



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 – Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it

Premessa

Nella *RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)* vengono identificate le otto competenze chiave da fornire a ogni cittadino comunitario. Esse sono definite in questa sede alla stregua di una *combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto*. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.”

L'Unione Europea ha successivamente ribadito le linee guida tracciate nel 2006 nella più recente *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C189/01)*.

Una delle competenze chiave è appunto la competenza digitale, definita come segue.

Competenza digitale: “*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*”.



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO**

"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 - Tel. 087261017

Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it

pec: chic812002@pec.istruzione.it

In Italia, il MIUR ha recepito le indicazioni europee attraverso il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), uno dei pilastri fondanti della legge 107/2015. All'interno del PNSD vengono definite una serie di azioni volte a innovare il sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.



La competenza digitale fa parte del Quadro delle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente ed è interconnessa con altre competenze.



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 – Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it

Il ruolo della scuola

Come è facilmente intuibile, la scuola riveste un ruolo centrale nella scoperta e nello sviluppo delle competenze digitali da parte degli studenti. Non deve ingannare l'immagine dell'adolescente moderno, *nativo digitale* abituato da sempre a servirsi di strumenti tecnologici e spesso più esperto dei suoi stessi insegnanti nel loro utilizzo. Il falso mito che i nativi digitali siano competenti nasce dall'errata identificazione della competenza digitale propriamente detta con una generica abitudine all'uso degli strumenti, una familiarità spesso priva di senso critico.

Va inoltre considerato che la competenza digitale viene da più parti ritenuta un corpo complesso e stratificato, che non si esaurisce nella semplice abilità tecnologica, ma contiene in sé anche componenti critico-cognitive nonché relazionali e sociali¹.

All'interno della **dimensione tecnologica** *“bisogna certamente considerare un set di abilità e nozioni di base, in particolare quelle che consentono di valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, integrate con la capacità di scegliere tecnologie opportune per affrontare problemi reali.”*

Questo ambito può sembrare a prima vista di semplice definizione, dai contorni ben definiti, ma a ben guardare è evidente che la tecnologia intorno a noi è in continua evoluzione e mutamento. Ciò che oggi padroneggiamo tra qualche anno potrebbe divenire obsoleto e questo ci costringe a una costante opera di aggiornamento. In questo senso la conoscenza di strumenti e processi attuali risulta utile, ma va

¹ Calvani A., Fini A., Ranieri M. (2009). Valutare la competenza digitale. Modelli teorici e strumenti applicativi. TD Tecnologie Didattiche, 48, pp. 39-46



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO**

"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 - Tel. 087261017

Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it

pec: chic812002@pec.istruzione.it

accompagnata da un atteggiamento mentale aperto, desideroso di scoprire e padroneggiare le novità che il progresso ci mette continuamente a disposizione. Gli adolescenti posseggono una tale mentalità aperta, che però va allenata e indirizzata in modo organico.

La **dimensione critico-cognitiva** riguarda l'essere capace di leggere, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni considerando la loro pertinenza ed affidabilità. L'elemento centrale qui è la capacità di **filtrare criticamente l'enorme mole di informazioni che il mondo connesso mette a nostra disposizione**. Il web è un ambiente complesso, dalla struttura spesso indefinita, da cui si possono ricavare informazioni utili (dati, conoscenze, notizie), ma anche contenuti errati, falsi o addirittura pericolosi (fake news, bufale, truffe). È essenziale che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e classificare i contenuti che può rintracciare online, di esercitare il dubbio senza accogliere come verità assoluta ciò che può ricavare dal web. L'uso delle moderne tecnologie presuppone, quindi, un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili.

La **dimensione etico-sociale**, infine, riguarda il sapersi porre nei rapporti con gli altri, sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio, con particolare riguardo alla tutela personale e al rispetto degli altri. Il moderno mondo tecnologico ci consente un livello di interazione e interconnessione con gli altri senza precedenti. Questa enorme opportunità va sostenuta e accompagnata con lo sviluppo di una adeguata capacità di relazionarsi e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Queste tre dimensioni non vanno considerate e sviluppate come compartimenti separati, in quanto nella pratica sono spesso chiamate in causa congiuntamente.



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 – Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it

Il curriculum digitale dell'Istituto Comprensivo San Vito Chietino, elaborato sulla base del Digicomb 2.2, punta dunque a sviluppare competenze che afferiscono a tutte e tre le dimensioni sopra descritte.

L'Istituto, consapevole che gli studenti, specie quelli della Scuola Secondaria di I grado, già utilizzano correntemente l'intelligenza artificiale per lo svolgimento anche di semplici compiti, in maniera per lo più impropria e acritica, ha sviluppato il curriculum digitale per accompagnare gli alunni ad un uso appropriato degli strumenti digitali e del web, avviandoli, attraverso la *metodologia del dubbio* come chiave di accesso alla conoscenza, a un pensiero riflessivo e critico.

Digital Competence Framework e curriculum verticale

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei, noto anche come DigComp, rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini ed è su tale documento che è stato elaborato il Curriculum Digitale verticale.

Il DigComp2.2 è il framework europeo per le competenze digitali, di cui rappresenta la cornice di riferimento.

Per DigComp la definizione di competenza è coerente con quella fornita in tutti i documenti europei: *le competenze sono una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in altre parole, sono composte da concetti e fatti (la conoscenza), abilità (capacità di portare a termine processi) e atteggiamenti (disposizioni, mindset to act).*

Ecco cosa dice DigComp 2.2 relativamente alle tre componenti che danno luogo alla competenza:



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRESIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 - Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it

Conoscenza (knowledge)

È il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio. Nel Digicomb 2.2 gli esempi di conoscenza sono formulati come: *Consapevole di...*, *Conosce...*, *Capisce che...*

Abilità (skills)

È la capacità di applicare le conoscenze e utilizzare il know-how per assolvere compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che coinvolgono la manualità e l'uso di metodi, materiali, strumenti). Nel Digicomb2.2 le abilità sono formulate come: *"Sa come fare...*, *In grado di fare...*, *Cerca...*

Atteggiamenti (attitudes)

Sono concepiti come motivatori della performance, la base per una prestazione continua e competente. Includono valori, aspirazioni e priorità. Nel Digicomb 2.2 esempi di atteggiamenti sono formulati come: *"Aperto a...*, *Curioso di...*, *Soppesa i benefici e i rischi...*



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO
 Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 – Tel. 087261017
 Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
 pec: chic812002@pec.istruzione.it

5 Aree di competenza e 21 competenze

Il framework DigComp 2.2 si articola in 5 dimensioni:

Le prime 3 - Alfabetizzazione su informazioni e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali - riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici.

Le aree 4 e 5 - Sicurezza e Problem solving - sono invece *trasversali* in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali. Elementi di Problem solving, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.



