



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "E. FERMI"

Sede legale: Via Montalbano, 397 – 51034 Casalguidi - Serravalle
P.se (PT) -Tel. 0573/527188 – Fax. 0573/520172 Cod. Ministeriale :

PTIC81200R

Codice Fiscale **80007890470** - Codice Univoco **UF0YZI**

e.mail: ptic81200r@istruzione.it

PEC: ptic81200r@pec.istruzione.it Sito web: www.icfermipt.edu.it

Curricolo digitale

LA COMPETENZA DIGITALE

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017, linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica D.M. 183 del 07-09-2024). Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

Il documento che consente una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp versione 2.2 del 2022).

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico, secondo una logica di curriculum verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi;
- essere personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie;
- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica;
- orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia ma di una esperienza tecnologica consapevole. Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.

Le DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI, come già evidente nella definizione iniziale delle Raccomandazioni Europee, in un'ottica che integra la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica (Calvani, Fini e Ranieri 2009) sono:

- **dimensione TECNOLOGICA:** è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento.
- **dimensione COGNITIVA:** fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- **dimensione ETICA E SOCIALE:** la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI, in riferimento al DIGCOMP 2.2. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali), sono:

1. **ALFABETIZZAZIONE E DATI:** Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
2. **COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:** Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:** Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.
4. **SICUREZZA:** Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
5. **RISOLUZIONE DEI PROBLEMI:** Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA DELL' INFANZIA

La scuola dell'infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione per i bambini dai 3 ai 6 anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di alfabetizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. Fra questi le nuove tecnologie hanno ormai assunto una propria collocazione in quanto ormai elemento imprescindibile della società odierna. La scuola si pone dunque nell'ottica di accompagnare i bambini verso l'acquisizione degli strumenti necessari per inserirsi in maniera consapevole e produttiva nella realtà che ci circonda. Nello specifico, l'avvicinamento e la familiarizzazione verso le tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, può aiutare il bambino a sviluppare la capacità di attenzione, riflessione, analisi, problem solving e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Riconoscere l'esistenza dei diversi strumenti digitali e le diverse funzioni (Pc, tablet, monitor touch, robotica educativa...). - Riconoscere e utilizzare alcuni tasti-comandi (freccie, invio, spazio, cancella...). - Riconoscere e saper applicare le procedure necessarie all'esecuzione di giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico sui vari strumenti digitali.	- Promuovere l'esplorazione dei diversi dispositivi (libera e guidata). - Utilizzare le icone su un dispositivo. - Usare applicazioni multimediali, selezionate dal docente.
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Promuovere l'osservazione partecipata di immagini, foto e video didattici presentati dall'insegnante. - Ascoltare e registrare suoni, voci e dialoghi per la realizzazione di prodotti digitali, con e senza l'aiuto dell'insegnante.	Raccontare, rielaborare, confrontare ciò che si vede sugli schermi, collaborando con gli altri e rispettando il proprio turno.
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica. - Costruire storie utilizzando gli strumenti digitali a disposizione.	- Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente nello spazio. - Coding unplugged. - Utilizzo di programmi e app scelti in base agli obiettivi prefissati.
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
AREA NON COMPATIBILE CON LA SCUOLA DELL'INFANZIA		
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	- Saper risolvere semplici problemi durante le attività. - Considerare l'errore come elemento di stimolo per la ricerca di nuove soluzioni.	Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.
STRUMENTI		

- Pc
- Tablet
- I theatre
- Monitor touch
- Kit robotica (Blue-bot, Photon) e relative App
- App specifiche e opportunamente selezionate (Scratch Junior, Micio Bot, Arts e Culture...)

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera. • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Salvare un documento file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura su PC e tablet. • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, e-mail). • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione. • Utilizzare monitor touch o equivalenti come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.

