

Istituto Comprensivo “A. Scopelliti” Girifalco - Cortale

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado



"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

INDICE

❖ PREMESSA	Pag. 2
❖ Curricolo verticale digitale ed educazione civica	3
❖ Riferimenti normativi	4
❖ Le cinque aree del DIGCOMP	5
❖ I livelli di padronanza, secondo il DigComp 2.2	8
❖ Curricolo digitale Scuola dell'Infanzia	9
- Traguardi delle competenze al termine del ciclo della scuola dell'Infanzia	
- Aree di competenza	
- Campi di esperienza interessati	
- Verifica e valutazione	
- Metodologia	
❖ Curricolo digitale Scuola Primaria	18
- Traguardi delle competenze al termine del ciclo della Scuola Primaria	
- Aree di competenza: classi prima e seconda	
- Aree di competenza: classi terza, quarta e quinta	
- Aree disciplinari interessate	
- Verifica e valutazione	
- Metodologia	
❖ Curricolo digitale Scuola Secondaria di Primo Grado	33
- Traguardi delle competenze al termine del ciclo della scuola primaria	
- Aree di competenza: classe prima	
- Traguardi delle competenze al termine del ciclo della scuola primaria	
- Aree di competenza: classi seconda e terza	
- Aree disciplinari interessate	
- Valutazione	
- Metodologia	
❖ Rubriche di Valutazione	51
- Scuola Primaria	
- Scuola Secondaria di Primo Grado	
❖ Risorse e strumenti digitali utili	54

PREMESSA

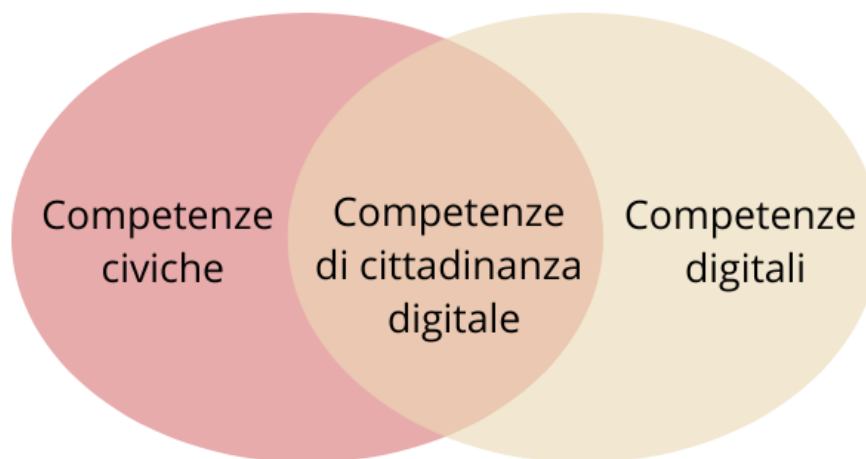
Curricolo Digitale



La Scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun/a alunno/a. La Scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno/a possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale". La Scuola assume, con il digitale, una dimensione ampliata: "L'aula, attraverso la Rete, si apre al mondo". È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto. La progettazione didattica della Scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola" (dal Piano Nazionale Scuola Digitale). L'Istituto Comprensivo "A. Scopelliti" Girifalco-Cortale, in perfette sintonie con le indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR, ha progettato e realizzato un percorso di accompagnamento rivolto alle scuole del I ciclo, per supportarle nell'elaborazione di curricula finalizzati allo sviluppo della competenza digitale, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale. Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche con la consapevolezza che la competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico, secondo una logica di curriculum verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi;
- essere personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie;
- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica;
- orientare ad una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia, ma di una esperienza tecnologica consapevole.

