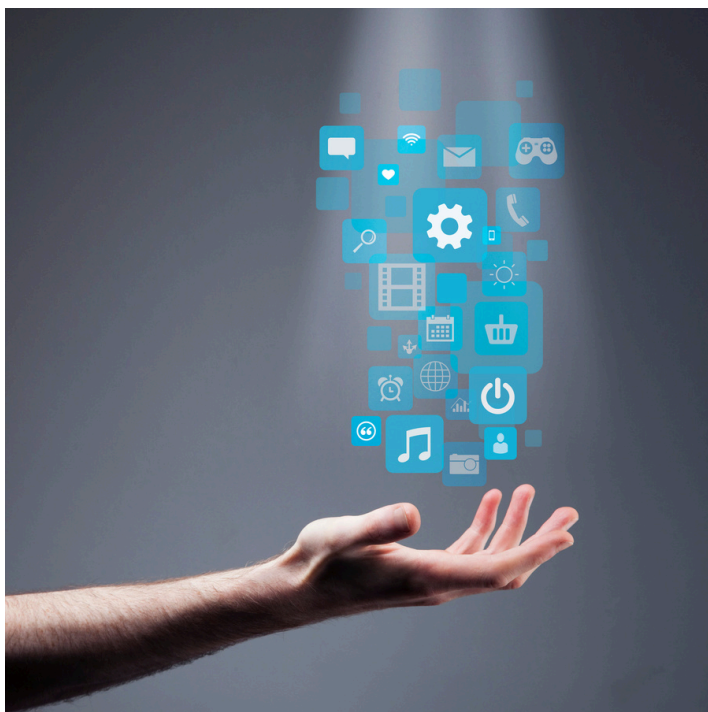




**Istituto Comprensivo Luserna San Giovanni**



# **Curricolo per lo sviluppo delle competenze Digitali**

**edizione 2025**

# INDICE

Quadro delle competenze digitali per i cittadini .....	3
Descrittori di competenza .....	4
Premessa .....	5
Triennio iniziale (Scuola dell'Infanzia III anno - Scuola Primaria classi I e II) .....	6 - 9
Traguardi di competenza al termine del Triennio iniziale .....	10
Primo Biennio (Scuola Primaria classi III e IV ) .....	11 - 15
Traguardi di competenza al termine del primo Biennio .....	16 - 17
Secondo Biennio (Scuola Primaria V anno - Scuola Secondaria I anno ) .....	18 - 24
Traguardi di competenza al termine del secondo Biennio .....	24 - 25
Terzo Biennio (Scuola Secondaria II e III anno) .....	26 - 32
Traguardi di competenza al termine del terzo Biennio .....	33 - 34

# Quadro delle competenze digitali per i cittadini

Le cinque aree

1

**Alfabetizzazione su  
informazioni e dati**

2

**Comunicazione  
e collaborazione**

3

**Creazione di  
contenuti digitali**

4

**Sicurezza**

5

**Risolvere problemi**

# DESCRITTORI DI COMPETENZA

1

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

2

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

3

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

4

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

5

- 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

# PREMESSA

Il curriculum digitale verticale dell'Istituto è suddiviso in 4 fasi (un triennio e tre bienni) per aver una maggior flessibilità nella scelta dei tempi e della possibilità di azione nel raggiungimento degli obiettivi e nello sviluppo delle competenze, con particolare attenzione agli anni "ponte" cioè nel passaggio tra un ordine di scuola e quello successivo; il curriculum inizia pertanto dal terzo anno della scuola dell'Infanzia che, seppure non obbligatorio, contribuisce alla costruzione delle abilità di base. Fasi del curriculum:

- Triennio iniziale - ultimo anno scuola infanzia e cl. I e II scuola primaria
- 1° biennio - cl. III e IV scuola primaria
- 2° biennio - cl. V scuola primaria e cl. I scuola secondaria di I grado
- 3° biennio - cl. II e III scuola secondaria di I grado.

Il curriculum si presenta in modalità tabellare per facilitarne la lettura e la comprensione. E' predisposto tenendo conto delle 5 aree di competenza DigComp e dei relativi descrittori, illustra gli obiettivi per lo sviluppo delle competenze e si completa con la proposta di alcune attività. Prevede l'indicazione dei prerequisiti e i traguardi di competenza al termine di ognuna delle 4 fasi. Per l'attuazione del curriculum si riportano in un documento separato alcuni elenchi di risorse utili allo svolgimento delle attività proposte. I documenti non sono da intendersi come schemi rigidi da seguire ma strumenti in working progress in continuo aggiornamento da utilizzare a livello multidisciplinare.

## TRIENNIO INIZIALE

### SCUOLA DELL'INFANZIA Terzo anno

### SCUOLA PRIMARIA Classi Prima e Seconda

Prerequisiti:

Con il supporto di un adulto:

- riconoscere i diversi device (pc, tablet);
- individuare il pulsante start per avviare un dispositivo;
- distinguere alcune icone in un dispositivo;
- visionare immagini, animazioni, video;
- eseguire semplici giochi.

