FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU
Italiadomani

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE GIANFRANCO MARETTI TREGIARDINI

**Istituto Comprensivo Statale**
***"Gianfranco Maretti Tregiardini"***

Via Zambelli, 2 – 46028 Sermide e Felonica (MN)

# CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Si tratta di una proposta di applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo,
dalla prima primaria alla secondaria di primo grado.
Il percorso indicato nel Curriculum individua punti di riferimento, approfondisce le aree della competenza digitale e agevola un coerente percorso verticale.

Il curricolo si divide in bienni, ciascuno in cinque aree:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Costruzione di contenuti
4. Sicurezza
5. Risolvere i problemi.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

**PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA** - Classi Prima e Seconda

PREREQUISITI

Il curricolo verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di:<br>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;<br>• scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. | Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella.<br>Accedere ad app didattiche predefinite.<br>Utilizzare alcune funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). |

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali;

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;

2.5 Netiquette.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di:<br>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;<br>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). | Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). |

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali;
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;
3.4 Programmazione.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;<br>• elencare ed eseguire semplici istruzioni o svolgere un compito semplice;<br>• riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. | 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. Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).<br>Creare un disegno con un software/app di grafica. |

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi;

4.3 Proteggere la salute e il benessere.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di:<br>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;<br>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); | Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.<br>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.<br>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. |

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

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

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;<br>• agire sui dispositivi secondo le funzioni base. | Saper accendere e spegnere pc, tablet.<br>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.<br>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. |

## SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:<br>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;<br>• usare terminologia specifica base;<br>• comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;<br>• avviare la procedura per stampare un documento. | Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.<br>Individuare i programmi principali.<br>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.<br>Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), |

## SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

**Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione**

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali;

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;

2.5 Netiquette;

2.6 Gestire l'identità digitale.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …);<br>• conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…);<br>• conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente,destinatario, contenuto). | Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.<br>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app…).<br>Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza.<br>Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.<br>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.<br>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. |

## SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali;

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;

3.4 Programmazione.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;<br>• saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; | Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.<br>Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.<br>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
| --- | --- |
| • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. | Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.<br>Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.<br>Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. |

## SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi;

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy;

4.3 Proteggere la salute e il benessere;

4.4 Proteggere l'ambiente.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;<br>• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;<br>• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;<br>• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;<br>• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; | Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.<br>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.<br>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.<br>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<br>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;<br>• utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);<br>• essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;<br>• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;<br>• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. | Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).<br>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).<br>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.<br>Eseguire esercizi di ginnastica posturale.<br>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. |

**SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta**

**Area di competenza 5. Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• individuare semplici problemi tecnici di base nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; (es: monitor spento, stampante scollegata, chiavetta inserita nella porta usb….)<br>• identificare se possibile semplici soluzioni per risolverli con il supporto dell'insegnante. | Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… |

## TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;<br>• accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;<br>• conoscere strategie di ricerca;<br>• saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;<br>• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. | Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. (5° primaria)<br>Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.<br>Creare sitografia e bibliografia di ricerche.<br>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata).<br>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. |

## TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

### Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali;

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali;

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali;

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;

2.5 Netiquette;

2.6 Gestire l'identità digitale.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• sapere che cos'è un'identità digitale;<br>• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;<br>• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;<br>• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;<br>• comunicare correttamente nelle interazioni digitali. | Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.<br>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.<br>Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.<br>Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).<br>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.<br>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.<br>Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.<br>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.<br>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. |

## TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

### Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:
3.1 Sviluppare contenuti digitali;
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;
3.3 Copyright e licenze;
3.4 Programmazione.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:<br>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;<br>• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; | 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.<br>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.<br>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.<br>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.<br>Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.<br>Realizzare storytelling.<br>Produrre musica con applicazioni che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.<br>Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. |

## TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

### Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:
4.1 Proteggere i dispositivi;
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy;
4.3 Proteggere la salute e il benessere;
4.4 Proteggere l'ambiente.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;<br>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;<br>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;<br>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;<br>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; | Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".<br>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.<br>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).<br>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).<br>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
| --- | --- |
| • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);<br>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;<br>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). | Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.<br>Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. |

## TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

### Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici;
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche;
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali;
5.4 Individuare divari di competenze digitali.

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:<br>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;<br>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;<br>• identificare semplici soluzioni per risolverli;<br>• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;<br>• individuare problemi di accessibilità;<br>• riconoscere le mie esigenze di formazione. | Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola.<br>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).<br>Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.<br>Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.<br><br>Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…).<br>Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. |

## QUARTO BIENNIO - Classe Seconda e Terza SSPG

**Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:<br>• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;<br>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;<br>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;<br>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…);<br>• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. | Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.<br>Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.<br>Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.<br>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.<br>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. |

## QUARTO BIENNIO - Classe Seconda e Terza SSPG

**Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione**

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:<br>• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;<br>• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;<br>• utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;<br>• utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non) | All'interno del sistema mail della scuola:<br>-utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;<br>-inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;<br>-inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;<br>-programmare data e ora di invio;<br>-valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.<br>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:<br>-creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone;<br>-spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;<br>-illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;<br>-informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.<br>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. |

## QUARTO BIENNIO - Classe Seconda e Terza SSPG

**Area di competenza 3. Creazione di contenuti**

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:<br>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;<br>• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;<br>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.<br>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:<br>• registrarmi ad un sito online indicato dal docente;<br>• conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;<br>• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;<br>• indicare le fonti di informazione;<br>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. | In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;<br>- completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;<br>- realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;<br>- realizzare podcast;<br>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:<br>-sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);<br>-sperimentare semplici applicazioni rotoriche;<br>-creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;<br>-svolgere attività di geometria;<br>Attività per sviluppare l'autonomia:<br>-preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;<br>-aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;<br>-chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. |

## QUARTO BIENNIO - Classe Seconda e Terza SSPG

**Area di competenza 4. Sicurezza**

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:<br>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;<br>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;<br>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;<br>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;<br>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;<br>• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);<br>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;<br>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);<br>• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. | Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.<br>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).<br>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.<br>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).<br>Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.<br>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).<br>Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…).<br>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.<br>Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.<br>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. |

## QUARTO BIENNIO - Classe Seconda e Terza SSPG

**Area di competenza 5. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Descrittori di competenza:

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

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE |
|---|---|
| A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:<br>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;<br>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;<br>• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);<br>• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;<br>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. | Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii PC della scuola.<br>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, …).<br>Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.<br>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.<br>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.<br>Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo).<br>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.<br>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).<br>Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. |