

Istituto Comprensivo
"IC 1° D'Acquisto-Leone"
Pomigliano D'Arco

CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2022-2025



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

INDICE

PREMESSA.....	pag.3
Struttura del DigComp2.2: le 5 DIMENSIONI.....	pag.6
Scuola dell'INFANZIA: 5 anni.....	pag.12
Scuola PRIMARIA (classi I e II).....	pag.19
Scuola PRIMARIA (classi III, IV, V).....	pag.26
Traguardi di competenza al termine del ciclo della Scuola Primaria.....	pag.32
Scuola SECONDARIA (classi I).....	pag.35
Scuola SECONDARIA (classi II e III).....	pag.44
Traguardi di competenza al termine del 1° ciclo della Scuola Secondaria.....	pag.32

PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le **otto competenze chiave per l'apprendimento permanente** e la definiscono come *“la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione”*.

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale:

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)	<i>“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”</i>
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (2015)	Il piano nazionale scuola digitale è un documento di indirizzo del <u>Miur</u> per il lancio di una <i>strategia di innovazione</i> della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale. Il possesso delle competenze digitali è inquadrato come condizione essenziale per l'esercizio attivo della cittadinanza (digitale).
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)	<i>L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</i>
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)	<i>L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</i>

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, **la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.**

Le competenze digitali infatti sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette *soft skills*.

Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative.

Lavorare sulle competenze digitali significa **porre lo studente al centro del processo di apprendimento**, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali...

Il digitale inoltre aiuta a proporre **attività autentiche e compiti di realtà** (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...), metodologie che offrono agli studenti la possibilità di applicare le conoscenze teoriche acquisite in classe, stimolando la capacità di problem solving, di lavoro di squadra e di gestione delle risorse.

Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo "IC 1^ D'Acquisto-Leone" è il ***Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.1 del 2017)***.

Più precisamente il presente documento si basa sul ***Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini*** aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2)** e sul **Digcomp Edu** come riferimenti **fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0.** e l'inclusione sociale.

L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curriculum digitale fanno indifferentemente riferimento tutti i segmenti scolastici dell'Istituto.

Competenza digitale e nuovi Approcci metodologici

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento **inducono a introdurre metodologie didattiche innovative** che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (*soft skills*) e favoriscono l'educazione al *lifelong learning*.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso **strumenti didattici** e **attrezzature digitali**.

-Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del *Team Digitale d'Istituto*, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi *lifelong learning*.

