



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Campania
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N. 2 S. AGATA DE' GOTI
Viale Vittorio Emanuele III - 82019 Sant'Agata de' Goti (BN) Tel. 0823/953048
e-mail: bnic827002@istruzione.it - pec: bnic827002@pec.istruzione.it
Codice Meccanografico BNIC827002 - C. F. 92029000624
Sito web: ic2santagatadegoti.edu.it - Codice univoco UF5Q0N



CURRICOLO DIGITALE IC 2 S.AGATA DE' GOTI

Anno scolastico 2023 -2024



INDICE DELLE SEZIONI	
Introduzione	Pag. 2
Aree di competenza	Pag. 3
Aree e descrittori	Pag. 4
Livelli di competenza secondo il Digcomp 2.2	Pag. 5
Il curriculum della Scuola dell'Infanzia	
▪ Area di competenza 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati	Pag. 6
▪ Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione	Pag. 7
▪ Area di competenza 3- Creazione di contenuti digitali	Pag. 8
▪ Area di competenza 4 - Sicurezza	Pag. 9
▪ Area di competenza 5- Risolvere problemi	Pag. 10
Primo Biennio – Classe prima e seconda Scuola Primaria	
▪ Area di competenza 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati	Pag. 11
▪ Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione	Pag. 12
▪ Area di competenza 3- Creazione di contenuti digitali	Pag. 13
▪ Area di competenza 4 - Sicurezza	Pag. 15
▪ Area di competenza 5- Risolvere problemi	Pag. 16
Secondo Biennio – Classe 3^a e 4^a Scuola Primaria	
▪ Area di competenza 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati	Pag. 17
▪ Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione	Pag. 18
▪ Area di competenza 3- Creazione di contenuti digitali	Pag. 19
▪ Area di competenza 4 - Sicurezza	Pag. 21
▪ Area di competenza 5- Risolvere problemi	Pag. 23
Terzo Biennio – Classe 5^a Scuola Primaria e Classe 1^a Scuola Sec. I grado	
▪ Area di competenza 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati	Pag. 24
▪ Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione	Pag. 26
▪ Area di competenza 3- Creazione di contenuti digitali	Pag. 28
▪ Area di competenza 4 - Sicurezza	Pag. 30
▪ Area di competenza 5- Risolvere problemi	Pag. 31
Quarto Biennio – Classe 2^a e 3^a Scuola Sec. I grado	
▪ Area di competenza 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati	Pag. 33
▪ Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione	Pag. 35
▪ Area di competenza 3- Creazione di contenuti digitali	Pag. 37
▪ Area di competenza 4 - Sicurezza	Pag. 39
▪ Area di competenza 5- Risolvere problemi	Pag. 41
Traguardi di competenza al termine della Scuola dell'Infanzia	Pag. 42
Traguardi di competenza al termine dei bienni	Pag. 43

INTRODUZIONE

L'IC 2 S. AGATA DE' GOTI negli ultimi anni sta compiendo passi in avanti verso una transizione digitale nella didattica. La Pandemia e la necessità di DAD prima e DDI dopo hanno rappresentato non già una costrizione, ma una vera e propria opportunità che la Dirigenza, lo staff e i docenti hanno saputo cogliere spingendo in una direzione che strumentalmente e metodologicamente mira a modificare e portare le quotidiane attività in un futuro prossimo.

In particolare ci preme ricordare che il nostro obiettivo è quello di formare, attraverso, strumenti, attività e discipline, cittadini consapevoli e competenti. In questa transizione il digitale riveste un ruolo fondamentale.

La competenza digitale, considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), 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.

Per l'elaborazione del Curriculum Digitale d'Istituto ci si è riferiti al Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (**framework DigComp**).

