



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



I.C. "CARLO V" CARLENTINI

Triennio 2022-2025

Allegato n. 17: Curricolo verticale delle competenze digitali

PREMESSA

La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente trattate nel documento Key Competences for Lifelong Learning. Si tratta di competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Nella Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 viene così descritta: *“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”*.

Fin dalla sua prima versione, il DigComp, creando un linguaggio comune di riferimento, ha fondato le basi per una visione condivisa di quali competenze siano necessarie per affrontare la digitalizzazione del mondo moderno e ha fornito una spiegazione chiara di come poter acquisire, consolidare e applicare in modo coerente la competenza digitale in tutti i campi. Il DigComp è anche uno strumento per misurare, sviluppare e potenziare le competenze digitali di tutti i cittadini. In ambito scolastico il DigComp è indispensabile per guidare il processo di sviluppo della competenza digitale che dovrebbe essere trasversale e coinvolgere tutte le discipline, non soltanto quelle scientifiche o tecnologiche. È importante evidenziare che tutte le competenze chiave sono complementari e interconnesse tra loro e si sostengono a vicenda sviluppandosi nei vari ambiti. La stessa complementarità si verifica tra la competenza digitale e le altre competenze chiave.

L'aggiornamento del quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini integra e mette in primo piano i temi cruciali della società attuale, come la datificazione e l'intelligenza artificiale con un'importante spinta verso una diffusa consapevolezza digitale e una più competente cittadinanza. La competenza digitale si pone nell'ottica della trasversalità superando il concetto di disciplina e si sviluppa attraverso attività ben progettate e valutabili, spesso interdisciplinari, a scuola e fuori dalla scuola, a contatto con la realtà e coinvolge tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale.

In linea con il DigComp 2.2, la nostra scuola disegna un curricolo scolastico e riprogetta la valutazione, adottando un approccio Project Based Learning con compiti complessi di realtà mirati alla valutazione delle competenze. I compiti di realtà favoriscono l'utilizzo di metodologie induttive, laboratoriali (learning by doing) e cooperative, e la costruzione di rubriche e griglie di valutazione dedicate.

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.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza e “sapere irrinunciabile”, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l’uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l’aspetto dell’inclusione di tutti e di ciascuno.

L’aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “la scuola digitale non è un’altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell’innovazione della scuola” (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

Il documento al quale ci si riferisce per l’elaborazione del Curricolo Digitale dell’Istituto Comprensivo Carlo V è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, DigComp 2.2 del 22 marzo 2022).

L’aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp che tratta nuovi temi emergenti quali: **la disinformazione e la misinformazione nei social media e nei siti di notizie** (fact-checking, fake news e deep fakes) in relazione alla media literacy, **la tendenza alla digitalizzazione connessa ai servizi Internet e alle applicazioni, l’interazione dei cittadini con i sistemi di Intelligenza artificiale, IoT (Internet of Things), sostenibilità ambientale e nuove forme di lavoro a distanza** ed introduce esempi di **conoscenze, abilità e attitudini**, per ciascuna delle 21 competenze individuate dal modello, guidando gli alunni nell’utilizzo delle tecnologie digitali in modo critico e in relazione all’intelligenza artificiale.

IL DIGICOMP 2.2 COME BASE PER LA CREAZIONE DEL CURRICOLO

Il curricolo è progettato tenendo in conto un’integrazione tra dimensione **tecnologica, cognitiva ed etica**:

- **dimensione tecnologica:** è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un’adeguata comprensione della “grammatica” dello strumento;
- **dimensione cognitiva:** fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità;
- **dimensione etica e sociale:** la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po’ più l’accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di

particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

A tal fine è stato preso in considerazione il **DigComp 2.1. e DigComp 2.2 quadri di riferimento per le competenze digitali dei cittadini**”, con 5 aree di competenza e otto livelli di padronanza.

Nello specifico le aree di competenza individuate dal DigComp sono:

Area 1: “Alfabetizzazione su informazioni e dati”

Area 2: “Comunicazione e collaborazione”

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”

Area 4: “Sicurezza”

Area 5: “Problem solving”



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 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. 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

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, il bambino:

- sa riconoscere e distinguere strumenti di ricerca semplice o di gioco
- inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch).