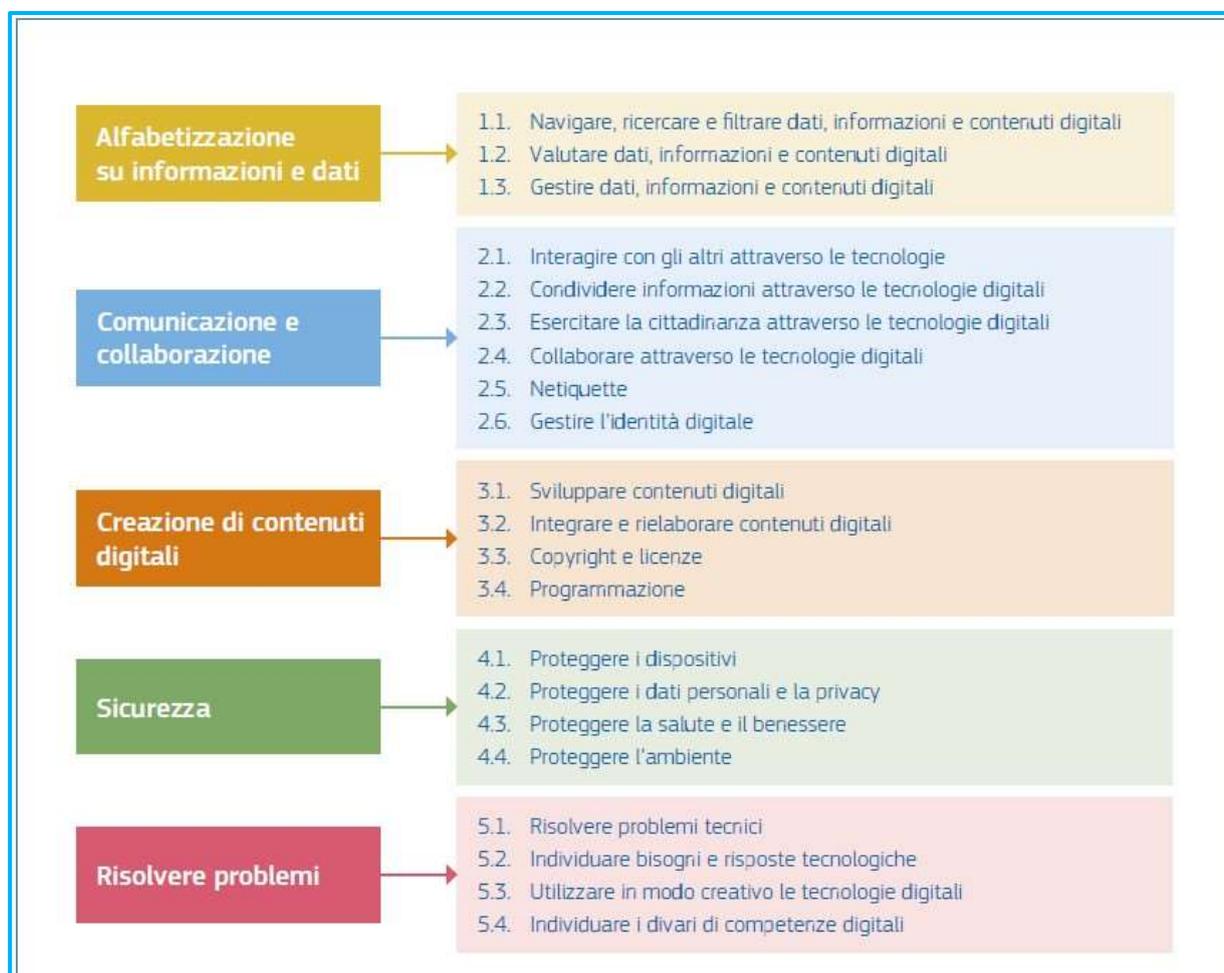


STRUTTURA del DigComp 2.2: *le 5 DIMENSIONI*

- Il DigComp 2.2 individua **cinque aree di competenza**: **DIMENSIONE 1**



- Le 5 aree sono declinate in diversi **livelli di padronanza** (in totale 21): **DIMENSIONE 2**