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE ED EDUCAZIONE CIVICA



Il curricolo verticale digitale e l'educazione civica possono essere strettamente collegati, in quanto entrambi mirano a sviluppare competenze fondamentali per affrontare le sfide del mondo contemporaneo. Il curricolo digitale si concentra sullo sviluppo di competenze tecnologiche e digitali, mentre l'educazione civica mira a formare cittadini responsabili e consapevoli. In sede di pianificazione delle attività, integrando i due, si può creare un percorso educativo che prepara gli studenti a interagire in modo efficace e positivo con il mondo digitale, comprendendo anche le implicazioni etiche, sociali e legali dell'uso della tecnologia.

CHE COS'È IL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE...

- Un percorso modulare e progressivo delle competenze digitali che dovranno essere sviluppate dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Uno strumento di lavoro concreto da utilizzare come guida in una progettazione didattica trasversale.
- Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp 2.2
- Un insieme di attività e risorse che si possono ripetere nelle diverse aree e nei diversi anni in quanto nello sviluppo di una competenza cambia il livello di autonomia degli studenti.
- Una proposta di lavoro flessibile, adattabile e in evoluzione.
- Un documento scritto in un linguaggio semplice, comprensibile e facile da diffondere con esempi concreti integrabili nelle varie discipline curriculari.
- Uno strumento costruito da colleghi per i colleghi.

CHE COSA NON È IL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE...

- Un percorso obbligato, non flessibile.
- Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività, risorse e proposte di lavoro da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.
- Una riproduzione passiva del framework DigComp 2.2.
- Uno strumento con pretese di assolutezza, statico, immutabile.
- Un prodotto “di nicchia” riservato a chi è già esperto e agli insegnanti di discipline STEM

RIFERIMENTI NORMATIVI

- Piano nazionale per la scuola digitale Legge 107/2015 PNSD “processo di trasformazione digitale della scuola italiana”
- Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 “2.4. aumentare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell’istruzione e della formazione, in tutti i segmenti della popolazione”
- Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018 “5.4 Il pensiero computazionale; 6. Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche”
- DigiComp2.2 Quadro/Framework delle competenze digitali per i cittadini del 2022 “un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali”
- Decreto n. 14 del 30 gennaio 2024 “adozione nuovi modelli di certificazione delle competenze”: competenza digitale 4 5
- Decreto n.183 del 7 settembre 2024 le Nuove Linee guida per l’insegnamento dell’Educazione civica. “Cittadinanza digitale da intendersi come la capacità di un individuo di interagire consapevolmente e responsabilmente con gli sviluppi tecnologici in campo digitale”
- Regolamento Europeo sull’intelligenza artificiale (AI ACT) “Il regolamento dell'UE sull'intelligenza artificiale, il primo atto legislativo al mondo a disciplinare la materia, è inteso a garantire che i sistemi di IA siano sicuri, etici e affidabili”
- Generazioni Connesse Safer Internet Center, Iniziative, Sillabi etc.

Le competenze digitali sono declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP 2.2 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)



Figura 1 – Aree

Il DigComp 2.2 comprende 5 dimensioni e 5 aree come segue:

A) 5 dimensioni:

- Dimensione 1 indica le aree di competenza di cui si compone la competenza digitale.
- Dimensione 2 descrive in dettaglio i titoli di ciascuna competenza e i relativi descrittori.
- Dimensione 3 descrive i livelli di padronanza di ciascuna competenza.
- Dimensioni 4 e 5 descrivono gli esempi relativi alla Dimensione 2.
- Dimensione 5 presenta casi d'uso in contesti specifici, di apprendimento e di impiego.

B) 5 aree, esplicitate anche nella figura 1:

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

Per ciascuna Area di Competenza sono state definite delle competenze specifiche, figura 2, di seguito riportate:



Figura 2 - Aree e competenze

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	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

I livelli di padronanza, secondo il DigComp 2.2 e riportati in figura sotto, sono otto:

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, pur non essendo obbligatoria, si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per bambini dai tre ai sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della scuola dell'infanzia pertanto si articola in compiti di natura culturale e di formazione assistita che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. Tenendo conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, di conseguenza, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie, l'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- riconoscere e utilizzare immagini, suoni e simboli digitali (icone, loghi, pulsanti);
- riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali;
- orientarsi in semplici ambienti digitali guidati (ad es. un'app educativa).