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, il bambino in grado di:

- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare;
- comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca;
- imparare a condividere il gioco;
- raccontare ciò che vede sugli schermi;
- rispettare il proprio turno;
- dare il proprio contributo.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

A livello base sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, il bambino è in grado di:

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

AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante); - mouse, tastiera e schermo; - le icone principali di windows e word; - modalità di utilizzo della tastiera (frece direzionali); - lettere, numeri e simboli sulla tastiera 		<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. - Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visiona immagini e filmati. - Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint)e disegno in pixel (pixel art). 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; - mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.
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	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
- Semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	- Saper inviare un messaggio vocale. - Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie 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	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		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - I basilari principi di programmazione. - Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged). - Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. - Uso software didattici per sviluppo dei concetti topologici. 		<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare un robottino programmabile. - Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. - Riuscire a far eseguire azioni ad un robottino. 		A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: <ul style="list-style-type: none"> - creare percorsi con un robottino (robotica educativa)
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 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. - Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo. - Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sapere che prima di utilizzare un dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento - Sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto 		<ul style="list-style-type: none"> - A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - proteggere i dispositivi - riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi - comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto.
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		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere una disfunzione del dispositivo - Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione - Sapere fare ipotesi di soluzione dei problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto - Saper individuare la soluzione corretta 		<ul style="list-style-type: none"> - Sapersi accorgere di un problema nel funzionamento di un dispositivo - Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi
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

Scuola Primaria

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

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.

AREA 4 – SICUREZZA

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.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

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; □ individuare problemi di accessibilità.

CLASSI PRIMA E SECONDA

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare.	<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, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto del docente. - È in grado di individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. 	<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 2.5 Netiquette				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DESUNTA DAL DIGCOMP 2.2		
<ul style="list-style-type: none"> - I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. - Condivisione di dati, informazioni e contenuti 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 operare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Nell'ambito delle attività di accoglienza è in grado di utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. 	<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	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - 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 dal docente. - 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. 		<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 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 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<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). - I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. - Misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). - Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc) 		<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. 		<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...); - riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti; - sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).
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		ABILITÀ		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 del docente. 		<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.
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

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		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare in rete. - Strategie di ricerca personali. - Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. - È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. - È in grado di utilizzare le operazioni corrette 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 l'esigenza di ricercare informazioni; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; - usare la terminologia specifica di base; - comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; - organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - salvare un documento in una cartella nominata; · 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				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto. - Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. - Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. - Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. - È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo. 		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - conoscere l'importanza delle norme di comportamento 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 digitali			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
<ul style="list-style-type: none"> - Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. - Modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali. - Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato 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 modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. - È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e 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 o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; - utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); - applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); - completare una presentazione multimediale partendo da 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
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi		Da solo/a	Comprendere

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	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali. - Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy. - Adozione di misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. - Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni. - Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. - I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. - Conoscenza delle misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). - I rischi per la salute (minacce al benessere fisico e psicologico) connessi all'uso della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali 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 su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. - È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. - È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo. 	<p>A livello base, in autonomia o con supporto adeguato, laddove necessario, in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; - utilizzare in modo sicuro 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 potrebbero essere utilizzati da terzi; - individuare i rischi principali e le più comuni minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; - comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; - conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

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				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
- Individuazione e risoluzione dei problemi tecnici che possono presentarsi durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone... - È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - È in grado 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: Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; trovare 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

Scuola Secondaria I grado

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati;
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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

- 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

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;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 – SICUREZZA

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- 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.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

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;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, 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;
- 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 font, di dati, informazioni e contenuti digitali

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione.

AREA 4 – SICUREZZA

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

- 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;
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);
- 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;
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

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
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare. - Criteri per valutare se fonti, informazioni e contenuti digitali. sono affidabili. - Strategie di ricerca personali. - Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. 		<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 utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni - È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). 		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; - organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati. - Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.
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 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. - Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali. - Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. - Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. 	<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, individualmente o in gruppo, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. - 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. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <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
<ul style="list-style-type: none"> - Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. - Miglioramento ed integrazione di informazioni, per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. - I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. - Concetti di programmazione e pensiero computazionale. 		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. - 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 utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. - È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 		A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - 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
<ul style="list-style-type: none"> - Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. - Conoscenza delle misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. - Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. - Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. - 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). - Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo 	<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 tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. - 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 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; - 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)
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		
<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali. 	<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. - 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 e individuare problemi di accessibilità; - identificare semplici soluzioni per risolverli; - individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività. 		
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