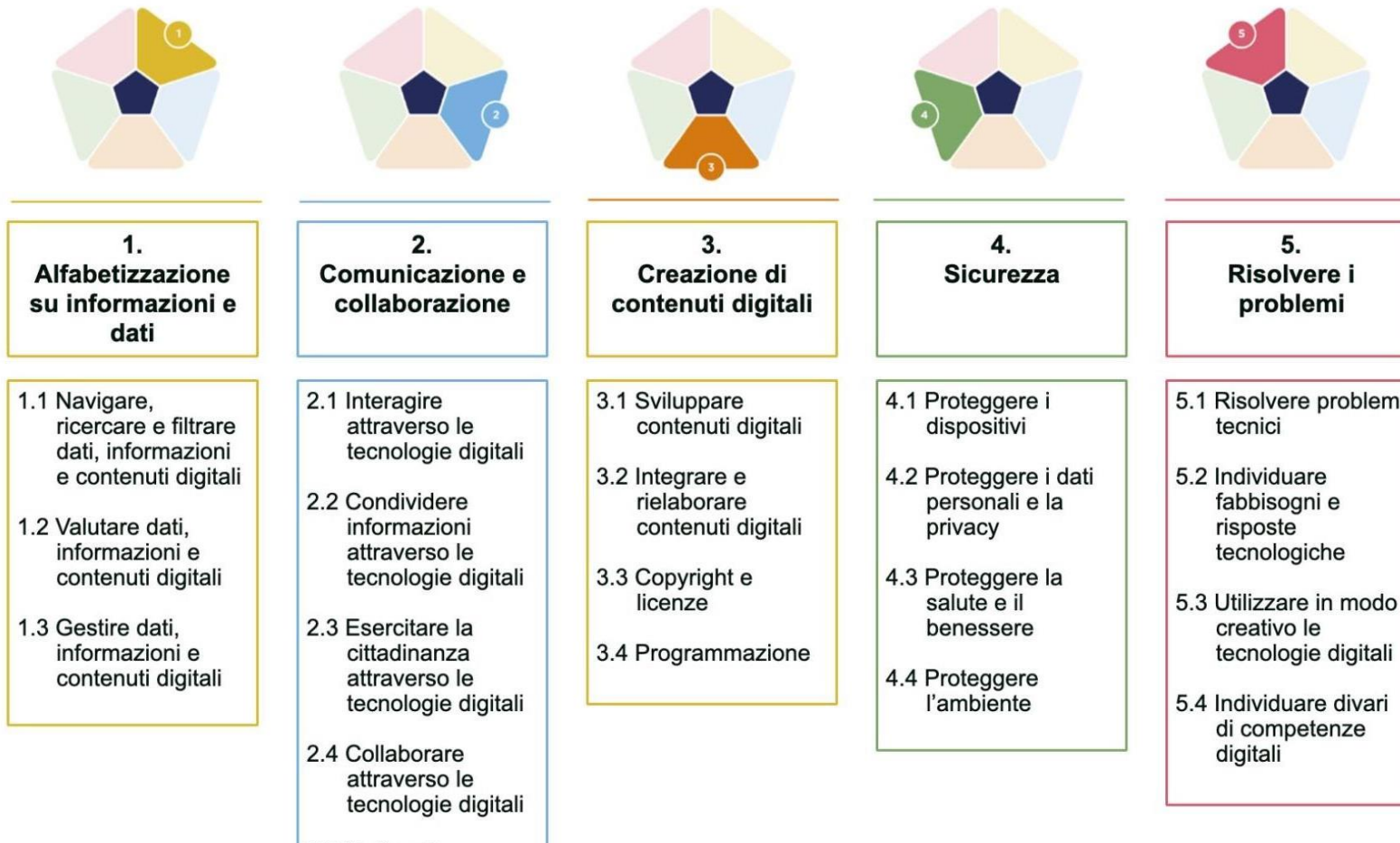
Attraverso le indicazioni fornite dal sopracitato **framework** è stato scelto di costruire **un curriculum non declinato per discipline, per consentire la progettazione di un'ampia gamma di percorsi educativi e didattici che mettano al centro trasversalità, condivisione e co-creazione per sviluppare competenze digitali**. Inoltre per promuovere percorsi caratterizzati da gradualità, facile replicabilità, utilizzo e applicazione il curriculum viene necessariamente proposto in verticale.

Dimensioni o aree di competenze



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 - Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO
 Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 – Tel. 087261017
 Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
 pec: chic812002@pec.istruzione.it

8 I livelli di padronanza

Si inizia quindi con compiti più semplici, eseguiti insieme a una guida e che richiedono esclusivamente la capacità cognitiva di ricordare i passaggi e ripeterli.

In seguito si arriva a svolgere compiti altamente specializzati, in cui è richiesta la risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione, la proposta di nuove idee e che, a livello cognitivo, richiedono memoria, comprensione, applicazione ma soprattutto creatività.

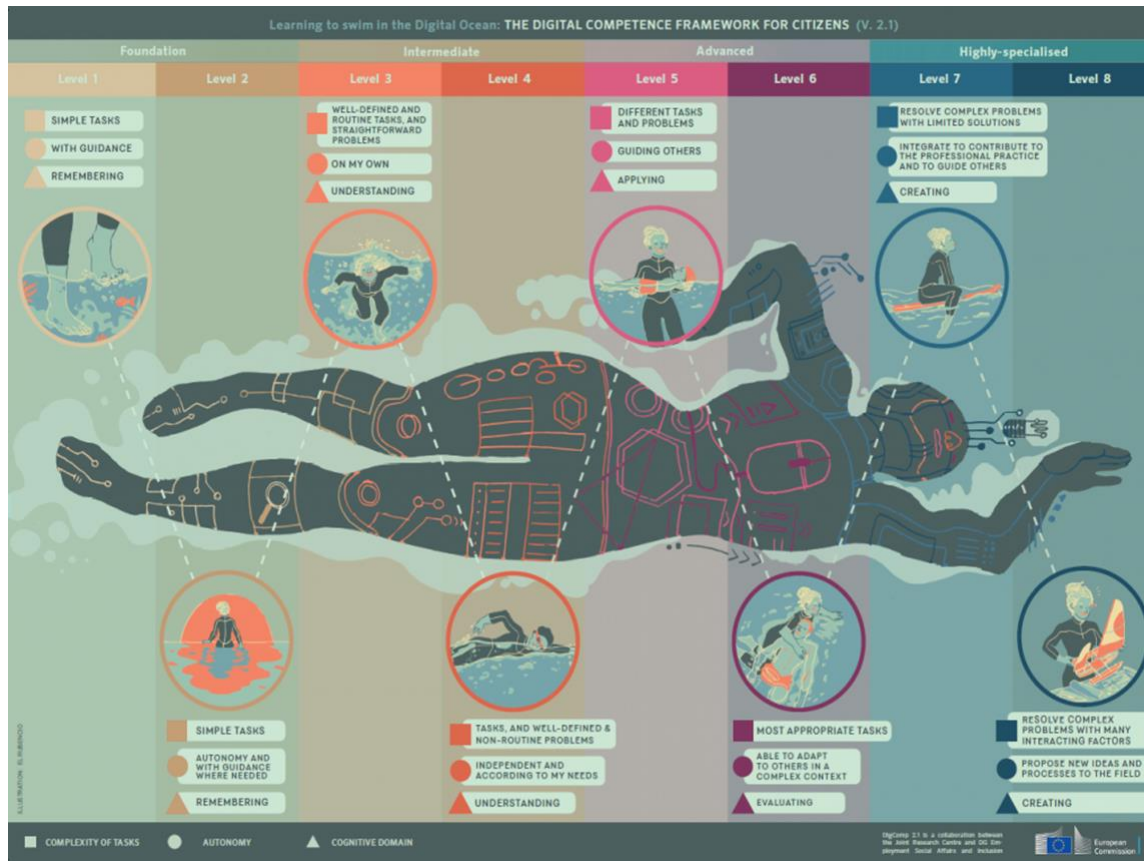
Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
			In grado di integrarsi per	



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO
"G. D'ANNUNZIO" - SAN VITO CHIETINO**

Via Michelangelo 1 - 66038 C.F. 90015790695 - Tel. 087261017
Sito: www.icsanvito.edu.it e-mail: chic812002@istruzione.it
pec: chic812002@pec.istruzione.it



Come mostra la tabella, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Imparare a nuotare nell'oceano digitale

Ciascuna delle competenze di cui si compone la competenza digitale presenta otto livelli di padronanza che si basano sulla complessità dei compiti, sull'autonomia di svolgimento e sul dominio cognitivo interessato.

Il curriculum digitale dell'Istituto è stato elaborato dal gruppo di lavoro della Comunità di pratiche nell'ambito del progetto "Destinazione scuola digitale" di cui al DM 66 e deliberato dal Collegio docenti (Delibera Nr. _____ del _____).