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

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

- partecipare a esperienze digitali collettive, rispettando il turno e ascoltando gli altri;
- utilizzare dispositivi digitali per comunicare messaggi con l'adulto (registrare la voce, scattare una foto da mostrare);
- riconoscere l'importanza di condividere e collaborare anche in ambienti digitali;
- muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti.

AREA 3. Creazione di contenuti digitali

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

- usare strumenti digitali semplici per creare disegni, registrazioni audio o collage;
- cominciare a combinare elementi (immagini, suoni) per raccontare una storia o un'esperienza;
- contare e costruire insieme con criteri dati;
- esprimere la propria creatività attraverso strumenti multimediali.

AREA 4. Sicurezza

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

- acquisire le regole per l'uso sicuro e corretto dei dispositivi digitali;
- riconoscere che i dispositivi si usano con cura e per un tempo stabilito;
- riconoscere situazione di rischio di vari ambienti (casa, scuola, strada...)
- sperimentare norme per la sicurezza per sé stessi e per gli altri.

AREA 5. Risolvere problemi

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

- Trova soluzioni con il gruppo per utilizzare strumenti o giochi digitali.
- Si adatta a nuove situazioni tecnologiche con curiosità e flessibilità.
- Dimostra iniziativa nell'esplorare funzionalità digitali sotto guida.

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				
COMPETENZA	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Desunta dal DIGCOMP 2.2				
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Riconoscere e utilizza immagini, suoni e simboli digitali (icone, loghi, pulsanti); ● Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali; ● Orientarsi in semplici ambienti digitali guidati (ad es. un'app educativa).	● Contenuti digitali come "dati" (immagini, suoni, simboli). ● Concetti iniziali di ordinamento e classificazione (es. colori, forme, animali) anche in ambiente digitale.	● Esplorare ambienti digitali semplici (es. app educative, giochi digitali) sotto la supervisione dell'insegnante. ● Mostrare interesse e curiosità nel cercare contenuti (es. video di animali, filastrocche, disegni animati educativi). ● Organizzare contenuti digitali elementari con supporto (es. scegliere una cartella/immagine con un simbolo). ●Partecipare ad attività di raccolta di informazioni.	● Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, giorni della settimana e tempo atmosferico. ● Attività di problem solving ● Usare gli strumenti a disposizione. ● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (computer, tablet o tavolo interattivo). ●Utilizza il mouse e usa i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.	● Tabelle di registrazione dei dati. ● Rimando di semplici domande in circle time. ● Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet, tavolo interattivo. ● Funtronic onevo ● Youtube kids
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