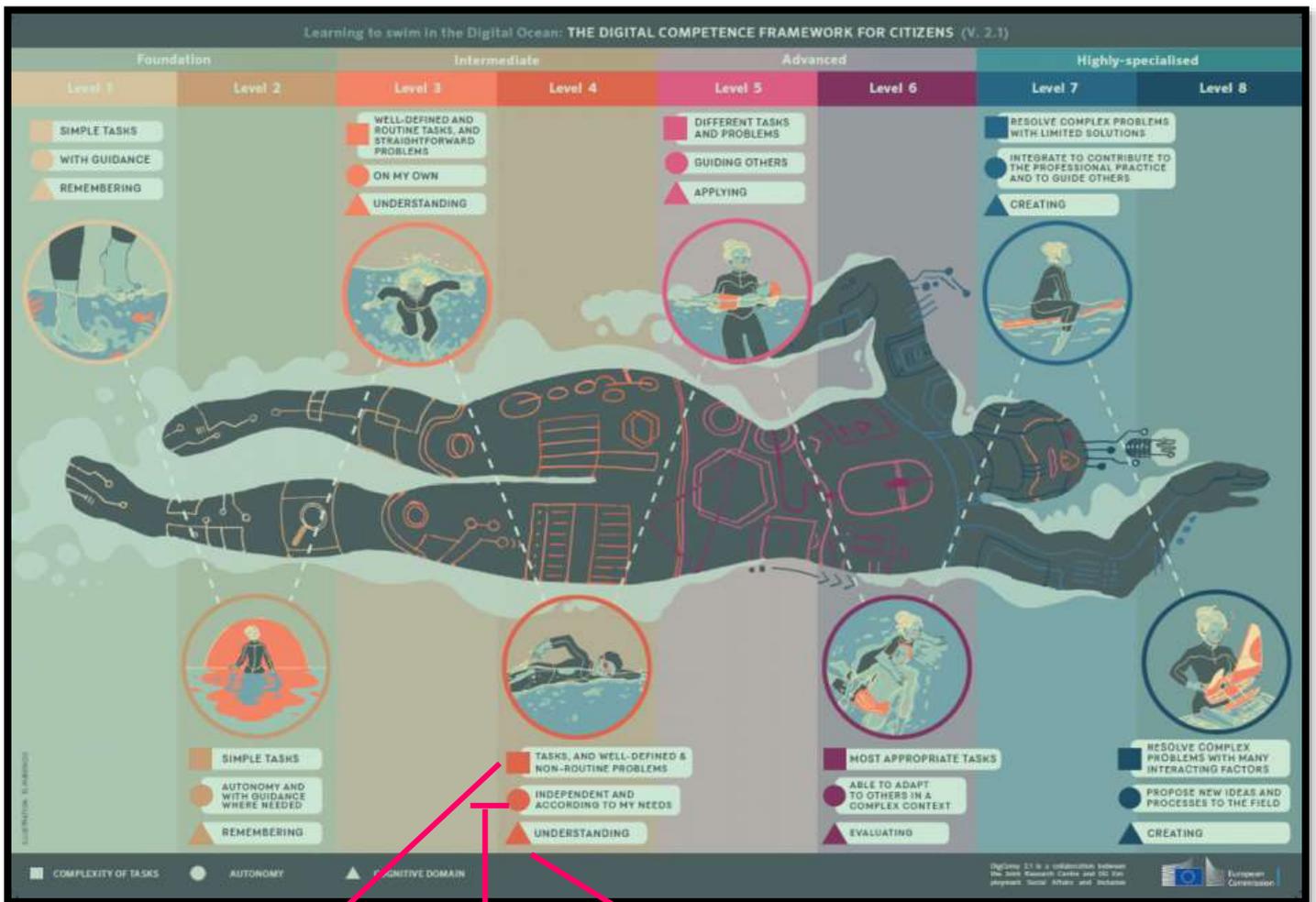
- Riguardo la **valutazione**, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **otto livelli di competenza**:

DIMENSIONE 3

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

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

La metafora del nuotatore..di colui che “*deve imparare a nuotare nell’Oceano Digitale*” nel DigComp 2.1 :
 gli 8 livelli di competenza



COMPLESSITA' del COMPITO

DOMINIO COGNITIVO

GRADO DI AUTONOMIA

➤ **Novità del DigComp2.2 rispetto al DigComp2.1:**

DIMENSIONE 4

L'aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "**Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza**" (Dimensione 4). Per ognuna delle 21 competenze, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento e non cambia il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3). Anche i casi d'uso presentati nella Dimensione 5 rimangono invariati.

BOX 1. Dimension 4 of the DigComp framework outlines examples of knowledge, skills and attitudes in a non-exhaustive manner

KNOWLEDGE ← Conoscenze

It means the outcome of the assimilation of information through learning. Knowledge is the body of facts, principles, theories and practices that is related to a field of work or study.

 → In DigComp 2.2, **knowledge examples** follow the wording of: *Aware of...*, *Knows about...*, *Understands that...*, etc.

SKILLS ← Abilità

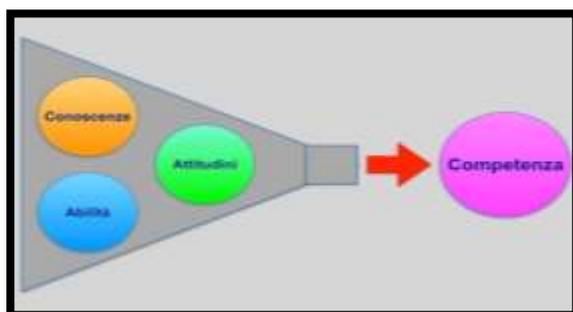
They are the ability to apply knowledge and use know-how to complete tasks and solve problems. In the context of the European Qualifications Framework, skills are described as cognitive (involving the use of logical, intuitive and creative thinking) or practical (involving manual dexterity and the use of methods, materials, tools and instruments).

 → In DigComp 2.2, **skills examples** follow the wording of: *Knows how to do...*, *Able to do...*, *Searches...*, etc.