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>1 Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>  Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base e con l'aiuto di un adulto, essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"><li>• individuare ed utilizzare applicazioni/programmi all'interno del dispositivo</li><li>• riconoscere e distinguere file, cartelle, applicazioni/programmi</li><li>• individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella</li><li>• individuare e avviare un programma/app di disegno e di scrittura</li><li>• utilizzare le principali funzionalità</li></ul>	Riconoscere le parti del computer (mouse, tastiera, schermo). Accendere e spegnere il device. Usare il mouse e la tastiera. Aprire un file. Aprire un programma o un'applicazione. Usare un programma di disegno. Usare un programma di videoscrittura.

	<p>di un programma di disegno (es. utilizzare i tools principali come matita, gomma...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aprire un file (un'immagine, un documento, un video, un audio)</li> <li>• utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).</li> </ul>	
<p><b>2 Comunicazione e collaborazione</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'adulto, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti</li> <li>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).</li> </ul>	<p>Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Leggere storie/stimolo.</p> <p>Drammatizzare il classico "telefono senza fili".</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p>
<p><b>3 Costruzione di contenuti</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici</li> <li>• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici</li> <li>• scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged</li> </ul>	<p>Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno).</p> <p>Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).</p> <p>Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</p> <p>Creare un disegno con un software/app di grafica.</p> <p>Creare un documento con programma di</p>

	o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	<p>videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. Attività di tipo unplugged:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli</li> <li>• eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli</li> <li>• utilizzare i vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...)</li> <li>• riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito</li> <li>• interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata</li> <li>• utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni</li> <li>• attività sui reticoli.</li> </ul>
<p><b>4 Sicurezza</b></p> <p>Descrittori di competenza:  4.1 Proteggere i dispositivi  4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'adulto, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi</li> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi</li> <li>• iniziare a riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...)</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo</li> <li>• sperimentare norme per la sicurezza per se e per gli altri</li> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<p>Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</p> <p>Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>



5

**Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base (es. aumentare/ridurre la luminosità dello schermo, aumentare/ridurre il volume audio...)
- saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet
- utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.

Riconoscere le parti del computer (mouse, tastiera, schermo).

Accendere e spegnere il device.

Usare il mouse e la tastiera.

Sperimentare funzioni di base.

## **TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO INIZIALE**

### **A1**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- trovare dati e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- saper accedere a dati, e contenuti sui diversi device.

### **A2**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

### **A3**

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

### **A4**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- iniziare a riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

### **A5**

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

## **1° BIENNIO**

### **SCUOLA PRIMARIA Classi Terza e Quarta**

Prerequisiti *(corrispondono ai traguardi del primo biennio):*

#### **A1**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- trovare dati e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- saper accedere a dati, e contenuti sui diversi device.

#### **A2**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

#### **A3**

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

#### **A4**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, essere in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- iniziare a riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

#### **A5**

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>1 Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni</li> <li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online</li> <li>• usare terminologia specifica di base</li> <li>• nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte</li> <li>• individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata</li> <li>• recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</li> <li>• avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), salvare e stampare un documento.</p>

<p><b>2 Comunicazione e collaborazione</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...)</li> <li>• conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare</li> <li>• conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...)</li> <li>• conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)</li> <li>• iniziare a capire l'importanza della netiquette nella comunicazione digitale</li> <li>• capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</li> </ul>	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento per scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.</p> <p>Utilizzare lavagne digitali.</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>
<p><b>3 Costruzione di contenuti</b></p> <p>Descrittori di competenza</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare quale software-applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare</li> <li>• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di</li> </ul>	<p>Scrivere un testo in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.</p>

	<p>testo/presentazioni/mappe)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...)</li> <li>• iniziare a pianificare e organizzare la struttura di una presentazione</li> <li>• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li> </ul>	<p>Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.</p>
<p><b>4 Sicurezza</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie</li> <li>• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita</li> <li>• utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali evitando i rischi</li> <li>• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui</li> <li>• iniziare ad utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola</li> </ul>	<p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali</li> <li>• conoscere l'importanza delle informazioni personali di base in ambiente digitale</li> <li>• essere consapevole che utilizzando le tecnologie digitali esistono dei rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale)</li> <li>• essere consapevole della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto</li> <li>• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone</li> <li>• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.</li> </ul>	<p>adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete (cyberbullismo).</p> <p>Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <p>Eseguire esercizi di ginnastica posturale.</p> <p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>
<p><b>5 Risolvere problemi</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli.</li> </ul>	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Risolvere semplici problemi tecnici e utilizzare semplici strategie di utilizzo (ridurre a icona e riaprire...)</p>

## **TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL 1° BIENNIO**

### **A1**

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, saper:

- esprimere le necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono salvate su diversi dispositivi;
- recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

### **A2**

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS ...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare in modo adeguato nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

### **A3**

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo, presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione, completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.