SCUOLA INFANZIA						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Accendere e spegnere un PC o tablet	Formulare richieste	Le parti del computer (mouse, tastiera, schermo)	Digital board	Apprendimento cooperativo
		Individuare gli applicativi didattici presenti sui dispositivi	Individuare su un device le icone	App didattici e di gioco	Tablet	
	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere	Utilizzare alcuni applicativi didattici presenti sui dispositivi		Software didattici	Webcam	Risoluzioni dei problemi
				Audiolibri	Telecamera	
					Microscopio digitale	
					I-code	
					YouTube Kids	

<p>informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>attività, acquisire informazioni (con la guida dell'insegnante)</p>				<p>canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i visualizzabili in base alle fasce d'età con l'aiuto dell'adulto</p> <p>Learning apps</p> <p>WordWall (Siti di giochi interattivi proposti dai docenti)</p>	<p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p>
---	--	--	--	--	--	--

SCUOLA INFANZIA						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere	Utilizza simboli e tabelle per registrare dati a livello sensoriale operativo. Confronta e valuta quantità	Raggruppare oggetti in base a criteri dati	Eeguire giochi ed esercizi	Simboli	Digital board	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi
		Confrontare e valutare quantità		Forme e colori	Tablet	
		Utilizzare simboli per registrare		Quantità	Webcam	
		Classificare oggetti in base a criteri dati		Sequenze	Telecamera	
				Seriazioni	Microscopio digitale	
				Ritmi	I-code YouTube Kids	

informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.				Concetti topologici	Canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età con l'aiuto dell'adulto BookCreator	Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo Giochi simbolici Circle time
--	--	--	--	---------------------	---	---

SCUOLA INFANZIA							Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4							
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione						
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>					
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>					
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>					
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 						
Valutazione	<i>Si rimanda a:</i> <i>Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>						
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)	
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le	Sceglie tecnologie digitali semplici per l'interagire e comunicare	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la	Individuare e riconoscere immagini	Interazione nell'utilizzo di App di gioco;	Digital board	Attività di apprendimento	
					Tablet		
					Webcam		

tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in situazioni di gioco/apprendimento	comunicazione (con la guida dell'insegnante) Conoscere comportamenti corretti nell'interazione con l'altro	Utilizzare emoticon	Software didattici; Audiolibri;	I-code Classroom Google Meet WordWall	cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo Giochi simbolici Circle time
--	---	---	---------------------	--	--	--

SCUOLA INFANZIA						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare	Sceglie tecnologie digitali semplici per l'interagire e comunicare	Utilizzare le tecnologiche per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati Condividere il device e rispettare la	Rispettare l'altro	Rispetto della turnazione nell'utilizzo di un dispositivo e/o di App di gioco, Software didattici.	Digital board	Attività di apprendimento cooperativo
	Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in		Collaborare con i pari e i docenti		Tablet Webcam Google Meet WordWall	

dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	situazioni di gioco/apprendimento	<p>modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Dare il proprio contributo e rispettare il proprio turno</p> <p>Sperimentare le prime possibilità di condivisione del proprio lavoro e collaborazione con i compagni.</p>	Condividere device	Rispetto delle regole durante un'attività di ascolto di audiolibri;	(Community Regole netiquette)	<p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
--	-----------------------------------	---	--------------------	---	-------------------------------	--

SCUOLA INFANZIA						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le	Sceglie tecnologie digitali semplici per creare e modificare semplici contenuti digitali	Inventare e realizzare percorsi Utilizzare simboli per programmare	Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged).	Digital board Tablet App di giochi con i numeri	Attività di apprendimento

<p>tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in situazioni di gioco/apprendimento</p>	<p>Programmare correttamente un percorso con l'uso degli strumenti in dotazione</p>		<p>Pixel-art</p> <p>Primi approcci di robotica educativa</p> <p>App specifiche per attività logico-matematiche e grafiche</p>	<p>Toddler games</p> <p>Learning apps</p> <p>Happyclick</p> <p>PixelArt</p>	<p>cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	--	---	--	---	---	---

SCUOLA INFANZIA		Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino				
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con	Sa che da un utilizzo improprio dei	Utilizzare semplici procedure di protezione dei	Utilizzare semplici procedure di	Racconti di storie	Digital board Tablet	

<p>consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.</p>	<p>dispositivi, precedentemente impostate dai docenti/genitori</p> <p>Conoscere le persone cui fare riferimento in caso di pericolo</p> <p>Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri</p> <p>Conoscere, in contesti ludici e concreti, le regole delle procedure di smaltimento per il riciclo dei rifiuti elettronici</p>	<p>protezione dei dispositivi</p> <p>Individuare situazioni pericolose</p>	<p>sull'argomento specifico</p> <p>I pericoli derivati dall'uso di dispositivi elettronici</p> <p>Distinzione tra le emozioni del virtuale e quelle del reale.</p> <p>Comprensione sui tempi corretti nell'uso dei media</p>	<p>Notebook</p> <p>Privacy online per bambini (Video esplicativo sulle parole della sicurezza online)</p> <p>Interland avventure digitali.pdf (Polizia di Stato)</p>	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	--	--	--	--	--	---

SCUOLA INFANZIA		Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino				
CURRICOLO DI DIGITALE anni 3 – 4						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con	Comprende quando i dispositivi	Individuare e verbalizzare situazioni	Individuare situazioni problematiche	Utilizzo di	Digital board Tablet	

<p>consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>digitali non funzionano, e cerca di risolverli con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>problematiche in diversi ambiti di esperienza.</p> <p>Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problematica nei diversi campi d'esperienza.</p> <p>Raccontare, in sequenza le operazioni da compiere in un'attività.</p> <p>Esplorare oggetti e strumenti tecnologici</p>		<p>icone di app su Digital board</p> <p>Comprensione di semplici problemi durante l'utilizzo di dispositivi</p>	<p>Notebook</p> <p>Le parti del computer accendere e spegnere (Video esplicativo sulle parti del pc)</p> <p>Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</p> <p>App Kids art</p>	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	---	--	--	---	--	---

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

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo.	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre.
Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.	Realizza semplici elaborazioni grafiche.	Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti
	Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.	Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività

SCUOLA INFANZIA						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere	Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet	Formulare richieste	Le parti del computer (mouse, tastiera, schermo)	Digital board	
		Accendere e spegnere un PC o tablet	Individuare su un device le icone	App didattici e di gioco Software didattici Audiolibri	Tablet Webcam Telecamera Microscopio digitale I-code YouTube Kids	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari
		Individuare gli applicativi didattici presenti sui dispositivi				

informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	attività, acquisire informazioni (con la guida dell'insegnante)	Utilizzare alcuni applicativi didattici presenti sui dispositivi			<p>canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i visualizzabili in base alle fasce d'età con l'aiuto dell'adulto</p> <p>Learning apps</p> <p>WordWall (Siti di giochi interattivi proposti dai docenti)</p>	<p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
--	---	--	--	--	--	---

		SCUOLA INFANZIA					Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino
		CURRICOLO DI DIGITALE anni 5					
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati						
Competenza	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>					
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 						
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>						
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)	
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere	Utilizza simboli e tabelle per registrare dati a livello sensoriale operativo. Confronta e valuta quantità	Raggruppare oggetti in base a criteri dati Confrontare e valutare quantità Utilizzare simboli per registrare Classificare oggetti in base a criteri dati	Eseguire giochi ed esercizi	Tabella a doppia entrata Simboli e codici Forme e colori Numeri Sequenze Seriazioni	Digital board Tablet Webcam Telecamera Microscopio digitale I-code YouTube Kids	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio	

informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.				Ritmi Concetti topologici	Canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età con l'aiuto dell'adulto BookCreator	Giochi di ruolo Giochi simbolici Circle time

SCUOLA INFANZIA						
Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a:</i> <i>Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con	Sceglie tecnologie digitali semplici per l'interagire e comunicare	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la	Individuare e riconoscere immagini	Interazione nell'utilizzo di: App di gioco;	Digital board Tablet	Attività di apprendimento cooperativo

<p>consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in situazioni di gioco/apprendimento</p>	<p>comunicazione (con la guida dell'insegnante)</p> <p>Conoscere comportamenti corretti nell'interazione con l'altro</p>	<p>Utilizzare emoticon</p>	<p>Software didattici;</p> <p>Audiolibri;</p>	<p>Webcam</p> <p>I-code</p> <p>Classroom</p> <p>Google Meet</p> <p>WordWall</p>	<p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	--	--	----------------------------	---	---	--

SCUOLA INFANZIA <small>Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino</small>						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: <i>Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare	<p>Sceglie tecnologie digitali semplici per l'interagire e comunicare</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in</p>	<p>Utilizzare le tecnologie per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati</p> <p>Condividere il device e rispettare la</p>	<p>Rispettare l'altro</p> <p>Collaborare con i pari e i docenti</p> <p>Condividere device</p>	Rispetto della turnazione nell'utilizzo di un dispositivo e/o di App di gioco, Software didattici.	<p>Digital board</p> <p>Tablet</p> <p>Webcam</p> <p>Google Meet</p> <p>WordWall</p>	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Attività tra pari</p>