Il modello, che prevede la suddivisione in bienni, dalla Scuola Primaria alla Scuola Secondaria di I grado, è stato integrato con una sezione dedicata alla Scuola dell'Infanzia.

La sezione relativa al terzo biennio (classe quinta scuola primaria e classe prima scuola secondaria I grado) risulta essere, inoltre, un concreto elemento di progettazione in continuità tra ordini di scuola all'interno dell'istituto.

AREE DI COMPETENZA

Il frame work DigCompEdu si articola in 5 aree:

AREA1: 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 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

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

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

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

LIVELLI DI COMPETENZA SECONDO IL DIGCOMP 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati ▪ Porsi domande e proporre possibili soluzioni ▪ Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali ▪ Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico ▪ Attività di problem solving ▪ Accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. ▪ Utilizzare il sistema touchscreen ▪ Conoscere il mouse e alcuni tasti della tastiera ▪ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tabelle di registrazione dei dati ▪ Rimando di semplici domande in circle time ▪ Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di LIM, Digital Board, PC.

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

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

AREA DI COMPETENZA 3- CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

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

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 se stessi e per gli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma Google Workspace, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. ▪ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ▪ Disegnare un evento pericoloso. ▪ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ▪ Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ▪ Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ▪ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ▪ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini ▪ Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

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

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ individuare i "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione. <p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</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. <p>A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice/LibreOffice) e software all'interno del dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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). ▪ Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ▪ Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ▪ Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ▪ Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ▪ Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ▪ Ritrovare file archiviati. ▪ Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio). 	<p>Le parti del computer Accendere e spegnere il pc Accensione-spegnimento - Il desktop Mouse e tastiera La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Ricerche Maestre In rete con la testa</p>

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</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). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendere familiarità con la piattaforma Google Workspace for Education. ▪ Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti ▪ Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente ▪ Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ▪ Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ▪ 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. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace for Education</p>

AREA DI COMPETENZA 3- CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ▪ scegliere modalità di espressione 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"> ▪ Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ▪ Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); ▪ Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). ▪ Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ▪ Creare un disegno con un software/app di grafica. ▪ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. <p style="text-align: center;">ATTIVITÀ UNPLUGGED</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. ▪ Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di 	<p>Paint FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixilart</p> <p>Divertiamoci con la Pixel Art - Fantavolando</p> <p>Coding autunno: schede di Pixel Art - Fantavolando</p> <p>Disegno</p>

	<p>programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ▪ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ▪ Realizzare ORIGAMI. ▪ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. ▪ Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ▪ Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ▪ Partecipare alle attività di Codeweek. 	<p>CodyRoby - CodeMOOC</p> <p>Digitools by La Digitale</p> <p>EU Code Week</p>
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</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 se stessi e per gli altri; ▪ riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ▪ saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico per accedere a Google Workspace, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. ▪ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ▪ Disegnare un evento pericoloso. ▪ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ▪ Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ▪ Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ▪ Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ▪ Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ▪ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ▪ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<p>Avatar Maker</p> <p>Digiface by La Digitale</p> <p>Pixton</p> <p>Cittadinanza digitale</p> <p>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini</p> <p>Interland: avventure digitali</p> <p>IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN</p>

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ▪ agire sui dispositivi secondo le funzioni base 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper accendere e spegnere PC e notebook. ▪ Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ▪ Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o la Digital Board per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<p>Parti computer</p> <p>Parti del pc</p> <p>Accendere e spegnere il pc</p> <p>Accensione e spegnimento - Desktop</p> <p>Mouse e tastiera</p> <p>Parti computer e relative funzioni</p>

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</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; ▪ conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. ▪ 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"> ▪ Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ▪ Individuare i programmi principali. ▪ Individuare una cartella sul desktop di un PC, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ▪ Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). ▪ Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio). ▪ Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio). 	<p>In rete con la testa</p> <p>Ricerche Maestre</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento windows.pdf</p> <p>Wordwall - File e Cartelle</p> <p>Wordwall - Ricerca in rete</p>