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				
2.5 Netiquette				
COMPETENZA	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Desunta dal DIGCOMP 2.2				
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Partecipare a esperienze digitali collettive, rispettando il turno e ascoltando gli altri. ● Utilizzare dispositivi digitali per comunicare messaggi con l'adulto (registrare la voce, scattare una foto da mostrare). ● Riconoscere l'importanza di condividere e collaborare anche in ambienti digitali. ● Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti.	● Interagire con gli altri con semplici tecnologie digitali. ● App di giochi didattici. ● Emozioni primarie.	● Rispettare i turni, collaborare e ascoltare. ● Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini. ● Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. ● Saper inviare un messaggio vocale. ● Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.	● Giochi con il corpo nello spazio. ● Giochi motori e di orientamento spaziale ● Giochi con le frecce direzionali ● Giochi con percorsi, labirinti e mappe. ● Coding in modalità unplugged. ● Coding con i robottini ● Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico.	● Tappeto interattivo ● Frecce direzionali ● Tappeto a scacchiera ● Cubetto, apine bee boot, Mtiny. ● Giochi in cooperative Learning
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● usare strumenti digitali semplici per creare disegni, registrazioni audio o collage; ● cominciare a combinare elementi (immagini, suoni) per raccontare una storia o un'esperienza; ● contare e costruire insieme con criteri dati; ● esprimere la propria creatività attraverso strumenti multimediali.	●Concetti topologici ●Lateralizzazione ● Concetti base di informatica	● Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. ● Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica. ● Osservare, descrivere e progettare percorsi secondo indicazioni dell'insegnante. ● Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali.	●Creare un disegno con software/app di grafica. ● Coding unplugged ● Attività di orientamento spaziale. ● Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine.	● Pixel Art ● Coding ● Paint
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		4. Sicurezza		
DESCRIPTORI DI COMPETENZA 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● acquisire le regole per l’uso sicuro e corretto dei dispositivi digitali; ● riconoscere che i dispositivi si usano con cura e per un tempo stabilito; ● riconoscere situazione di rischio di vari ambienti (casa, scuola, strada...) ● sperimentare norme per la sicurezza per sé stessi e per gli altri.	● Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. ● Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo. ● Comprendere l’importanza dell’utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell’ambiente limitando lo spreco della carta.	● Interiorizzare norme basilari sulla sicurezza per sé stessi e per gli altri. ● Imparare a distinguere il virtuale dal reale. ● Rendere consapevoli dell’uso corretto dei vari dispositivi in base all’età.	● Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale o codice numerico. ● Lettura brainstorming. ● Storytelling	● Hinterland: avventura digitale. ● Visione e ascolto di video, storie e libri cartacei
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello 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).				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
● Trova soluzioni con il gruppo per utilizzare strumenti o giochi digitali. ● Si adatta a nuove situazioni tecnologiche con curiosità e flessibilità. ● Dimostra iniziativa nell’esplorare funzionalità digitali sotto guida.	● Simboli (batterie, microfono, volume, mondo e lente). ● Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione. ● ipotizza risoluzioni di semplici problemi tecnici con l’aiuto di un adulto.	● Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. ● Riconoscere su uno schermo le icone di sistema. ● Risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l’aiuto di un adulto.	● Schede strutturate e non. ● Utilizzo della tastiera. ● Simulazioni	● YouTube Kids
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI

L'utilizzo dei campi di esperienza nel digitale alla scuola dell'infanzia offre un'opportunità straordinaria per arricchire l'apprendimento, stimolare la creatività e sviluppare competenze fondamentali per il futuro dei bambini. Ecco come i campi di esperienza possono essere integrati con il digitale, con esempi concreti.

CAMPI D'ESPERIENZA INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Il Sé e l'Altro (Identità, Autonomia, Relazione)	Creazione di avatar e profili digitali: I bambini possono creare avatar che li rappresentino e utilizzarli in attività online, imparando a esprimersi e a rispettare le identità altrui. Raccolta e condivisione di storie personali: Utilizzare tablet o smartphone per registrare interviste ai bambini o brevi video in cui raccontano le loro esperienze, emozioni e desideri. Giochi collaborativi online: Scegliere giochi digitali adatti all'età che richiedono collaborazione e comunicazione per raggiungere un obiettivo comune.
Il Corpo e il Movimento (Il corpo che comunica, il corpo che agisce)	Applicazioni di movimento: Utilizzare applicazioni che propongono esercizi di yoga, danza o ginnastica, adatti ai bambini piccoli. Videogiochi interattivi: Scegliere giochi che richiedono movimento fisico, come quelli che utilizzano sensori di movimento o realtà aumentata. Creazione di coreografie digitali: I bambini possono creare semplici coreografie e registrarle con tablet o smartphone, oppure utilizzare app per animare personaggi virtuali che eseguono i loro movimenti.
I Discorsi e le Parole (Comunicazione, linguaggio, simboli e segni)	Storytelling digitale: Utilizzare applicazioni per creare storie illustrate, registrare voci narranti e aggiungere effetti sonori e musicali. Giochi di parole interattivi: Utilizzare applicazioni e giochi che stimolano la lettura per immagini e l'arricchimento del vocabolario. Libri digitali interattivi: Scegliere libri digitali che offrono animazioni, suoni e possibilità di interazione, per rendere la lettura più coinvolgente.
La Conoscenza del Mondo (Esplorare, conoscere, comprendere il mondo)	Ricerca online guidata: Utilizzare motori di ricerca specifici per bambini per trovare informazioni su animali, piante, fenomeni naturali, ecc. Esplorazione virtuale: Utilizzare applicazioni e siti web che permettono di esplorare luoghi lontani, come musei, parchi naturali o città straniere. Simulazioni e esperimenti virtuali: Utilizzare applicazioni che simulano esperimenti scientifici semplici, come la miscelazione di colori o la costruzione di un vulcano. Video e documentari: Guardare video e documentari adatti all'età, per approfondire temi specifici e stimolare la discussione.
Immagini, suoni e colori (Manipolare, costruire, creare)	Disegno digitale: Utilizzare applicazioni per disegnare, colorare e creare opere d'arte digitali. Costruzione virtuale: Utilizzare applicazioni che permettono di costruire oggetti e strutture in 3D, come Lego virtuali. Robotica educativa: Introdurre semplici robot programmabili, come Bee-Bot o Ozobot, per sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving. Animazione digitale: Utilizzare applicazioni per creare brevi animazioni con personaggi e oggetti, sviluppando la creatività e la capacità di narrazione.