<p>dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>situazioni di gioco/apprendimento</p>	<p>modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Dare il proprio contributo e rispettare il proprio turno</p> <p>Sperimentare le prime possibilità di condivisione del proprio lavoro e collaborazione con i compagni.</p>		<p>Rispetto delle regole durante un'attività di ascolto di audiolibri</p>	<p>(Community Regole netiquette)</p>	<p>Tutoraggio</p> <p>Risoluzione dei problemi</p> <p>Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p> <p>Giochi simbolici</p>
---	--	---	--	---	--------------------------------------	--

SCUOLA INFANZIA Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino						
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le	Sceglie tecnologie digitali semplici per creare e modificare semplici contenuti digitali	Inventare e realizzare percorsi Utilizzare simboli per programmare	Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged).	Digital board Tablet App di giochi con i numeri	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali

tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in situazioni di gioco/apprendimento	Programmare correttamente un percorso con l'uso degli strumenti in dotazione		<p>Pixel-art</p> <p>Storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni</p> <p>Primi approcci di robotica educativa</p> <p>App specifiche per attività logico-matematiche e grafiche</p> <p>Primo approccio ai basilari principi di programmazione.</p>	<p>Toddler games</p> <p>Learning apps</p> <p>Happyclick</p> <p>PixelArt</p>	<p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Risoluzione dei problemi</p> <p>Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p> <p>Giochi simbolici</p>
--	---	--	--	--	---	---

SCUOLA INFANZIA							Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5							
Area di competenza	4. Sicurezza						
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>					
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>					
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>					
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 						
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>						
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)	
Ha buone competenze digitali, usa con	Sa che da un utilizzo improprio dei	Utilizzare semplici procedure di protezione dei	Utilizzare semplici procedure di	Racconti di storie	Digital board Tablet	Attività di apprendimento cooperativo	

<p>consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.</p>	<p>dispositivi, precedentemente impostate dai docenti/genitori</p> <p>Conoscere le persone cui fare riferimento in caso di pericolo</p> <p>Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri</p> <p>Conoscere, in contesti ludici e concreti, le regole delle procedure di smaltimento per il riciclo dei rifiuti elettronici</p>	<p>protezione dei dispositivi</p> <p>Individuare situazioni pericolose</p>	<p>sull'argomento specifico</p> <p>I pericoli derivati dall'uso di dispositivi elettronici</p> <p>Utilizzo di un dispositivo con semplice password</p> <p>Distinzione tra le emozioni del virtuale e quelle del reale.</p> <p>Avvio ad un utilizzo consapevole delle infografiche o video,</p> <p>Comprensione sui tempi corretti nell'uso dei media</p>	<p>Notebook</p> <p>Privacy online per bambini (Video esplicativo sulle parole della sicurezza online)</p> <p>Interland avventure digitali.pdf (Polizia di Stato)</p>	<p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	--	--	--	--	--	--

SCUOLA INFANZIA							Istituto Comprensivo "G. D'Annunzio" San Vito Chietino
CURRICOLO DI DIGITALE anni 5							
Area di competenza	5. Risolvere problemi						
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>					
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>					
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>					
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 						
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione						
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)	
Ha buone competenze digitali, usa con	Comprende quando i dispositivi	Individuare e verbalizzare situazioni	Individuare situazioni problematiche	Le icone di app	Digital board Tablet	Attività di apprendimento cooperativo	

<p>consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>digitali non funzionano, e cerca di risolverli con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>problematiche in diversi ambiti di esperienza.</p> <p>Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problematica nei diversi campi d'esperienza.</p> <p>Raccontare, in sequenza le operazioni da compiere in un'attività.</p> <p>Esplorare oggetti e strumenti tecnologici</p>	<p>Ipotizzare semplici soluzioni</p>	<p>Individuazione di semplici problemi durante l'utilizzo di dispositivi</p>	<p>Notebook</p> <p>Le parti del computer accendere e spegnere (Video esplicativo sulle parti del pc)</p> <p>Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</p> <p>App Kids art</p>	<p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Circle time</p>
---	---	--	--------------------------------------	--	--	--

RACCORDI CON LA 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 le tecnologie digitali
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

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

1. Livello Base (A1)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo.	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre.
Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.	Realizza semplici elaborazioni grafiche.	Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti
	Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.	Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Utilizza in modo consapevole i dispositivi informatici come supporto all'apprendimento, con la supervisione del docente, per ricercare informazioni	Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto del docente dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno Iniziare a utilizzare parole chiave per avviare ricerche sul web e classificare elementi in base a criteri dati	Scegliere il motore di ricerca Formulare richieste Ricerca informazioni Utilizzare informazioni	Principali strumenti e funzioni per la comunicazione e l'informazione Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario...) Riconoscimento delle icone Utilizzo di sistemi operativi: • creazione di un file e cartelle • nomina e • salvataggio di un file	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet/Notebook Webcam Chiavette USB Siti di giochi interattivi proposti dai docenti TypingClub (gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail) Il gufo Boo learnenglishkids.britishcouncil.org/ learningapps.org/ 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

				<ul style="list-style-type: none">• drag and drop (trascinamento di icone)• copia e incolla <p>Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati dall'insegnante</p> <p>Le funzionalità presenti in Classroom.</p> <p>Applicativi specifici</p>		
--	--	--	--	---	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.</i>				
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</i> <i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</i> <i>Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di	Analizza, confronta e valuta con l'aiuto dell'insegnante, l'affidabilità delle fonti di informazione e dei contenuti digitali	Selezionare informazioni utili e pertinenti seguendo le indicazioni dell'insegnante. Individuare, da un elenco dato e in ambienti di ricerca digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca Iniziare ad organizzare e archiviare informazioni, secondo criteri condivisi Individuare i principali	Selezionare informazioni Distinguere un contenuto Organizzare dati digitali Creare file e cartelle	Strategie di ricerca ben definite Veridicità delle informazioni di una ricerca sul Web. Organizzazione dati: • creazione di file e cartelle • denominazione e salvataggio di un file • drag and drop (trascinamento di icone) • copia e incolla	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet/Notebook 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 e siti per fact checking 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.		programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura		Video-scrittura: parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo...	Video tutorial: <ul style="list-style-type: none">• Le parti del computer• Accendere e spegnere il computer• Accendere e spegnere il pc: il desktop• Il mouse e la tastiera• Scrivere con la tastiera	
--	--	--	--	--	---	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguate le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere	Sceglie e utilizza tecnologie digitali semplici per interagire e comunicare Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia in situazioni di	Conoscere ed utilizzare le tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione (con la guida dell'insegnante) Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi	Utilizzare strumenti digitali per comunicare efficacemente Condividere i contenuti digitali Riconoscere i messaggi e le	La funzione e scopo della comunicazione Gli strumenti della comunicazione Sistemi di messaggistica, chat e sistemi di videochiamate	<ul style="list-style-type: none"> • Notebook/Tablet • Digital Board • Sistemi di messaggistica • Piattaforme • Schede didattiche e libri digitali • Webcam • Bacheche collaborative 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Attività tra pari Tutoraggio