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</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. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); ▪ conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ▪ comunicare correttamente nelle interazioni digitali; ▪ capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ▪ Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ▪ Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ▪ Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ▪ Utilizzare le 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. ▪ Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. ▪ Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>Lavagne collaborative:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Padlet ▪ Excalidraw ▪ PixelPaper

AREA DI COMPETENZA 3- CREAZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di:</p> <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 sottoproblemi 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"> ▪ Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ▪ Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ▪ Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ▪ Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ▪ Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ▪ Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ▪ Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ▪ Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ▪ Partecipare con la classe alle attività di 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker StoryJumper Book Creator Ourboox Storyboard That</p> <p>Fumetti con StoryboardGoogle Presentazioni PowerPoint Canva LearningApps</p>

	<p>Codeweeek.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: PC/tablet/ robot e software di programmazione.	<p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>TinyTap – Educational Games and Interactive Lessons</p> <p>Tutorial TinyTap – Roberto Sconocchini</p> <p>Blockly Games</p> <p>Code.org</p> <p>Scratch</p> <p>mBlock</p> <p>Micro:bit</p>
--	---	---

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere la salute e il benessere
- 4.3 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>Livello base, in autonomia o con aiuto, sono in grado di:</p> <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 possono o non possono essere utilizzati da terzi; ▪ utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ▪ Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. ▪ Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ▪ Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout. ▪ Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. ▪ Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ▪ Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai 	<p>Alla scoperta del web Interland libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it</p>

<p>minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale);</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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>pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). ▪ Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ▪ Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<p>coinvolgimento della famiglia Impronta digitale nel web su educaredigitale.it</p> <p>video tutorial di Parole Ostili Smile & Learn</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</p>
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</p> <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"> ▪ Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ▪ Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi. ▪ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ▪ Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). 	<p>Il gioco della Rete- Ludoteca del Registro</p> <p>Computer: Hardware- Wordwall</p> <p>Come si apre una cartella?-Wordwall</p>

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ avere chiare le mie 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"> ▪ Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ▪ Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ▪ Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ▪ Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ▪ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ▪ Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. ▪ Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> ▪ applicare la sintassi dei motori di ricerca; ▪ organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle 	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees Padlet</p> <p>Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vavola</p> <p>Videocorso per docenti sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p>

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

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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"> ▪ Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. ▪ Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ▪ Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ▪ Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ▪ In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ▪ Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. ▪ Caricare e condividere un documento 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Segui le tracce digitali</p>

	<p>creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio PC.▪ Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3- CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare materiali di varia provenienza e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster...) sia offline che in cloud. ▪ Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. ▪ Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. ▪ Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ▪ Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. ▪ Realizzare storytelling. ▪ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Book creator ▪ Storyjumper ▪ GooglePresentazioni ▪ Power Point ▪ Canva ▪ Genially ▪ Geogebra ▪ Micro:Bit Pagina dei progetti

	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, o ambienti simili per:<ul style="list-style-type: none">- sperimentare algoritmi e semplici applicazioni robotiche;- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;- svolgere attività di geometria;- partecipare alla CodeWeek;	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 dei miei 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 miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ▪ 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..). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leggere e sottoscrivere il Regolamento d'Istituto. ▪ Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di Istituto. ▪ 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. ▪ Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ▪ Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ▪ Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p><u>Cittadinanza digitale consapevole (scuola primaria) Il mio quartiere digitale – Programma il Futuro</u></p> <p><u>Cittadinanza digitale consapevole Lezioni per la scuola secondaria di primo grado – Programma il Futuro</u></p> <p><u>Usare Internet in sicurezza</u></p>

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ▪ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ▪ identificare semplici soluzioni per risolverli; ▪ individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; ▪ individuare problemi di accessibilità; ▪ riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). ▪ Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ▪ Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ▪ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ▪ Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. ▪ Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. ▪ Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei 	<p>Decalogo Device - Miur</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>

	<p>caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.▪ Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ avere chiare le mie 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"> ▪ Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ▪ Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ▪ Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ▪ Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ▪ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ▪ Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. ▪ Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> ▪ applicare la sintassi dei motori di ricerca; ▪ organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle 	<p>https://it.padlet.com/</p>