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	
<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. - Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. - Strategie di ricerca personali. - Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 		<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 con le strategie adatte - È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. - È in grado di utilizzare diversi motori di ricerca, app online per organizzare i siti di interesse. - 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 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 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. - Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. - Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. - Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. - Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. - L'identità digitale. 		<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. - 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 riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 		A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: <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		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		
<ul style="list-style-type: none"> - Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. - 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. - Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale. 	<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 sperimentare semplici applicazioni robotiche. 	Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione. 		
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
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

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
<ul style="list-style-type: none"> - Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. - Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. - Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. - Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. - Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. - 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). - Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. 	<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 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 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"> - Conoscere le tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. - Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 		essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.		
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	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.	<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. 	Ad un livello intermedio, 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 (computer, tablet; LIM); - 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; - essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; - 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
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

RUBRICA VALUTATIVA DELLE COMPETENZE DIGITALI PER AREE RIFERITA AI LIVELLI DELLA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE RELATIVA ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

AREA DELLA COMPETENZA	Livello elementare/iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
I N F O R M A Z I O N E	<p>Posso fare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca.</p> <p>So come salvare file e contenuti.</p> <p>So come recuperare ciò che ho salvato.</p>	<p>Posso fare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca.</p> <p>So come salvare e immagazzinare file e contenuti (testi, immagini, musica, video, pagine web).</p> <p>So come recuperare ciò che ho salvato.</p> <p>So che non tutta l'informazione on line è affidabile.</p>	<p>Posso esplorare internet per informazioni e so cercare informazioni on line.</p> <p>So selezionare le informazioni che trovo.</p> <p>So confrontare le differenti fonti di informazione.</p> <p>So come salvare, immagazzinare e taggare file, contenuti e informazioni e ho le mie strategie di conservazione.</p> <p>So come recuperare e gestire le informazioni e i contenuti da me salvati e conservati.</p>	<p>Sono in grado di usare una grande varietà di strategie per cercare informazioni ed esplorare internet.</p> <p>Sono critico nei riguardi delle informazioni che trovo e so verificarne validità e credibilità.</p> <p>So filtrare e monitorare le informazioni che ricevo.</p> <p>Uso differenti metodi e strumenti per organizzare file, contenuti e informazioni.</p> <p>So valorizzare varie strategie per recuperare e gestire i contenuti che io o altri hanno organizzato e conservato.</p> <p>So chi seguire negli ambienti di condivisione delle informazioni.</p>
C	Posso interagire con gli altri utilizzando gli elementi essenziali	Posso interagire con gli altri utilizzando gli elementi essenziali	Sono in grado di usare molteplici mezzi digitali per interagire con	Sono impegnato nell'uso di un ampio spettro di mezzi per la

<p style="text-align: center;">O M U N I C A Z I O N E</p>	<p>degli strumenti di comunicazione (telefoni mobili, e-mail).</p> <p>Posso condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.</p>	<p>degli strumenti di comunicazione (telefoni mobili, e-mail).</p> <p>Conosco le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali.</p> <p>Posso condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.</p> <p>So che la tecnologia consente di interagire con servizi e li utilizzo passivamente.</p> <p>Sono in grado di comunicare con le tecnologie tradizionali.</p> <p>Sono consapevole dei benefici e dei rischi relativi all'identità digitale.</p>	<p>gli altri; conosco i principi dell'etichetta digitale e sono capace di utilizzarli nel mio contesto.</p> <p>Posso partecipare nei siti di reti sociali e nella comunità on line, dove comunico o scambio conoscenze, contenuti e informazioni.</p> <p>Posso attivamente valorizzare alcune delle principali caratteristiche dei servizi on line.</p> <p>Posso creare e discutere risultati in collaborazione con altri usando semplici mezzi digitali.</p> <p>Posso creare la mia identità digitale on line e tenere traccia dei miei passi digitali.</p>	<p>comunicazione on line (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, sns...).</p> <p>Sono in grado di applicare i vari aspetti dell'etichetta on line ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.</p> <p>Ho sviluppato strategie per scoprire comportamenti inappropriati.</p> <p>Posso adottare modalità e strade digitali di comunicazione nel migliore dei modi.</p> <p>Posso configurare il formato e la via comunicativa in funzione della mia audience.</p> <p>Riesco a gestire i differenti tipi di comunicazione che ricevo.</p> <p>Sono in grado di scambiare attivamente informazioni, contenuti e risorse con gli altri attraverso comunità on line, reti e piattaforme comunicative.</p> <p>Partecipo attivamente ad ambienti on line.</p>
---	---	---	--	--