<p>informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>gioco/apprendimento</p> <p>Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'istituto</p> <p>Conosce le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p>	<p>di testo, messaggi vocali</p> <p>Condividere contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate</p> <p>Condividere il device e rispettare la modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Conoscere le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on-line</p>	<p>attività online offensive</p> <p>Cominciare a gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet.</p>	<p>Gli strumenti della condivisione di messaggi, file</p> <p>Regole di comportamento</p> <p>Le diverse parti della comunicazione (mittente, messaggio, ricevente)</p> <p>I diversi tipi di comunicazione e il relativo linguaggio (formale/informale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mappe collaborative • I kit didattici di Generazioni Connesse • Manifesto della comunicazione non ostile • Schede didattiche parole ostili 	<p>Risoluzione dei problemi</p> <p>Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p>
---	--	--	--	---	---	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo	Crea e modifica contenuti semplici in formati semplici; Sceglie modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali, con l'aiuto dell'insegnante Elenca ed esegue semplici istruzioni, in	Creare e modificare contenuti semplici digitali in diversi formati. Utilizzare strumenti e applicazioni per migliorare i contenuti digitali. Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme, con l'aiuto dell'insegnante Eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che	Selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale Utilizzare strumenti e applicazioni Riconoscere l'ordine di esecuzione Istruzioni Eseguire una sequenza di istruzioni	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e di grafica. Le diverse forme digitali in cui si può presentare un contenuto (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni). I vari formati di file. Giochi didattici con drag and drop o input di testo.	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet/Notebook • Webcam • Mappe collaborative • Bee Bot • App e piattaforme online • Reticoli • Scratch • Disegnare il computer con Paint • Wardwall 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Attività tra pari Tutoraggio Risoluzione dei problemi Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico,

<p>e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</p> <p>Pianifica e sviluppa una semplice programmazione , con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p> <p>Programmare correttamente un percorso con l'uso degli strumenti in dotazione.</p> <p>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>		<p>Creazione di disegni con app di grafica.</p> <p>Elaborazione di un documento di videoscrittura con programmi specifici</p> <p>Sequenza di istruzioni</p> <p>La funzionalità di blocchi logici (coding).</p> <p>I basilari principi di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Learningapp • TinyTap • Tutorial TinyTap • PixelArt • PixilArt • Risorse CodeMOOC • Digitools-strumenti digitali educativi • bookcreator.com/ 	<p>matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p>
---	---	---	--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili	Individua semplici modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali. conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;	Individuare e utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi. Conoscere le persone cui fare riferimento in caso di pericolo. Conoscere basilari norme sulla sicurezza per sé stessi e per gli altri.	Utilizzare password Applicare, per sé e per gli altri, semplici strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale Applicare strategie per proteggere	Semplici procedure per proteggere i dispositivi e i propri dati. (password...) Procedure corrette di login e logout. Avvio alla conoscenza dei pericoli presenti in rete (cyberbullismo) e consapevolezza della necessità di chiedere aiuto.	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet/Notebook App e piattaforme online G Suite for Education Video-tutorial: <ul style="list-style-type: none"> Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Hinterland - libro Polizia di Stato 	Attività di apprendimento Cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio

<p>da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</p> <p>sperimenta norme per la sicurezza personale e altrui</p> <p>adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).</p>	<p>Essere consapevole del pericolo nel pubblicare dati (nomi, immagini) propri e altrui.</p> <p>Essere consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie</p> <p>Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</p>	<p>l'ambiente (spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti...)</p>	<p>Avvio alla conoscenza di cos'è un account e cos'è una password.</p> <p>Distinzione tra informazioni virtuali da quelle reali.</p> <p>I pericoli derivati dall'uso di dispositivi elettronici.</p> <p>I rischi dell'uso prolungato dei dispositivi digitali.</p> <p>Corrette procedure di smaltimento.</p> <p>La cura e l'attenzione dei dispositivi digitali a disposizione.</p>		<p>Giochi di ruolo</p>
--	--	--	---	---	--	------------------------

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA – SECONDA - TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili	Individua problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Individua, con l'aiuto dell'insegnante, semplici soluzioni per risolverli.	Individuare e verbalizzare semplici situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza. Formulare ipotesi per la risoluzione di una situazione problematica, con l'aiuto dell'insegnante. Conoscere ed eseguire corrette sequenze di	Identificare semplici problemi tecnici sui dispositivi Formulare ipotesi Ricerca soluzioni	Individuazione di semplici problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi (microfono, webcam, connessione, batteria...) Le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni. I problemi più frequenti nell'uso dei dispositivi (connettività/rete, batteria).	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet /Notebook Scratch Carte con frecce direzionali Giochi didattici <ul style="list-style-type: none"> Video-tutorial Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc: il desktop 	Attività di apprendimento Cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio

da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Utilizza gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza Partecipa individualmente e collettivamente a semplici processi cognitivi negli ambienti digitali.	operazioni per svolgere un compito. Conoscere dispositivi digitali. Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. Conoscere e utilizzare semplici software didattici.		Gli strumenti digitali nel percorso di apprendimento (video-tutorial, libri digitali).	<ul style="list-style-type: none">• Il mouse e la tastiera• Scrivere con la tastiera	Giochi di ruolo
---	---	---	--	--	---	-----------------

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

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

A2: Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici	Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle.	Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle.
Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse	Legge dati contenuti in grafici e tabelle	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.
Anche con l'aiuto del docente ha difficoltà nell'utilizzo della rete	Solo con l'aiuto del docente, si avvia ad un utilizzo della rete per cercare informazioni	Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni	Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette
Anche con la supervisione di un adulto, ha difficoltà nel conoscere alcuni rischi della navigazione in rete	Si avvia a conoscere alcuni rischi della navigazione in rete	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta, con l'aiuto di un adulto, i comportamenti preventivi	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e per giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Aprire e chiudere un'applicazione.
- Usare semplici software didattici.

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire, online, ricerche guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con	Utilizza in modo consapevole i dispositivi informatici come supporto all'apprendimento per ricercare informazioni Individua parole chiave utili per trovare riferimenti bibliografici su un argomento da relazionare Utilizza un motore di ricerca e individua i siti principali utili al proprio scopo.	Scoprire, con la supervisione dell'insegnante, l'accesso a dati, informazioni e contenuti, e navigare al loro interno. Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.	Scegliere il motore di ricerca Formulare richieste Ricerca informazioni Utilizzare informazioni	Principali strumenti e funzioni per la comunicazione e l'informazione. Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario). Riconoscimento delle icone. Creazione di un file e cartelle. Salvataggio di un file. Funzionalità di drag and drop, copia e incolla.	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet/Notebook Webcam Chiavette USB Giochi interattivi Tavolette grafiche G Suite for Education Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

<p>soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Identifica una cartella su un pc, per aprirne e visionarne il contenuto.</p>	<p>Utilizzare in modo consapevole i dispositivi informatici come supporto all'apprendimento, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.</p>		<p>Saper organizzare le informazioni, i dati e i contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle).</p> <p>Funzionalità e struttura dei browser quale strumento per la navigazione, attraverso alcuni siti selezionati dall'insegnante.</p> <p>Le funzionalità presenti in Classroom.</p> <p>Applicativi specifici.</p>		
------------------------------------	---	---	--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.</i>				
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</i> <i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</i> <i>Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo	Analizza, confronta e valuta con l'aiuto dell'insegnante, l'affidabilità delle fonti di informazione e dei contenuti digitali Utilizza le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare,	Selezionare informazioni utili e pertinenti seguendo le indicazioni dell'insegnante. Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; Organizzare e archiviare informazioni, secondo criteri condivisi	Selezionare informazioni Distinguere un contenuto Organizzare dati digitali Creare file e cartelle	Riflessione sulla veridicità delle informazioni di una ricerca sul Web. 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital board ● Tablet/Notebook ● 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 e siti per fact checking 	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p>

<p>e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>scaricare, salvare e stampare un documento.</p>	<p>Usare la terminologia specifica 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>stampare un documento.</p>		<p>contenuti in ambienti digitali.</p> <p>Utilizzo di sistemi operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creazione di un file e cartelle ● nomina e ● salvataggio di un file ● drag and drop ● (trascinamento di icone) ● copia e incolla 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ti presento Windows (Edscuola) ● Gioco su file e cartelle (Wordwall) ● Fake News da Generazioni Connesse II decalogo delle Fake news ● Il decalogo antibufala ● Come usare Pearltrees per salvare ed organizzare online i nostri contenuti ● Internetopoli 	
---	--	---	--	--	---	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili	L'alunno: - familiarizza con la piattaforma in uso a scuola. - individua le modalità più efficaci di invio di un messaggio; - conosce le modalità e le regole di	Conoscere ed utilizzare le tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione attraverso sistemi di messaggistica, chat e sistemi di videochiamate (con la guida dell'insegnante) Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione	Utilizzare strumenti digitali per comunicare efficacemente Condividere i contenuti digitali Riconoscere i messaggi e le attività online offensivi	La funzione e scopo della comunicazione Gli elementi della comunicazione Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto.	<ul style="list-style-type: none"> • Notebook/Tablet • Digital Board • Sistemi di messaggistica • Piattaforme • Schede didattiche e libri digitali • L'e-mail spiegata ai bambini • Google Workspace per la scuola 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

