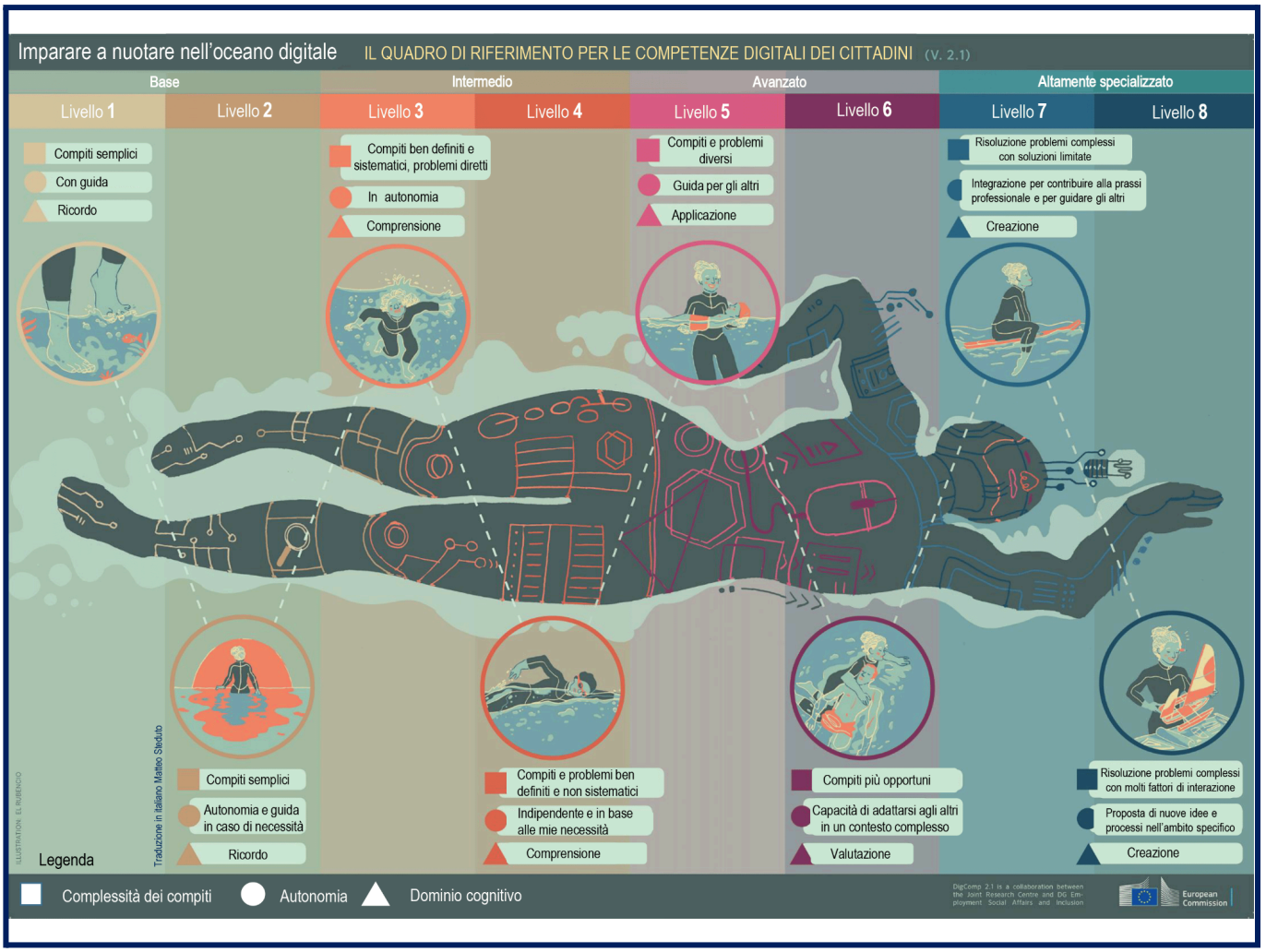
CURRICOLO DIGITALE



Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua 5 aree di competenze

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

Comunicazione e collaborazione

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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

Riguardo alla valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **8 livelli di padronanza.**

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, icone

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici • Utilizzo di programmi e app di grafica

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.3 Proteggere la salute e il benessere** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e c il significato • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione utilizzando le tecnologie
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME E SECONDE

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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, ne conosce il nome e la funzione. • 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 (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio…). • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**	• 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 (Netiquette) • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere ed inviare una mail • Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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 e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creare disegni con app di grafica. • Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. • On line 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**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login…) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App…)	• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. • Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi • 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..)	• Saper accendere e spengere monitor, pc e tablet • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di imput • Utilizzare un dispositivo, applicativi e giochi digitali

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

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

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	•Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) •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 mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) •Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Conoscere la propria "impronta digitale"

		• Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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 di formattazione del testo basilari. • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato • Completare/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 on line (immagini, audio, video…)	• Scrivere in formato digitale un testo • Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice • 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**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web • conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici 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 • 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. • Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. • Eliminare le password salvate

AREA DI COMPETENZA 5 SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • 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..)	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi • Utilizzare piattaforme Cloud

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. A
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

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

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

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

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

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA 1 ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	● Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali ● Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. ● Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli	● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca ● Distinguere i principali domini ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili ● Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) ● Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.

AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	• 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 modalità e regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa,con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale • Scaricare documenti di diverso formato, ricevutico me file allegato ad una e-mail, e salvarli. • Caricare e condividere un documento. • Organizzare in cartelle i documenti

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	●Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ●Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ●Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) • Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformalo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, Tinkering) • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. • Utilizzare programmi

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Aver cura e rispetto degli strumenti digitali ● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica creando prodotti multimediali di sintesi ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** **5.4 Identificare i divari di competenze digitali**	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1 ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	● Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ● Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. ● Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser ● Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. ● Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	● Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. ● Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud ● Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale ● Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.

AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	● Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione ● Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca ● Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. ● Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	● Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; ● Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) ● Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) ·Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. ● Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. ● Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	●Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ●Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ●Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche ●Conoscere e rispettare i diritti d'autore. ●Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. ●Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	● Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto ● Realizzare filmati e video con software e app ● Realizzare podcast ● Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica ● Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata ● Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. ● Partecipare a manifestazioni di coding e robotica ● Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione ● Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. ● Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
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**	● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali ● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e 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. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle 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. ● Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo ● Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** **5.4 Identificare i divari di competenze digitali**	● Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. ● Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…) ● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. ● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) ● Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

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

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