ATTITUDES ← Attitudini

They are conceived as the motivators of performance, the basis for continued competent performance. They include values, aspirations and priorities.

 → In DigComp 2.2, **attitude examples** follow the wording of: *Open to...*, *Curious about...*, *Weighs the benefits and risks ...*, etc.



➤ La **DIMENSIONE 5** fa riferimento ai “CASI d’USO”:

DIMENSIONE 5

Essi si suddividono in

-**SCENARI DI OCCUPAZIONE**: processo di ricerca di un lavoro- ambito professionale

-**SCENARI DI APPRENDIMENTO**: preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe- ambito scolastico



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SEZIONI

- Scuola dell'INFANZIA (5 anni)
- Scuola PRIMARIA (I e II classe)
- Scuola PRIMARIA (III, IV e V classe)
- Scuola SECONDARIA (I classe)
- Scuola SECONDARIA (II e III classe)

CURRICULUM **PER LO SVILUPPO DELLA** **COMPETENZA DIGITALE**

SCUOLA dell'INFANZIA
5 anni

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			DIMENSIONE 1
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali					DIMENSIONE 2
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI	DIMENSIONE 4	
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante); - mouse, tastiera e schermo. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di effettuare semplici azioni e ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. - Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. - Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visiona immagini e filmati. 	<p>Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e/o online • utilizzare le nuove tecnologie per giocare e svolgere semplici attività didattiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evita consapevolmente le distrazioni e mostra interesse quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. • Mostra di apprezzare l'uso di strumenti digitali. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

DIMENSIONE 3

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					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI		
<p>I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. • E' in grado di mandare un messaggio vocale. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • È disponibile a condividere le proprie prime competenze digitali. • È disponibile a condividere contenuti digitali che possono essere interessanti e utili per gli altri. • Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali. • Si comporta in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza. • È incline ad adottare una prospettiva empatica nella comunicazione (ad esempio, essere sensibili alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, negoziare i dissidi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose). 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

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					
CONOSCENZA	ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali (es. abbinare la registrazione vocale ai disegni).</p> <p>Elementi base di programmazione (coding unplugged).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. 		<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 		<ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a ad esplorare contenuti digitali. • È disponibile a testare o creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti. • È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità delcompito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere	

Area di Competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo): i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto significativo e per un tempo stabilito.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • E' in grado di riconoscere la necessità di utilizzare i dispositivi digitali per un tempo limitato e in presenza dell'adulto. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi (tempo limitato e presenza dell'adulto); • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

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).					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. E' in grado di accorgersi di un problema nel funzionamento di un dispositivo. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; riconoscere un loro malfunzionamento; agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

CONTENUTI SCUOLA d'INFANZIA (In sintesi):

DIMENSIONI	CONTENUTI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. • Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. • Le icone dei programmi più utilizzati e orientamento nello schermo di un dispositivo.
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • Le nuove tecnologie per svolgere semplici attività didattiche insieme ai compagni e con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Familiarità con l'account scolastico e le piattaforme in uso: Meet per videoconferenze e Classroom per visionare le attività caricate dall'insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).
3. Costruzione di contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Primi programmi di disegno (Paint) • Riconoscimento e accesso a link di collegamento • Attività di "Coding" (digitale e su carta, es. code feet o pixel-art) • Utilizzo del videoproiettore e del tavolino interattivo.
4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> • Norme di comportamento nell'aula di informatica e per la corretta gestione dei devices (presenza dell'adulto e tempo d'uso limitato).
5. Risolvere problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei devices, della tastiera e del mouse • Riconoscimento di possibili problemi tecnici dei devices in uso

CURRICULUM **PER LO SVILUPPO DELLA** **COMPETENZA DIGITALE**

SCUOLA PRIMARIA
Classi I e II

SCUOLA PRIMARIA

Classi I e II

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			DIMENSIONE 1
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali					DIMENSIONE 2
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di 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). È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e online; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. 		<ul style="list-style-type: none"> Evita consapevolmente le distrazioni e mostra interesse quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. Mostra di apprezzare l'uso di strumenti digitali. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	DIMENSIONE 4