#### **A4**

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- conoscere l'importanza delle informazioni personali di base in ambiente digitale
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui;
- utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;
- essere consapevole della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

#### **A5**

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

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

## **2° BIENNIO**

### **Scuola Primaria Quinto anno Scuola Secondaria Primo anno**

Prerequisiti *(corrispondono ai traguardi del primo biennio):*

#### **A1**

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;
- usare terminologia specifica adeguata;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

#### **A2**

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione;
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale;
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

#### **A3**

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali;
- gestire le regole di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

#### **A4**

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

- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;
- essere consapevole della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi, uso prolungato, dipendenza) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.

#### **A5**

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

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

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>1 Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</li> <li>• accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno</li> <li>• conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche</li> <li>• saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web</li> <li>• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</li> </ul>	<p>Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Creare sitografia e bibliografia di ricerche. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni.</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>2 Comunicazione e collaborazione</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che cos'è un'identità digitale</li> <li>• interagire e collaborare attraverso le più diffuse tecnologie digitali</li> <li>• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</li> <li>• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti</li> <li>• comunicare responsabilmente nelle interazioni digitali.</li> </ul>	<p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. I</p> <p>n qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <p>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. Caricare 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>Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p>
<p><b>3 Costruzione di contenuti</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;</li> <li>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>	<p>Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art, ...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
		<p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare narrazioni. Produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'auto re . Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>• sperimentare semplici applicazioni robotiche;</li> <li>• creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</li> <li>• svolgere attività di geometria; • creare musica;</li> <li>• replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout).</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>4 Sicurezza</b></p> <p>Descrittori di competenza:            4.1 Proteggere i dispositivi            4.2 Proteggere i dati personali e la privacy            4.3 Proteggere la salute e il benessere            4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali</li> <li>• avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</li> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).</li> </ul>	<p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".            Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.            Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.            Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).            Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>5 Risolvere problemi</b></p> <p>Descrittori di competenza:            5.1 Risolvere problemi tecnici            5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche            5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali            5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi</li> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e relative soluzioni</li> <li>• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività</li> <li>• individuare problemi di accessibilità</li> <li>• riconoscere le proprie esigenze di formazione.</li> </ul>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili della scuola. Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p> <p>Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</p> <p>Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</p>

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL 2° BIENNIO

### A1

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

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie.



## **A2**

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente e responsabilmente nelle interazioni digitali.

## **A3**

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ed in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

## **A4**

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili.

## **A5**

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e relative soluzioni;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le proprie esigenze di formazione.

### **3° BIENNIO**

#### **SCUOLA SECONDARIA Secondo e Terzo anno**

Prerequisiti *(corrispondono ai traguardi del primo biennio)*:

##### **A1**

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

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie.

##### **A2**

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente e responsabilmente nelle interazioni digitali.

##### **A3**

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ed in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

##### **A4**

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;

- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili.

## A5

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e relative soluzioni;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le proprie esigenze di formazione.

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>1 Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>  Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato e risolvendo semplici problemi, essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni</li> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</li> <li>• eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e tra fatti, opinioni e teorie.

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>2 Comunicazione e collaborazione</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione</li> <li>• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca</li> <li>• utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza</li> <li>• utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</li> </ul>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico</li> <li>• inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn</li> <li>• inviare e-mail utilizzando mail di gruppo</li> <li>• valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</li> <li>• creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone</li> <li>• modificare le impostazioni di condivisione</li> <li>• spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere i materiali nel sistema di archiviazione digitale</li> <li>• illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo</li> <li>• proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo</li> <li>• informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>4 Sicurezza</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali</li> <li>• avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</li> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.)</li> <li>• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</li> </ul>	<p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</p> <p>Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</p> <p>Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e saper applicare misure per evitarli (ad es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).</p> <p>Distinguere contenuti appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p> <p>Conoscere le finalità afferenti ai Patti Digitali di comunità.</p>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>3 Costruzione di contenuti</b></p> <p>Descrittori di competenza:</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato e risolvendo semplici problemi, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa</li> <li>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata</li> <li>• registrarsi ad un sito online indicato dal docente</li> <li>• conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore</li> <li>• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright</li> <li>• indicare le fonti di informazione</li> <li>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica</li> <li>• una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine</li> <li>• realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online</li> <li>• realizzare podcast • confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse</li> <li>• produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture</li> <li>• utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per: sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche)</li> <li>• sperimentare semplici applicazioni robotiche • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati</li> <li>• svolgere attività di geometria • creare musica • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout).</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p><b>5 Risolvere problemi</b></p> <p>Descrittori di competenza:            5.1 Risolvere problemi tecnici            5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche            5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali            5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali</li> <li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento</li> <li>• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso)</li> <li>• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale</li> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</li> </ul>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o dispositivi mobili della scuola. Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <p>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (si deve presentare un lavoro che software si utilizza). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.</p> <p>In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.</p> <p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</p> <p>Costruire esperienze di gaming.</p>

## **TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL 3° BIENNIO**

### **A1**

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

- avere chiare le necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

### **A2**

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

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

### **A3**

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.



#### **A4**

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto degli strumenti digitali;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

#### **A5**

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

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.