<p>da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>condivisione dei contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> - produce messaggi/mail in modo corretto. - conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - lavora in gruppo nelle varie discipline, - riconosce i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo. 	<p>(telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali</p> <p>Condividere contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate</p>	<p>Cominciare a gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet.</p>	<p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Google Drive ● Creare fumetti con Pixton 	
--	---	---	---	--	---	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di	Utilizza le tecnologie digitali e partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso i servizi digitali offerti dall'istituto È consapevole del significato dei messaggi non verbali utilizzati	Utilizzare le tecnologie per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati Condividere il device e rispettare la modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso Conoscere le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on-line	Selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale Utilizzare strumenti e applicazioni Riconoscere l'ordine di esecuzione Istruzioni	Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Il significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital board ● Tablet/Notebook ● Webcam ● Bacheche collaborative. ● Mappe collaborative. ● I kit didattici di Generazioni Connesse ● La cittadinanza digitale ● Netiquette 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	negli ambienti digitali Conosce l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete		Eeguire una sequenza di istruzioni	digitali e l'interazione in ambienti digitali.		
--	--	--	------------------------------------	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)</i>				
	3.3 Copyright e licenze	<i>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo	L'alunno: - trova il modo di creare una semplice presentazione digitale sulla base di un modello fornito - Individua quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che	Creare e modificare contenuti semplici digitali in diversi formati. Utilizzare strumenti e applicazioni per migliorare i contenuti digitali. Predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. Integrare le tecnologie digitali e le	Selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale Utilizzare strumenti e applicazioni Riconoscere l'ordine di esecuzione Istruzioni Eseguire una sequenza di istruzioni	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. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e di grafica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital board ● Tablet/Notebook ● Webcam ● Mappe collaborative ● Bee Bot ● App e piattaforme online ● Reticoli ● Powerpoint ● Canva ● Book creator ● Storyboard per creare fumetti 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari Tutoraggio Giochi di ruolo

<p>e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>si desidera creare;</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali - applica le regole basilari di formattazione del testo - conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze - scrive semplici algoritmi. 	<p>funzioni di alcune app per creare un nuovo artefatto digitale o non digitale.</p> <p>Conoscere cos'è un copyright e cosa sono le licenze, e la loro applicazione.</p> <p>Eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</p> <p>Programmare correttamente un percorso con l'uso degli strumenti in dotazione.</p> <p>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>		<p>Documenti di testo, presentazioni, mappe.</p> <p>Creazione di giochi didattici.</p> <p>Applicazioni di editor video e foto.</p> <p>Semplici funzioni di formattazione del testo: spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...</p> <p>Le diverse forme digitali in cui si può presentare un contenuto (ad es. audio, immagine, testo, video e applicazioni).</p> <p>Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.</p> <p>Robot e software di programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Google Presentazioni-Power Point ● Canva ● Webquest ● Esempio Webquest sulla fiaba ● Animaker per creazione di video ● Storyjumper per creare libri digitali 	
---	--	---	--	--	---	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare	L'alunno: - protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali; - sceglie le modalità più appropriate per proteggere i dati	Impostare password sicure utilizzando caratteri speciali e mantenerne la segretezza. Conoscere le persone cui fare riferimento in caso di pericolo.	Utilizzare password Applicare, per sé e per gli altri, semplici strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale	Conoscenza di cos'è un account e cos'è una password. Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali con impostazione e utilizzo di password.	<ul style="list-style-type: none"> Digital board Tablet /Notebook App e piattaforme online G Suite for Education Internetopoli 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi Attività tra pari

<p>dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>personali e la privacy negli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - utilizza in modo sicuro l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; - è consapevole che i dati sulla propria identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi; - individua e utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie sulla salute personale. i rischi principali e le più comuni minacce al benessere 	<p>Conoscere basilari norme sulla sicurezza per sé stessi e per gli altri.</p> <p>Rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Acquisire consapevolezza del pericolo nel pubblicare dati (nomi, immagini) propri e altrui.</p> <p>Essere consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (inquinamento) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e</p>	<p>Applicare strategie per proteggere l'ambiente (spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti...)</p>	<p>Procedure corrette di login e logout.</p> <p>Comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali. (cyberbullismo) e consapevolezza della necessità di chiedere aiuto.</p> <p>Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Adozione di misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni.</p> <p>La conoscenza dei pericoli derivati dall'uso di dispositivi elettronici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il potere delle parole percorso educativo-cyberbullismo ● La sicurezza informatica ● Parole Ostili ● Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online ● Il mio quartiere digitale ● Happy Onlife gioco per imparare l'uso di internet e dei nuovi media ● Cybersecurity ● Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video ● Ludoteca di registro.it ● NetEduc@tion 	<p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p>
---	---	---	--	---	---	--

	<p>psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprende l'esigenza di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; - conosce gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. - è consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie 	<p>ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Utilizzare il proprio account su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza.</p> <p>Imparare a gestire e limitare il tempo di utilizzo dei dispositivi</p>		<p>I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>		
--	--	---	--	---	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA - QUINTA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<i>Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricerare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</i>				
Fonti di legittimazione	Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI al termine della scuola Primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI e RISORSE	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare	Individua problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e cerca semplici soluzioni per risolverli.	Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad es. computer, tablet e smartphone). Conoscere alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale	Identificare semplici problemi tecnici sui dispositivi Formulare ipotesi Ricerare soluzioni	Individuazione di semplici problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi. Le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni.	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital board ● Tablet/Notebook ● Scratch ● Carte con frecce direzionali ● Giochi didattici 	Attività di apprendimento cooperativo Attività laboratoriali Risoluzioni dei problemi

<p>dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</p> <p>Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p> <p>Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</p>	<p>potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad es. password wi-fi errata o modalità aereo attivata).</p> <p>Individuare e formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problematica in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p> <p>Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposte e a tema, quella più idonea alla necessità d'uso.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, individuare le competenze digitali necessarie/mancanti in contesti autentici.</p> <p>Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online.</p>		<p>I problemi più frequenti nell'uso dei dispositivi (connettività/rete, batteria).</p> <p>Gli strumenti digitali nel percorso di apprendimento (video-tutorial, libri digitali, strumenti di riconoscimento vocale)</p> <p>Funzionalità di lettura vocale di contenuti testuali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola • Hardware e software spiegato ai bambini • Importanza della password 	<p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi di ruolo</p>
---	---	--	--	---	---	---

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

A2: Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

2. Livello Intermedio (B1)

B1: Abilità nell'utilizzo autonomo di strumenti digitali per comunicare, lavorare e apprendere. Capacità di risolvere problemi digitali comuni.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici	Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle.	Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle.
Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse	Legge dati contenuti in grafici e tabelle	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.
Presenta difficoltà nell'utilizzo della rete, sia pur con l'aiuto del docente	Si avvia ad un utilizzo della rete per cercare informazioni, solo con l'aiuto del docente	Utilizza la rete, con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni	Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette
Ha difficoltà nel conoscere alcuni rischi della navigazione in rete, anche con l'aiuto del docente	Si avvia, con la supervisione di un adulto, a conoscere alcuni rischi della navigazione in rete	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta, con l'aiuto di un adulto, i comportamenti preventivi	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare basilari programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di G-suite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet, con la guida dell'insegnante, e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</i>				
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	● Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
	Utilizza in modo consapevole i dispositivi informatici	Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in		Ricerca di dati, informazioni e contenuti in	Digital board Tablet	

<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>come supporto all'apprendimento per ricercare informazioni</p> <p>è consapevole delle sue necessità di ricerca di informazioni;</p> <p>organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</p> <p>descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e naviga al loro interno;</p> <p>organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</p>	<p>base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra</p>		<p>ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. 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> <p>Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario).</p>	<p>Notebook</p> <p>Webcam</p> <p>Chiavette USB</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Tavolette grafiche</p> <p>G Suite for Education</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>learnenglishkids.britishcouncil.org/</p>	
---	---	---	--	---	--	--

	esegue l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).			learningapps.org/	
--	--	--	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e	L'alunno: Conosce e gestisce le varie opzioni di condivisione; presenta / espone in modo efficace i	Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di		Comprensione dei mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	Notebook Tablet Digital Board Sistemi di messaggistica Piattaforme	

<p>analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>contenuti di una ricerca;</p> <p>utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</p> <p>utilizza la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p>	<p>condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.</p> <p>Scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>		<p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi</p>	<p>Schede didattiche e libri digitali</p>	
--	---	---	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
	2.6 Gestire l'identità digitale	<i>Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e	È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali	Utilizzare le tecnologiche per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati		Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Conoscenza dell'uso di cuffie audio al posto	Digital board Tablet Webcam Bacheche collaborative.	