DIMENSIONE 3

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					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
<p>I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie appropriate.</p> <p>Le prime norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> È disponibile a condividere le proprie prime competenze digitali. È disponibile a condividere contenuti digitali che possono essere interessanti e utili per gli altri. Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali. Si comporta in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza. È incline ad adottare una prospettiva empatica nella comunicazione (ad esempio, essere sensibili alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, negoziare i dissidi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose) 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Elementi base di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi 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; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 		<ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a a esplorare contenuti digitali. • È disponibile a testare o creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti. • È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile) 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

Area di Competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

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).					
5.4 Individuare i divari di competenze digitali					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali. È disponibile ad aiutare gli altri a migliorare le loro competenze digitali, basandosi sui loro punti di forza e mitigando i loro punti di debolezza. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
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	

CONTENUTI SCUOLA PRIMARIA

Classi I e II (In sintesi):

DIMENSIONI	CONTENUTI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none">● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio).● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro).● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...).
2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none">● Consolidamento dell'utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di app interattive
3. Costruzione di contenuti	<ul style="list-style-type: none">● Familiarità con programmi di scrittura (Word).● Attività di "Coding"(digitale e su carta, pixel-art).● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.
4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none">● Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.
5. Risolvere problemi	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di Meet per videoconferenze.● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività:video/link/canzoni/compiti ... (Didattica Integrata).

CURRICULUM **PER LO SVILUPPO DELLA** **COMPETENZA DIGITALE**

SCUOLA PRIMARIA
Classi III, IV, V

SCUOLA PRIMARIA

Classi III, IV e V

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		DIMENSIONE 1			
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali						DIMENSIONE 2
CONOSCENZA	ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero dati.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di 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) e di un motore di ricerca. • È in grado di effettuare semplici ricerche nel web. • E' in grado di scegliere il motore di ricerca che maggiormente soddisfa le proprie esigenze informative dato che motori diversi, possono fornire risultati diversi sulla stessa ricerca. 		A livello base e con l'aiuto ove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i miei fabbisogni informativi. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. • Scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. • Identificare semplici strategie di ricerca personali. • Riconoscere dove organizzare i dati in modo semplice in un ambiente strutturato; salvarli, inserirli in cartelle; avviare una stampa. 		<ul style="list-style-type: none"> • Evita consapevolmente le distrazioni e mostra interesse quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. • Mostra di apprezzare l'uso di strumenti digitali. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE						
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARIO di APPRENDIMENTO: preparare un lavoro di gruppo con i compagni Es. cercare un'app per archiviazione dati, link, documenti..	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere		

DIMENSIONE 4

DIMENSIONE 3

DIMENSIONE 5

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					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
<p>I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazione contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di usare con familiarità la piattaforma in uso a scuola. • E' in grado di condividere i contenuti digitali tra più dispositivi, e sa mostrarli dal proprio dispositivo. • Conosce le principali parti di un messaggio (destinatario, mittente, contenuto). • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. • E' in grado di gestire i propri sentimenti quando parla con altri su internet. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> • È disponibile a condividere le proprie prime competenze digitali. • È disponibile a condividere contenuti digitali che possono essere interessanti e utili per gli altri. • Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali. • Si comporta in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza • È incline ad adottare una prospettiva empatica nella comunicazione (ad esempio, essere sensibili alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, negoziare i dissidi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose) 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARIO di APPRENDIMENTO: preparare un lavoro di gruppo con i compagni
Base	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida ove necessario	Conoscere	Es. Saper gestire una chat, un forum di discussione, realizzare un video, scrivere un decalogo dei comportamenti corretti in chat...