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

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 ▪ informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare correttamente e in autonomia l'account scolastico; ▪ inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; ▪ inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; ▪ richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; ▪ programmare data e ora di invio; ▪ valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. ▪ creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; ▪ modificare le impostazioni di condivisione; ▪ illustrare le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online Google Workspace per la scuola</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p>Canva</p> <p>Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse</p>

	<ul style="list-style-type: none">▪ proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;▪ informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.▪ Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.▪ Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati.	
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: ▪ registrarmi 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 copyright; ▪ indicare le fonti di informazione; ▪ realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; ▪ completare una presentazione multimediale sulla base di un template, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; ▪ realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; ▪ realizzare podcast; ▪ confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; ▪ Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi e semplici applicazioni rotatorie; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; 	<p>Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori free</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze</p> <p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa</p> <p>Esempio di immagine interattiva con</p> <p>Genially</p> <p>Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p>

	<ul style="list-style-type: none"> -svolgere attività di geometria; -creare musica; ▪ partecipare alla CodeWeek; ▪ Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; ▪ preparare una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; ▪ aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; ▪ spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	<p>Programmare un robot:</p> <p>MakeBlock</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 dei miei 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 miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ▪ riconoscere i rischi legati alla salute 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere, ricordare il proprio account e-mail di istituto e password. ▪ Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola. ▪ Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). ▪ Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ▪ Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. • Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse • Schede polizia postale_Cittadini digitali - Pearson • Proposte tratte da Generazioni connesse • Progetto e collaborazione con Navigare a vista • Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato • Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc. <p>Sostenibilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agenda 2030 <p>Il punto di non ritorno (documentario)</p>

<p>psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); ▪ essere consapevoli dell'importanza di ▪ utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<p>anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). ▪ Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). ▪ Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ▪ Conoscere contenuti principali della normativa sul contrasto al Cyberbullismo ▪ Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. ▪ Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. ▪ Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

- 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; ▪ usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ▪ adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); ▪ essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; ▪ conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i dispositivi mobili della scuola. ▪ Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione. ▪ Diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. ▪ 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. ▪ Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DEI BIENNI

La formulazione delle attività così come riportata nelle pagine precedenti, consentono di collegare i bienni in modo che i traguardi di competenza in uscita diventino i prerequisiti di accesso al biennio successivo. Tali traguardi sono riassunti per area di competenza e per biennio nelle tabelle che seguono.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO	
AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</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; <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</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)
AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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.
AREA 4 - SICUREZZA	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</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);

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; ▪ sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; ▪ riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ▪ saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.
AREA 5 – PROBLEM SOLVING	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ▪ agire sui dispositivi secondo le funzioni base

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</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.
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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 interazioni digitali;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.
<p>AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ▪ 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
<p>AREA 4 - SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ▪ 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 possono o non possono essere utilizzati da terzi; ▪ 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;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza
AREA 5 – PROBLEM SOLVING	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ▪ identificare semplici soluzioni per risolverli.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ svolgere ricerche ben definite 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 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.
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <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.
AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ▪ 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.

AREA 4 - SICUREZZA	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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 dei miei 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 miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ▪ 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)
AREA 5 – PROBLEM SOLVING	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ▪ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ▪ identificare semplici soluzioni per risolverli; ▪ individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; ▪ individuare problemi di accessibilità riconoscere le mie esigenze di formazione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ▪ avere chiare le mie 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
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
<p>AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</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 informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)
<p>AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</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. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ registrarmi 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 copyright; ▪ indicare le fonti di informazione; ▪ realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
<p>AREA 4 - SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ▪ 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 dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ▪ distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ▪ conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ▪ 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) ▪ essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social
<p>AREA 5 – PROBLEM SOLVING</p>	<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM) e agli ambienti digitali; ▪ usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ▪ adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); ▪ essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; ▪ conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.