<p>analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Comprende che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali possono danneggiare gli aspetti sociali e personali della vita.</p>	<p>Condividere il device e rispettare la modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Conoscere le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on-line</p> <p>Conoscere l'esistenza dell'identità digitale</p>		<p>degli altoparlanti quando si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica</p> <p>Conoscenza dell'uso corretto di materiale fotografico/video</p> <p>Linguaggio appropriato, inclusivo e non offensivo</p> <p>Regole di comportamento appropriate, mentre si lavora online in gruppo,</p> <p>L'identità digitale e i suoi possibili utilizzi</p>	<p>Mappe collaborative.</p> <p>I kit didattici di</p> <p>Generazioni Connesse</p>	
--	--	--	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</i>				
	3.3 Copyright e licenze	<i>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie	Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente;	Lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli.		Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati	Digital board Tablet Webcam	

<p>della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: conosce, a livello base, e rispetta le regole del diritto d'autore;</p> <p>seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</p> <p>indica le fonti di informazione.</p>	<p>Realizzare contenuti multimediali, con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Sperimentare semplici applicazioni robotiche.</p>		<p>Modifica, e integrazione di nuove informazioni e contenuti per creare contenuti e conoscenze nuovi</p> <p>Programmazione e pensiero computazionale.</p>	<p>Mappe collaborative</p> <p>Bee Bot</p> <p>App e piattaforme online</p> <p>Reticoli</p> <p>Scratch</p>	
--	---	---	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)

<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>L'alunno: conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;</p>	<p>Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p>		<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.</p>	<p>Digital board</p>	
	<p>individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</p> <p>ha cura e rispetto degli strumenti digitali e suoi e di quelli altrui;</p> <p>distingue l'ambiente virtuale da quello reale;</p> <p>conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si</p>	<p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e applicare misure per evitarli</p> <p>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</p> <p>Sapere che cos'è e</p>		<p>Comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</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>Tablet</p> <p>Notebook</p> <p>App e piattaforme online</p> <p>G Suite for Education</p>	

	<p>utilizzano le tecnologie digitali;</p> <p>adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico...);</p> <p>è consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>come si crea l'identità digitale personale.</p>		<p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo, pubblicazione di immagini personali...);</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<i>Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricerca opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI DI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)

	<p>L'alunno: individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);</p> <p>usa con dimestichezza a strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;</p> <p>adatta e personalizza e gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze;</p> <p>è consapevole della necessità di sviluppare e</p>	<p>Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali.</p> <p>Risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo (nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali)</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.</p>		<p>Conoscenza di semplici problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi</p> <p>Conoscenza delle varie periferiche di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</p> <p>Risoluzione di semplici problemi tecnici</p>	<p>Digital board</p> <p>Tablet</p> <p>Notebook</p> <p>Scratch</p> <p>Giochi didattici</p>	storytelling
					<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device</p> <p>https://www.innovationforeducation.it/flit/il-manifesto-del-tablet-nello-zaino/</p> <p>Escape room nella didattica https://www.youtube.com/watch?v=V2oRW3VgTEE</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico https://www.youtube.com/watch?v=AzK60Ufsq5U</p>	

	<p>potenziare la propria competenza digitale;</p> <p>conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>					
--	---	--	--	--	--	--

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

A2: Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

2. Livello Intermedio (B1)

B1: Abilità nell'utilizzo autonomo di strumenti digitali per comunicare, lavorare e apprendere. Capacità di risolvere problemi digitali comuni.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Scrive testi con il computer, seguendo le istruzioni dell'insegnante.	Scrive, revisiona e archivia testi scritti con il computer, con l'aiuto dell'insegnante . Costruisce tabelle di dati.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
Accede alla rete seguendo le istruzioni del docente per ricavare informazioni.	Accede alla rete, discriminando diversi motori di ricerca, per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni e, con la guida del docente, organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali	Sa utilizzare, in autonomia, la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Collega file differenti. Confronta, in autonomia, le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali
Scrive, seguendo le istruzioni del docente, invia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette,	Utilizza, con l'aiuto del docente, la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali), evitandoli
Riconosce possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi e utilizza opportune le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</i>				
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione	Utilizza in modo consapevole i dispositivi informatici come supporto all'apprendimento per ricercare informazioni	Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.		Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	Digital board Tablet Notebook Webcam	

<p>per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>è consapevole delle sue necessità di ricerca di informazioni;</p> <p>organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</p> <p>descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e naviga al loro interno;</p> <p>organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</p>	<p>Distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).</p>		<p>Criteria 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> <p>Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario).</p>	<p>Chiavette USB</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Tavolette grafiche</p> <p>G Suite for Education</p>	
--	---	--	--	--	---	--

	esegue l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali					
--	--	--	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e	L'alunno: Conosce e gestisce le varie opzioni di condivisione; presenta / espone in modo efficace i	Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di		Comprensione dei mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	Notebook Tablet Digital Board Sistemi di messaggistica Piattaforme	

<p>analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>contenuti di una ricerca;</p> <p>utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</p> <p>utilizza la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p>	<p>condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.</p> <p>Scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>		<p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p>	<p>Schede didattiche e libri digitali</p>	
--	---	---	--	---	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
	2.6 Gestire l'identità digitale	<i>Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed	È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali Comprende che comportamenti	Utilizzare le tecnologiche per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati Condividere il device e rispettare la		Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	Digital board	
				Conoscenza dell'uso di cuffie audio al posto degli altoparlanti quando	Tablet Webcam Bacheche collaborative.	

<p>informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>inappropriati negli ambienti digitali possono danneggiare gli aspetti sociali e personali della vita.</p>	<p>modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Conoscere le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on-line</p> <p>Conoscere l'esistenza dell'identità digitale</p>		<p>si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica</p> <p>Conoscenza dell'uso corretto di materiale fotografico/video</p> <p>Linguaggio appropriato, inclusivo e non offensivo</p> <p>Regole di comportamento appropriate, mentre si lavora online in gruppo,</p> <p>L'identità digitale e i suoi possibili utilizzi</p>	<p>Mappe collaborative.</p> <p>I kit didattici di</p> <p>Generazioni Connesse</p>	
---	--	--	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</i>				
	3.3 Copyright e licenze	<i>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie	Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente;	Lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli.		Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati	Digital board Tablet Webcam	

<p>della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: conosce, a livello base, e rispetta le regole del diritto d'autore;</p> <p>seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</p> <p>indica le fonti di informazione.</p>	<p>Realizzare contenuti multimediali, con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Sperimentare semplici applicazioni robotiche.</p>		<p>Modifica, e integrazione di nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi</p> <p>Programmazione e pensiero computazionale.</p>	<p>Mappe collaborative</p> <p>Bee Bot</p> <p>App e piattaforme online</p> <p>Reticoli</p> <p>Scratch</p>	
--	---	---	--	---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
	L'alunno: conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori	Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla		Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali	Digital board Tablet	

<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>digitali della scuola;</p> <p>individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</p> <p>ha cura e rispetto degli strumenti digitali e suoi e di quelli altrui;</p> <p>distingue l'ambiente virtuale da quello reale;</p> <p>conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>ricosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;</p>	<p>piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p> <p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e applicare misure per evitarli</p> <p>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</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.</p>		<p>e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</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</p>	<p>Notebook</p> <p>App e piattaforme online</p> <p>G Suite for Education</p>	
---	--	---	--	---	--	--

