



CURRICOLO DIGITALE



PREMESSA

“Ogni persona ha diritto a un’istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi, al fine di mantenere e acquisire competenze che consentono di partecipare pienamente alla società e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro.” (Raccomandazione del Consiglio della Comunità Europea - 22 maggio 2018)

Il presente documento rispecchia il comune intento di accompagnare i nostri studenti e le nostre studentesse in un percorso di crescita *tecnologica, cognitiva ed etica* che permetta loro di acquisire competenze professionali e di vita.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l’apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con 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; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

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.

Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l’utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

Il documento al quale ci si riferisce per l’elaborazione del Curriculum Digitale è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016)**..

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento “Scuola 4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l’anno scolastico 2024/2025 come data limite per l’aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l’istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2)** ed il **Digcomp Edu** come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l’attuale **Scuola 4.0**. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di

«far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto.

Approccio metodologico

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

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

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

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicom 2.2 individua cinque aree di competenze:

1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i 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 con gli altri 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 digitali

3.1. Sviluppare contenuti digitali

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3. Copyright e licenze

3.4. Programmazione

4: Sicurezza

4.1. Proteggere i dispositivi

4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

4.3. Proteggere la salute e il benessere

4.4. Proteggere l'ambiente

5: Risolvere problemi

5.1. Risolvere problemi tecnici

5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4. Individuare i 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
	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2. Comunicazione e collaborazione	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 ed 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 SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

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 Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante. Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. ● Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ● Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. ● Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. ● Visiona immagini, opere 	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <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. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

		artistiche, documentari. • Sa utilizzare in modo guidato il computer. • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni sezione 5 anni

- ✓ Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali).
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.
- ✓ Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM.
- ✓ Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.
- ✓ Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- ✓ Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
- ✓ Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby) .

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
---------------------------	---------------------------------------------------

Descrittori di competenza:

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

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spaziatura una parola e l'altra, andare a capo). • È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<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.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

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

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				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazione contenute digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi base di programmazione.		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. 		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi 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.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).		<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • 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; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

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).				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Al termine della classe PRIMA l'alunno deve saper:

- ✓ Accendere e spegnere il computer e la Lim.
- ✓ Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni
- ✓ Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- ✓ Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.
- ✓ Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno deve saper:

- ✓ Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.
- ✓ Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- ✓ Usare i principali comandi della tastiera.
- ✓ Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- ✓ Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- ✓ Usare software didattici.

Al termine della classe TERZA l'alunno deve saper:

- ✓ Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.
- ✓ Utilizzare il mouse e tastiera. Creare una cartella personale.
- ✓ Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.
- ✓ Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- ✓ Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.

- ✓ Usare software didattici.
- ✓ Eseguire ricerche, online, guidate.
- ✓ Costruire la linea del tempo in forma digitale.

CLASSI TERZA – QUARTA - QUINTA

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				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<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 di base; comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; avviare la procedura per stampare un documento. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni contenute digitalmente con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<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). 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <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...); • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di 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 		<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 esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • 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; • 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; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza	Livelli di competenza	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo

DigComp 1.0	DigComp 2.2			
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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).				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... • È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi allapiù adeguata. • È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Al termine della classe QUARTA l'alunno deve saper:

- ✓ Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- ✓ Usare corsivo, grassetto e sottolineatura. Colorare un testo.
- ✓ Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.
- ✓ Usare la formattazione del paragrafo.
- ✓ Inserire elenchi puntati.
- ✓ Usare il programma di videoscrittura. Usare software didattici.
- ✓ Eseguire ricerche, online, guidate.

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- ✓ Inserire bordi e sfondi.
- ✓ Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.

- ✓ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.
- ✓ Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- ✓ Usare il programma di videoscrittura.
- ✓ Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.
- ✓ Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- ✓ Conoscere Power Point

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- 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.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- 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;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

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;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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;
- 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; conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Prima

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				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <p>esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;</p> <p>trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;</p> <p>usare terminologia specificata di base;</p> <p>comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;</p> <p>organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</p> <p>individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;</p> <p>avviare la procedura per stampare un documento.</p>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni contenute in contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di 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. 	<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. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo

Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
------	---	------------------	----------------------------------------	-----------

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti
--------------------	-----------------------------

Descrittori di competenza:
 3.1 Sviluppare contenuti digitali
 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
 3.3 Copyright e licenze
 3.4 Programmazione

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 	<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.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di 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 • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media 	<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; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche				
CONOSCENZA	ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare problemi di accessibilità; 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Seconda e Terza

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2		
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news). 	<p>A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, 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. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza	Livelli di competenza	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
DigComp 1.0	DigComp 2.2			
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2		
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazione contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di 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. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	<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). 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 		<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, 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. • 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.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di 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. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale. 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se 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; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (nondimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
utilizzo		

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	<ul style="list-style-type: none"> Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

A1

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 enavigare 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 e l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- 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).

A3

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;
- 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;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.

A4

A livello base, 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;
- 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.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.