				<p>So come impegnarmi attivamente nella partecipazione on line e so usare molteplici differenti servizi online.</p> <p>Frequentemente e con fiducia utilizzo molti mezzi e vie di collaborazione per la produzione e condivisione di risorse, conoscenze e contenuti.</p> <p>Sono in grado di gestire molteplici identità digitali a seconda dei contesti e delle finalità, posso monitorare informazioni e dati da me prodotti attraverso l'interazione on line.</p> <p>So come proteggere la mia reputazione digitale.</p>
C R E A Z I	<p>Sono in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, tabelle, audio).</p> <p>So che alcuni contenuti trovati sono coperti da copyright.</p>	<p>Sono in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, audio,..).</p> <p>Sono capace di modificare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.</p>	<p>Posso produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, video,..).</p> <p>Posso editare, rifinire e modificare i contenuti che io o altri hanno prodotto.</p> <p>Ho le conoscenze fondamentali circa le differenze tra copyright,</p>	<p>Posso produrre contenuti digitali secondo differenti formati, piattaforme e ambienti.</p> <p>Posso usare una varietà di mezzi digitali per creare prodotti multimediali originali.</p>

<p style="text-align: center;">O N E D I C O N T E N U T I</p>		<p>So modificare qualche semplice funzione del software (applicare setting essenziali).</p> <p>So che alcuni contenuti trovati sono coperti da copyright.</p>	<p>furto di copyright e creative commons e posso valorizzare alcune licenze nei contenuti che creo.</p> <p>Posso eseguire forme di modifica del software e delle applicazioni (installazione, modifiche di programma,...).</p>	<p>Sono in grado di integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi.</p> <p>Conosco come i differenti tipi di licenze si applicano alle informazioni e risorse che uso o creo.</p> <p>Posso interagire con programmi (aperti) modificandoli, cambiandoli o iniziare a scrivere codici sorgente.</p> <p>Comincio a capire i sistemi e le funzioni che stanno alla base dei programmi.</p>
<p style="text-align: center;">S I C U R E Z</p>	<p>So prendere le fondamentali misure per proteggere i miei strumenti (antivirus, password). So come evitare cyberbullying.</p> <p>So che la tecnologia può influenzare la mia salute, se la uso male.</p>	<p>So prendere le fondamentali misure per proteggere i miei strumenti (antivirus, password).</p> <p>So che posso condividere solo alcune tipologie di informazioni su me stesso e gli altri in ambienti online.</p> <p>So come evitare cyber bullying. So che la tecnologia può influenzare la mia salute, se la uso male.</p> <p>Prendo le misure di base per risparmiare energia.</p>	<p>So come proteggere i miei strumenti digitali, aggiorno le mie strategie di sicurezza.</p> <p>Posso proteggere la mia e l'altra privacy online.</p> <p>Ho una comprensione generale dei problemi di privacy e una conoscenza base di come i miei dati sono raccolti e usati.</p> <p>So come proteggere me e gli altri da cyberbullying.</p>	<p>Aggiorno frequentemente le mie strategie di sicurezza.</p> <p>So come agire quando i miei strumenti sono minacciati.</p> <p>Cambio spesso le forme di garanzia della privacy per proteggere la mia privacy.</p> <p>Ho una comprensione informata e ampia dei problemi della privacy e so come i miei dati sono raccolti e usati.</p>