	<p>adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico...);</p> <p>è consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>			<p>ambienti digitali (es. cyberbullismo, pubblicazione di immagini personali...);</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<i>Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricerare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
	L'alunno:	Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC		Problemi tecnici durante il	Digital board Tablet	storytelling

<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);</p> <p>usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;</p> <p>adatta e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze;</p> <p>è consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;</p> <p>conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>	<p>della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali.</p> <p>Risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo (nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali)</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.</p>		<p>funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione.</p> <p>Conoscere le varie periferiche di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</p> <p>Risoluzione di semplici problemi tecnici</p>	<p>Notebook</p> <p>Scratch</p> <p>Giochi didattici</p>	
---	---	---	--	---	--	--

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

A2: Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

2. Livello Intermedio (B1)

B1: Abilità nell'utilizzo autonomo di strumenti digitali per comunicare, lavorare e apprendere. Capacità di risolvere problemi digitali comuni.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Scrive testi con il computer, seguendo le istruzioni dell'insegnante.	Scrive, revisiona e archivia testi scritti con il computer, con l'aiuto dell'insegnante. Costruisce tabelle di dati.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
Accede alla rete seguendo le istruzioni del docente per ricavare informazioni.	Accede alla rete, discriminando diversi motori di ricerca, per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni e, con la guida del docente, organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali	Sa utilizzare, in autonomia, la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Collega file differenti. Confronta, in autonomia, le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali
Scrive, seguendo le istruzioni del docente, invia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette,	Utilizza, con l'aiuto del docente, la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali), evitandoli
Riconosce possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi e utilizza opportune le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati					
Competenza	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</i>				
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</i>				
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione	Utilizza in modo consapevole i dispositivi informatici come supporto all'apprendimento per ricercare informazioni	Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.		Sa che alcuni contenuti online presenti nei risultati di una ricerca potrebbero non essere ad accesso aperto o	Digital board Tablet Notebook Webcam	

<p>per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>è consapevole delle sue necessità di ricerca di informazioni;</p> <p>organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</p> <p>descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e naviga al loro interno;</p> <p>organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</p>	<p>Distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).</p>		<p>liberamente disponibili e potrebbero richiedere un pagamento o la sottoscrizione di un servizio per accedervi.</p> <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>	<p>Chiavette USB</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Tavolette grafiche</p> <p>G Suite for Education</p>	
--	---	--	--	---	---	--

	esegue l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali			Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario).		
--	--	--	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i>				
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<i>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</i>				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e	L'alunno: Conosce e gestisce le varie opzioni di condivisione; presenta / espone in modo efficace i	Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di		Comprensione dei mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	Notebook Tablet Digital Board Sistemi di messaggistica Piattaforme	

<p>analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>contenuti di una ricerca;</p> <p>utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</p> <p>utilizza la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p>	<p>condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.</p> <p>Scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>		<p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p>	<p>Schede didattiche e libri digitali</p>	
--	---	---	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione					
Competenza	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<i>Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.</i>				
	2.5 Netiquette	<i>Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.</i>				
	2.6 Gestire l'identità digitale	<i>Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed	È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali Comprende che comportamenti	Utilizzare le tecnologiche per partecipare ad attività proposte da servizi digitali pubblici e privati Condividere il device e rispettare la		Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	Digital board	
				Conoscenza dell'uso di cuffie audio al posto	Tablet Webcam Bacheche collaborative.	

<p>informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>inappropriati negli ambienti digitali possono danneggiare gli aspetti sociali e personali della vita.</p>	<p>modalità collaborativa nell'utilizzo dello stesso</p> <p>Conoscere le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on-line</p> <p>Conoscere l'esistenza dell'identità digitale</p>		<p>degli altoparlanti quando si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica</p> <p>Conoscenza dell'uso corretto di materiale fotografico/video</p> <p>Linguaggio appropriato, inclusivo e non offensivo</p> <p>Regole di comportamento appropriate, mentre si lavora online in gruppo,</p> <p>L'identità digitale e i suoi possibili utilizzi</p>	<p>Mappe collaborative.</p> <p>I kit didattici di</p> <p>Generazioni Connesse</p>	
---	--	--	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	3.Creazione di contenuti digitali					
Competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</i>				
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<i>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</i>				
	3.3 Copyright e licenze	<i>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</i>				
	3.4 Programmare	<i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza le tecnologie	Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente;	Lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli.		Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati,	Digital board Tablet Webcam	

<p>della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: conosce, a livello base, e rispetta le regole del diritto d'autore;</p> <p>seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</p> <p>indica le fonti di informazione.</p>	<p>Realizzare contenuti multimediali, con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Sperimentare semplici applicazioni robotiche.</p>		<p>Modifica, perfezionamento e integrazione di nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>Programmazione e pensiero computazionale.</p>	<p>Mappe collaborative</p> <p>Bee Bot</p> <p>App e piattaforme online</p> <p>Reticoli</p> <p>Scratch</p>	
--	---	---	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	4. Sicurezza					
Competenza	4.1 Proteggere i dispositivi	<i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</i>				
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.</i>				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</i>				
	4.4 Proteggere l'ambiente	<i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	<i>Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione</i>					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Usa con consapevolezza	L'alunno: conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori	Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento		Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali	Digital board Tablet Notebook	

<p>le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>digitali della scuola;</p> <p>individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</p> <p>ha cura e rispetto degli strumenti digitali e suoi e di quelli altrui;</p> <p>distingue l'ambiente virtuale da quello reale;</p> <p>conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;</p>	<p>digitale della propria scuola</p> <p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e applicare misure per evitarli</p> <p>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</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.</p>		<p>e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. 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</p>	<p>App e piattaforme online</p> <p>G Suite for Education</p>	
--	--	---	--	--	--	--

	<p>adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico...);</p> <p>è consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	.		<p>(es. cyberbullismo, pubblicazione di immagini personali...);</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>		
--	--	---	--	---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA						
CURRICOLO DI DIGITALE						
Area di competenza	5. Risolvere problemi					
Competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i>				
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</i>				
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<i>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>				
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<i>Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricerare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> Digital Competence Framework for Citizens (DigComp) 2.2 					
Valutazione	Si rimanda a: Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 – Rubriche di valutazione					
PROFILO DELLE COMPETENZE /	TRAGUARDI al termine della scuola Secondaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	STRUMENTI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
	L'alunno:	Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC		Problemi tecnici durante il	Digital board Tablet	storytelling

<p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>individua e risolve i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);</p> <p>usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;</p> <p>adatta e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze;</p> <p>è consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;</p> <p>conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>	<p>della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali.</p> <p>Risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo (nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali)</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.</p>		<p>funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione.</p>	<p>Notebook</p> <p>Scratch</p> <p>Carte con frecce direzionali</p> <p>Giochi didattici</p>	
---	---	---	--	--	--	--

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- ✚ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- ✚ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- ✚ Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- ✚ Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- ✚ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- ✚ Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- ✚ Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

1. Livello Base (A1 – A2)

A1: Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.

A2: Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

2. Livello Intermedio (B1)

B1: Abilità nell'utilizzo autonomo di strumenti digitali per comunicare, lavorare e apprendere. Capacità di risolvere problemi digitali comuni.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Scrive testi con il computer, seguendo le istruzioni dell'insegnante.	Scrive, revisiona e archivia testi scritti con il computer, con l'aiuto dell'insegnante. Costruisce tabelle di dati.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
Accede alla rete seguendo le istruzioni del docente per ricavare informazioni.	Accede alla rete, discriminando diversi motori di ricerca, per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni e, con la guida del docente, organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali	Sa utilizzare, in autonomia, la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Collega file differenti. Confronta, in autonomia, le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali
Scrive, seguendo le istruzioni del docente, invia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette,	Utilizza, con l'aiuto del docente, la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie	Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali), evitandoli
Riconosce possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i possibili rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e individua comportamenti preventivi e utilizza opportune le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.