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2			ATTITUDINI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Elementi base di programmazione e pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • E' in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili (es. aggiungere testo o immagini, creare slides..) • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. • Sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (es. Scratch) 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici (es. testi, mappe, presentazioni...); • 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; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 			<ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a a esplorare contenuti digitali. • È disponibile a testare o creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti. • È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile)
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominiocognitivo	SCENARIO di APPRENDIMENTO: preparare un piccolo lavoro digitale
Base	2	Compiti semplici	In autonomia o con guida ove necessario	Conoscere	Es. Una presentazione da esporre ai compagni, una mappa o una piccola programmazione con Scratch

Area di Competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce presenti negli ambienti digitali.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico e la password per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 	<p>A livello base in autonomia e/o con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) e anche in quelli digitali. • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • utilizzare con dimistichezza l'account scolastico; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi • Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (es. uso eccessivo, dipendenza..) 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARIO di APPRENDIMENTO: Utilizzo della piattaforma scolastica per realizzare -lavori digitali (es. e-book, presentazioni..) sulla protezione dei dati, sulla rilevazione dei rischi (soprattutto cyberbullismo) e sull'individuazione di strategie per evitarli
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e/o con guida	Conoscere	

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).
5.4 Individuare i divari di competenze digitali

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone... - È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - È in grado di arrestare il sistema (arresta sistema -aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • trovare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali. • È disponibile ad aiutare gli altri a migliorare le loro competenze digitali, basandosi sui loro punti di forza e mitigando i loro punti di debolezza.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARIO di APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento per:
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e/o con guida	Conoscere	<ul style="list-style-type: none"> -fare giochi educativi -rilevare eventuali problemi tecnici

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

DIMENSIONI	CONTENUTI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie 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 archiviate su diversi dispositivi/servizi; • 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.
2. Comunicazione e collaborazione	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

3. Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono 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 (documenti di testo/fogli di calcolo/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 per renderla efficace e accessibile 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.

4. Sicurezza

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei 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;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- 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);

	<ul style="list-style-type: none">· 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;· 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.
5. Risolvere problemi	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">· individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;· identificare semplici soluzioni per risolverli; individuare problemi di accessibilità.

CURRICULUM
PER LO SVILUPPO DELLA
COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA SECONDARIA
Classe I

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			DIMENSIONE 1	
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						
DIMENSIONE 2						
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2			ATTITUDINI	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). 	<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; usare terminologia specifica di base; comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; 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. 			<ul style="list-style-type: none"> Evita consapevolmente le distrazioni e mostra interesse quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. Mostra di apprezzare l'uso di strumenti digitali. E' incline a porre domande critiche per valutare la qualità dell'informazione on line 	
DIMENSIONE 4						
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE						
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Domini cognitivi	SCENARI di APPRENDIMENTO	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	-saper fare una buona ricerca nel web -saper utilizzare un'app per l'archiviazione, es. Drive	

DIMENSIONE 3

DIMENSIONE 5

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 Gestire l'identità digitale			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di scaricare e condividere un documento 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • È disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni on-line • È disponibile a condividere contenuti digitali che possono essere interessanti per gli altri; • Utilizza in modo proattivo Internet e cercare opportunità di partecipazione costruttiva • Si comporta in maniera affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo. • È aperto e rispettoso dei punti di vista dell'altro su Internet È attento a tenere private le informazioni personali e altrui

L'identità digitale.	<p>creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di 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. 		
----------------------	---	--	--

LIVELLI DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	<u>SCENARI di APPRENDIMENTO</u>
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	Es. Saper gestire una chat (es. Twitter), un forum di discussione, realizzare un video, realizzare una presentazione, scrivere un decalogo dei comportamenti corretti in chat...

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			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi 	<p>A livello base, con guida, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a a esplorare contenuti digitali. • È disponibile a testare o creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti. • È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile)

semplice problema o svolgere un compito semplice.	• È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche				
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	<u>SCENARI di APPRENDIMENTO</u>
Base	2	Compiti semplici	Con guida	Conoscere	Es. Una presentazione da esporre ai compagni, una mappa o una piccola programmazione con Scratch

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			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di 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 • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei 	<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 miei 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi; • Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (es. uso eccessivo, dipendenza..); • Tiene in considerazione l'impatto complessivo dei prodotti sul Pianeta quando preferisce il digitale a prodotti fisici (es. dematerializzazione della carta); •

<p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>videogiochi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>per proteggere i miei dati personali e la mia privacy;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; adottare semplici atteggiamenti sostenibili. 			
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	<u>SCENARI di APPRENDIMENTO</u> <ul style="list-style-type: none"> • Uso della piattaforma di apprendimento digitale della scuola
Base	2	Compiti semplici	Con guida	Conoscere	

