<ul style="list-style-type: none">■ Connessione al wifi e hotspot■ Funzionamento di stampanti■ Collegamento coi dispositivi digitali

	<p>qualità di visualizzazione dei video, utilizzando la connessione Wi-Fi anziché la connettività dati, chiudendo applicazioni e ottimizzando le dimensioni degli allegati email.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare gli strumenti digitali per migliorare il proprio impatto ambientale e sociale in quanto consumatore 	
<p>5.Soluzione di problemi.</p> <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> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali.</p>		
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online. ■ Identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software) ed esplora varie soluzioni quando si verifica un malfunzionamento. ■ Trovare soluzioni su Internet quando si trova di fronte ad un problema tecnico. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hardware e Software
<p>5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare applicazioni per la traduzione automatica e applicazioni di traduzione simultanea per ottenere una comprensione approssimativa di un documento o di una conversazione. ■ Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online e come sfruttare le opzioni di riproduzione vocale per il parlato 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Google Translate

<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione delle proprie idee 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Programmi per creare storie di digital storytelling. ■ Le risorse di Google Workspace
<p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ottenere un riscontro affidabile sulla competenza digitale attraverso strumenti di autovalutazione, test e certificazione. ■ Parlare ad altri dell'importanza di riconoscere le "fake news", ossia le informazioni false e/o fuorvianti, mostrando esempi di fonti di notizie affidabili e di come fare per distinguere le une dalle altre. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Browser quali Google ■ Ricerca informazioni ■ App di autovalutazione (in vista dell'Invalsi)

EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI scuola secondaria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

EVIDENZE (comportamenti osservabili)

Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.).

Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.

È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.

Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).

Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI

ESEMPI:

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.

Utilizzare *Power Point* per effettuare semplici presentazioni. Costruire semplici ipertesti.

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere. Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.

Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.

Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.

Rielaborare una presentazione della scuola.

Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.

Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), rendendola pubblica.

Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.

Elaborare ipertesti tematici.