<p>Z A</p>			<p>Comprendo i rischi per la salute collegati all'uso delle tecnologie (da problemi di ergonomia a dipendenza).</p> <p>Comprendo gli aspetti positivi e negativi dell'uso delle tecnologie nei riguardi dell'ambiente.</p>	<p>Sono consapevole di come usare le tecnologie per evitare problemi di salute.</p> <p>So come trovare un buon bilanciamento tra mondo on line e off line.</p> <p>Ho una posizione informata sull'impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana, sui consumi online e sull'ambiente.</p>
<p>P R O B L E M S O L</p>	<p>So ricorrere ai giusti aiuti e assistenze quando le tecnologie non funzionano o uso nuovi strumenti, programmi o applicazioni.</p> <p>So usare alcune tecnologie per risolvere compiti di routine. So che le tecnologie e gli strumenti digitali possono essere usati creativamente e riesco in parte a farlo.</p>	<p>So ricorrere ai giusti aiuti e assistenze quando le tecnologie non funzionano o uso nuovi strumenti, programmi o applicazioni.</p> <p>So usare alcune tecnologie per risolvere compiti di routine.</p> <p>So scegliere strumenti digitali per attività di routine.</p> <p>So che le tecnologie e gli strumenti digitali possono essere usati creativamente e riesco qualche volta a farlo.</p> <p>Ho alcune conoscenze, ma sono consapevole dei miei limiti nell'usare le tecnologie.</p>	<p>So come risolvere semplici problemi che emergono quando le tecnologie non funzionano.</p> <p>So quali tecnologie fanno al mio caso e quali no.</p> <p>Riesco a rilevare compiti non di routine esplorando le possibilità tecnologiche.</p> <p>So selezionare un appropriato mezzo in base alle finalità e posso valutarne l'efficacia.</p> <p>Posso usare le tecnologie per fini creativi e posso usarle per risolvere problemi.</p>	<p>So come risolvere un ampio spettro di problemi emergenti nell'uso di tecnologie.</p> <p>So prendere decisioni informate per scegliere mezzi, strumenti, applicazioni, software o servizi per compiti non familiari.</p> <p>Sono consapevole dei nuovi sviluppi tecnologici.</p> <p>Comprendo come i nuovi strumenti lavorano e operano.</p> <p>Posso valutare criticamente quale è il miglior strumento che ci serve.</p>

<p>V I N G</p>			<p>Collaboro con gli altri nella creazione di prodotti innovativi.</p> <p>So come apprendere a far qualcosa di nuovo con le tecnologie.</p>	<p>Posso risolvere questioni concettuali avvantaggiandomi di strumenti tecnologici e digitali.</p> <p>Posso contribuire allo sviluppo della conoscenza e a partecipare ad azioni innovative per mezzo di tecnologie.</p> <p>Collaboro attivamente con gli altri per produrre risultati creativi e innovativi.</p> <p>Di frequente aggiorno i miei bisogni di competenza digitale.</p>
-----------------------------------	--	--	---	---

METODOLOGIE- STRUMENTI - ATTIVITA'

A) ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.			
CONTENUTO/ AZIONE	Metodologia e tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
NAVIGAZIONE IN INTERNET	Scoperta Problem solving Ricerca-azione	Lim – pc - tablet Internet Google Workspace for edu Google Maps, Earth... Motori di ricerca Padlet e altre Web app Checklist e griglie di valutazione dei siti Schede di lavoro per webquest Schede di lavoro e siti per fact checking Sitografie	<ul style="list-style-type: none"> ● Lettura e analisi di una pagina web ● Utilizzo dei motori di ricerca ● Utilizzo di parole chiave ● Valutazione di siti internet ● Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line ● Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe ● Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali ● Reperimento immagini e loro attribuzioni ● Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati ● Analisi delle fake news
B) COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.			
CONTENUTO/ AZIONE	Metodologia e tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	Cooperative learning Elearning Ricerca-azione Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education	Lim – pc - tablet Drive condivisi (collaborazione in cloud) Applicazioni collaborative di Google Workspace for education Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat - forum Seesaw Padlet e altre Web App collaborative Betwyll e ambienti di social reading	<ul style="list-style-type: none"> ● Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) ● Elaborazione grafica o multimediale a più mani ● Pubblicazione contenuti in wiki, Google Sites, bacheche virtuali ● Documentazione in rete e creazione di repository collaborative legate ad attività didattiche o progetti curriculari ed extracurriculari ● Feedback e scambio tra pari e studenti-docente ● Gruppi, forum e comunità di pratiche ● Gestione di eventuali pagine social della scuola o di altri servizi (podcast...)

C) CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.			
CONTENUTO/ AZIONE	Metodologia e tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
MULTIMEDIALITÀ	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Project Based Learning TEAL Flipped classroom Classe scomposta Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education Laboratori di arte e artigianato digitale	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica e l’editing foto Movie maker e strumenti per l’editing video Registratore di suoni - Audacity e strumenti per l’editing audio Wikispaces e Google Sites Youtube Internet Scratch Programmi e web app per ebook Schede su corretta attribuzione e licenze Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale Strumenti per la modellazione 3D	<ul style="list-style-type: none"> ● Storie multimediali ● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) ● Storytelling multimediale ● Oggetti didattici multimediali ● Filmati ● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d’arte ● Fotoritocco ● Ebook ● Podcast ● Infografiche ● Inserire attribuzioni corrette a materiale reperito online ● Collaborazione a giornalino digitale ● Costruzione di progetti di realtà aumentata e virtuale ● Costruzione di modelli per la stampa 3D
SOCIAL READING	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Sito internet, blog e Google Sites Google Workspace for edu Betwyll e Twitter QRcode Programmi e webapp per presentazioni e videografica	<ul style="list-style-type: none"> ● Book speed dating ● Twletteratura ● Videorecensioni e altre recensioni digitali ● Booktrailer ● Infografiche ● Manifesti parlanti ● Podcast ● Articoli per sito Biblioteca scolastica innovativa

DOCUMENTAZIONE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet - internet Video camera, Fotocamera, Registratore di suoni Programmi e web app di editing (foto, video, audio)	<ul style="list-style-type: none"> ● Documentari ● Giornalini on line ● Filmati ● Archivi in cloud ● Documentazione multimediale dei progetti
	Project Based Learning (PBL) TEAL Classe scomposta Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Sites, Google Drive) Archivi in cloud (Google Drive e Drive condivisi) Wiki Blog e Google Sites Sito web di istituto Programmi e web app per ebook Programmi e web app per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) Programmi e web app per presentazioni (slideshow, padlet, blendspace, prezi, spark adobe, Canva...) Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazioni ● E-portfolio ● Ebook ● Repository digitali ● Mini siti o bacheche virtuali dedicati a progetti ● Percorsi di realtà aumentata e virtuale

PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Laboratorio di creazione e programmazione (atelier ed esperienze di fab lab)	Lim – pc- tablet Google Workspace for education Programma il futuro Code.org Materiali per coding unplugged Scratch Makey Makey Smart Toys Web app Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede elettroniche e relativo software Stampante 3D e software di modellazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Percorsi tecnologici e unplugged ● Codyway ● Pixel art ● Cody e Roby ● Scratch e Scratch jr ● Robotica ed elettronica educativa ● App per coding ● Realtà aumentata e virtuale ● Progettazione e stampa 3D
4) SICUREZZA Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.			
CONTENUTO/ AZIONE	Metodologia e tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
RISCHI	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali incontri formativi	Google Workspace for education Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetto Navigaresicuri: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... ● Azioni Generazioni Connesse ● Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni
	circle time Debate Writing & Reading Workshop (WRW)	Simulazioni, testimonianze, video	<ul style="list-style-type: none"> ● incontri formativi e testimonianze ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni

<p>NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ONLINE</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Debate Writing & Reading Workshop (WRW)</p>	<p>Google Workspace for education Manifesto della comunicazione non ostile Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lavoro su hate speech e linguaggio sui social ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni ● moduli su schede didattiche
<p>PROTEZIONE DATI</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Debate Focus group Discussione</p>	<p>Google Workspace for education Tutorial dell'Animatore digitale e videotutorial Regolamenti di Istituto Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Corretta gestione del proprio account di Istituto ● Corretta gestione del proprio dispositivo digitale ● Approfondimento dei regolamenti di Istituto ● Concetto di "impronta digitale" ● Privacy e protezione dati personali e identità ● Reputazione on line ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
<p>DIRITTI E COPYRIGHT</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Writing & Reading Workshop (WRW)</p>	<p>Google Workspace for education Lim – pc- tablet Internet Google Regolamenti Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede didattiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Copyright e "copyleft" – introduzione al diritto d'autore ● licenze e diritti di utilizzo ● citazione, omaggio, plagio ● citare le fonti (credits) ● libertà di stampa ● Contenuti educativi aperti ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni

5) RISOLVERE PROBLEMI

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

CONTENUTO/ AZIONE	Metodologia e tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
IMPARO A STUDIARE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Flipped classroom Classe scomposta TEAL Writing & Reading Workshop (WRW)	Lim – pc - tablet Google Workspace for education Internet Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo... (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line	<ul style="list-style-type: none"> • Mappe concettuali • Schemi, tabelle, grafici • Presentazioni multimediali • Abstract • Web quest • Ricerche • Approfondimenti • Citare le fonti • Creare sitografie e archivi/repository
VERIFICA			
PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Workspace for Edu Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto E-portfolio e Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni individuali - schede • Approfondimenti • Ricerche • Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive • Esperienze di peer evaluation • Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici • Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...)