Area di Competenza		5. Risolvere problemi			
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione di prodotti digitali. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 	A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare problemi di accessibilità. 		<ul style="list-style-type: none"> • Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare le tecnologie digitali; • È aperto ad esplorare ed individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali; • È propenso a partecipare a sfide e concorsi volti a risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARI di APPRENDIMENTO • Giochi didattici ed educativi
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

**SCUOLA SECONDARIA
Classi II e III**

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	DIMENSIONE 1	
Descrittori di competenza: 1.4 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.5 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.6 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		DIMENSIONE 2	
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news). 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evita consapevolmente le distrazioni e mostra interesse quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. • Mostra di apprezzare l'uso di strumenti digitali. • È incline a porre domande critiche per valutare la qualità dell'informazione on line e l'eventuale disinformazione. • È disponibile a verificare ogni informazione. • Prima di cliccare un link, valuta attentamente il possibile risultato.
			DIMENSIONE 4

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARI di APPRENDIMENTO
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	-saper fare una buona ricerca nel web -saper utilizzare un'app per l'archiviazione
	DIMENSIONE 3				DIMENSIONE 5

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			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>I servizi digitali pubblici e privati.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di utilizzare gli strumenti nel corso di una videoconferenza. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di 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>A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capire che molti servizi di comunicazione (es. messaggistica) e social media sono gratuiti perché in parte retribuiti attraverso la pubblicità; • Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • sapere che cos'è un'identità digitale (es. SPID); • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • E' disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni on-line; • E' disponibile a condividere contenuti digitali che possono essere interessanti per gli altri; • Utilizza in modo proattivo Internet e cercare opportunità di partecipazione costruttiva; • Si comporta in maniera affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo; • E' aperto e rispettoso dei punti di vista dell'altro su Internet; • E' attento a tenere private le informazioni personali e altrui.

<p>La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione on line negli ambienti digitali. • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. 	<ul style="list-style-type: none"> • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	
--	--	--	--

LIVELLI DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARI di APPRENDIMENTO
Intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere	

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					
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione (storytelling). • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche 		<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a a esplorare contenuti digitali. • È disponibile a testare o creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti. • È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile)
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	SCENARI di APPRENDIMENTO
Intermedio	3	Compiti semplici	Da solo	Comprendere	Es. Una presentazione animata, una mappa...

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			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	ATTITUDINI
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di 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 • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. 	<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 miei 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 miei dati personali e la mia privacy; 	<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi; • Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (es. uso eccessivo, dipendenza..); • Tiene in considerazione l'impatto complessivo dei prodotti sul Pianeta quando preferisce il digitale a prodotti fisici (es. dematerializzazione della carta);

<p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili. 	
---	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	<u>SCENARI di APPRENDIMENTO</u>
Base	2	Compiti semplici	Con guida	Conoscere	<ul style="list-style-type: none"> • Es. blog sul cyberbullismo o e-book (Book Creator) in merito

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 risorse digitali					
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		ATTITUDINI	
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività (es. telecamera, microfono...). È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare il PC e dispositivi mobili personali e/o della scuola. E' in grado di costruire esperienze di gaming. 	A livello base, in autonomia e/o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli; individuare problemi di accessibilità. 		<ul style="list-style-type: none"> Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare le tecnologie digitali; E' aperto ad esplorare ed individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali; E' propenso a partecipare a sfide e concorsi volti a risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominiocognitivo	SCENARI di APPRENDIMENTO
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	<ul style="list-style-type: none"> Giochi didattici ed educativi (LearningApps, Escape room..)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

DIMENSIONI	CONTENUTI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>A livello base, in autonomia o con guida, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere chiare le mie 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 di dati, informazioni e contenuti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).
	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • registrarmi ad un sito online indicato dal docente;

3. Costruzione di contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.
4. Sicurezza	<p>A livello base, in autonomia o con guida, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 dei miei 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 miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscerei rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni dirisparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canalisocial.
5. Risolvere problemi	<p>A livello base, in autonomia o con guida, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali; • usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

"Quando la trasformazione digitale è fatta bene, è come un bruco che si trasforma in farfalla, ma quando è fatta male, tutto ciò che si ha è un bruco". *George Westerman*