	(Netiquette).	Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Creare e modificare contenuti semplici. - Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web. - Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale. - Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	- Utilizzare giochi didattici. - Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. - Online o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding). - Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale.
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3 Proteggere la salute e il benessere. 4.4 Proteggere l'ambiente.	- Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login eccetera...). - Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. - Riconoscere, con un supporto adeguato, semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	- Conoscere e rispettare il regolamento scolastico sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. - Scegliere password sicure. - Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine. - Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. - Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. - Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone. - Riflettere sull'importanza del risparmio energetico attraverso semplici gesti, come lo spegnimento dei dispositivi utilizzati.
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
5.1 Risolvere problemi tecnici	Riconoscere i vari	Denominare e distinguere

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.	correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. • Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali.
STRUMENTI • Pc • Tablet • Laboratorio digitale fisso e mobile • Monitor touch • Kit robotica (Blue-bot, Lego Spike Essential) e relative App • App specifiche e opportunamente selezionate (Scratch junior, LearningApp, Wordwall...).		

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete.	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	• Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	• Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, visionarne il contenuto.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.		
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	• Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	• Familiarizzare con la piattaforma della scuola (TEAMS).
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto).	• Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	• Comunicare in una e-mail utilizzando un linguaggio appropriato (Netiquette).	• Applicare la Netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	• Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	• Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare. • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali. • Saper gestire le regole basilari di formattazione del testo. • Completare o costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online. • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...).	• Scrivere in formato digitale un testo. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online. • Elaborare da un testo una mappa concettuale.
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	• Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma. • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui. • Responsabilizzare sul fatto che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari. • Distinguere tra le emozioni suscitate in un contesto reale da quelle derivate dal mondo virtuale. • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...). • Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro utilizzo.	• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. • Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi. • Riflettere sull'impatto ambientale della produzione dei dispositivi digitali e delle batterie (inquinamento e consumo di energia) e del loro corretto smaltimento.
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. - Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete...).	- Identificare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici, anche utilizzando risorse in rete. - Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali. - Utilizzare piattaforme Cloud.
STRUMENTI - Pc - Tablet - Laboratorio digitale fisso e mobile - Monitor touch - Kit robotica (Blue-bot, Lego Spike Essential e Prime) e relative App - App specifiche e opportunamente selezionate (Scratch, LearningApp, Wordwall...) - Suite Microsoft 365, adottato dalla scuola.		

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ E STRUMENTI
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno: ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	<u>Attività</u> - Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricerca le informazioni, utilizzando parole chiave. - Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili - Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud (ad esempio la suite Microsoft Teams). - Identificare nei siti web gli argomenti di interesse. Strumenti

		• Laboratorio di informatica fisso e mobile. • Motori di ricerca e siti web. • Unità di apprendimento n°2 “Alla ricerca delle fake news” del progetto Smart Training. • Sistema cloud Microsoft One Drive afferente alla suite Microsoft 365 Copilot, adottato dalla scuola.
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ E STRUMENTI
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale	L'alunno: utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. Distingue le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Individua un'identità digitale, ed è consapevole dei modi semplici di proteggere la reputazione online, anche riguardo ai dati semplici che produce attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.	Attività • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; • Inviare e-mail correttamente; • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche); • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi e quiz ai compagni. • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. Strumenti • Laboratorio di informatica fisso e mobile. • Suite Microsoft 365, adottato dalla scuola. • Unità di apprendimento n°7 “Pillole di educazione digitale” del progetto Smart Training. • Progetto “Il mio mondo online”.
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ E STRUMENTI
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.1. Sviluppare contenuti digitali	L'alunno: crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. Rielabora contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. Impartisce istruzioni ad un sistema informatico per	Attività • Realizzare contenuti digitali come presentazioni digitali con attenzione alla grafica e al contenuto. • Realizzare filmati e video con software e app.

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4. Programmazione	risolvere un problema o svolgere un compito.	• Realizzare podcast. • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica. • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. • Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. • Utilizzare interfacce di programmazione. • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (ad esempio Geogebra). Strumenti • Laboratorio di informatica fisso e mobile. • Microsoft Power Point e Sway dalla suite Microsoft 365, adottato dalla scuola. • Kit di robotica VexIQ e Lego Spike Prime. • Software Geogebra e Scratch. • Software online Canva e Genially. • Stampante 3D.
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ E STRUMENTI
SICUREZZA 4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente	L'alunno: Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali. Conosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	<u>Attività</u> • Leggere il regolamento d'Istituto riguardo al comportamento digitale. • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri Account. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai

		social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere sulle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Strumenti • Laboratorio di informatica fisso e mobile. • Suite Microsoft 365, adottato dalla scuola. • Unità di apprendimento n°5 e 7 "Pillole di educazione digitale" del progetto Smart Training. • Progetto "Il mio mondo online". • Incontri con le forze dell'ordine.
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ E STRUMENTI
5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali	L'alunno: Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.	<u>Attività</u> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso. • Scegliere fra le applicazioni e i servizi quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche (ad esempio monitor touch, memorie flash USB, stampante). • Applicare semplici modalità agli ambienti digitali per migliorare l'inclusività e l'accessibilità (ad esempio strumenti per l'ingrandimento o lo zoom, funzionalità di lettura vocale, uso consapevole di font e colori). • Orientarsi in modo critico fra i sistemi di Intelligenza Artificiale.

		- Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. Strumenti - Laboratorio di informatica fisso e mobile. - Suite Microsoft 365, adottato dalla scuola.
--	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Saper: - Riconoscere l'esistenza dei diversi strumenti digitali e le diverse funzioni (Pc, tablet, monitor touch, robotica educativa...). - Riconoscere e utilizzare alcuni tasti-comandi (freccie, invio, spazio, cancella...). - Riconoscere e saper applicare le procedure necessarie all'esecuzione di giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico,	Saper: - Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. - Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	Saper: - Utilizzare li monitor touch come supporto all'apprendimento. - Usare dizionari digitali. - Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. - Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari

topologico sui vari strumenti digitali.		metodi di archiviazione.
AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
- Promuovere l'osservazione partecipata di immagini, foto e video didattici presentati dall'insegnante. - Ascoltare e registrare suoni, voci e dialoghi per la realizzazione di prodotti digitali, con e senza l'aiuto dell'insegnante.	- Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. - Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). - Comunicare in una e-mail utilizzando un linguaggio appropriato (Netiquette). - Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	- Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. - Utilizzare dispositivi digitali per collaborare con gli altri sulla piattaforma digitale dell'Istituto. - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e la piattaforma digitale. - Citare le fonti digitali. - Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali come supporto alle presentazioni orali. - Distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali. - Individuare la propria identità digitale, ed essere consapevole dei modi semplici di proteggere la reputazione online.
AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
- Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica. - Costruire storie utilizzando gli strumenti digitali a disposizione.	- Usare software e applicazioni in base al tipo di contenuto da realizzare. - Scegliere software e applicativi per la creazione di contenuti digitali. - Conoscere le regole basilari di formattazione del testo. - Creare o costruire mappe concettuali utilizzando applicativi digitali. - Scrivere semplici algoritmi di programmazione, sia unplugged che con l'uso di software. - Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore e dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...).	- Realizzare testi con programmi di videoscrittura. - Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. - Utilizzare programmi di grafica di supporto al disegno. - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video.
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
AREA NON COMPATIBILE CON LA SCUOLA DELL'INFANZIA	- Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma. - Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui. - Responsabilizzare sul fatto che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari.	- Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (privacy, cyberbullismo, ecc.). - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso consapevole di password adeguate. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

	- Distinguere tra le emozioni suscitate in un contesto reale da quelle derivate dal mondo virtuale. - Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...). - Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro utilizzo.	
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
– Saper risolvere semplici problemi durante le attività. – Considerare l'errore come elemento di stimolo per la ricerca di nuove soluzioni.	- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. - Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete...). -	- Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.

LIVELLI DI PADRONANZA ALLA CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO

INIZIALE – BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

LIVELLI DI PADRONANZA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:			COMPETENZA DIGITALE	
AREA DI COMPETENZA	1 INIZIALE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare i fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali; • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.	Con un supporto adeguato, sono in grado di: • individuare i fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali; • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.	Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare i fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali; • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.	In autonomia sono in grado di: • individuare i fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali; • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.
---	--	---	---	--

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti.	Con un supporto adeguato, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco	Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco	In autonomia sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco
---	---	--	--	---

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	Con un supporto adeguato, sono in grado di:	Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	In autonomia sono in grado di:
	• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

SICUREZZA	Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Con un supporto adeguato, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie	In autonomia sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
-----------	---	--	---	---

			digitali e il loro utilizzo.	
RISOLVERE PROBLEMI	Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali; • individuare strumenti per tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	Con un supporto adeguato, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali; • individuare strumenti per tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali; • individuare strumenti per tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	In autonomia sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i fabbisogni di competenze digitali; • individuare strumenti per tenersi al passo con l'evoluzione digitale.