Verifica e valutazione

La verifica delle competenze digitali nell'infanzia si concentra sull'osservazione del bambino durante l'uso di strumenti digitali e sulla valutazione della sua capacità di comprendere e interagire con la tecnologia in modo sicuro e responsabile. Si tratta di un processo che coinvolge genitori, insegnanti e il bambino stesso, con l'obiettivo di promuovere un'educazione digitale consapevole e integrata nella vita quotidiana. In sintesi, la valutazione delle competenze digitali nell'infanzia è un processo continuo che richiede un approccio olistico, che tenga conto sia delle abilità tecniche che delle capacità di pensiero critico e di responsabilità nel contesto digitale.

Come valutare le competenze digitali nell'infanzia?



❖ **Osservazione:**

Monitorare il tempo che i bambini trascorrono online, le loro interazioni con i dispositivi e le loro preferenze rispetto ai contenuti digitali.

❖ **Definizione di regole:**

Creare un prontuario per l'educazione digitale, stabilendo limiti sull'uso della tecnologia (orari, luoghi, applicazioni) e promuovendo un uso responsabile.

❖ **Coinvolgimento attivo:**

Incoraggiare i bambini a partecipare a attività digitali che favoriscano lo sviluppo di competenze specifiche, come la creazione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione.

❖ **Creazione di un ambiente digitale sicuro:**

Assicurarsi che i bambini abbiano accesso a contenuti adatti alla loro età e che siano protetti da potenziali pericoli online.

❖ **Utilizzo di strumenti di valutazione:**

Esistono framework, come DigCompEdu, che possono essere utilizzati per valutare le competenze digitali degli educatori e, di conseguenza, per guidare l'attività educativa.

❖ **Promozione della consapevolezza:**

Parlare apertamente della tecnologia, dei suoi benefici e dei suoi rischi, aiutando i bambini a sviluppare un senso di responsabilità digitale.

METODOLOGIA

La metodologia individuata per il raggiungimento degli obiettivi si avvale di mediatori didattici attivi, iconici, analogici, simbolici. Sarà centrata su: **gioco, lavoro individuale, gruppo collaborativo e ricerca-azione**. Ogni apprendimento sarà veicolato attraverso l'esperienza diretta; il fare e l'agire saranno gli elementi indispensabili per l'acquisizione di abilità e competenze da parte dei bambini e delle bambine. Sarà favorita la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Il curriculum digitale nella scuola primaria è fondamentale per preparare gli studenti alle sfide del mondo moderno, in cui la tecnologia è un elemento centrale. Sviluppa competenze digitali essenziali per l'apprendimento, la comunicazione e la collaborazione, sia in ambito scolastico che nella vita quotidiana. Mira a fornire agli studenti le competenze necessarie per navigare nel mondo digitale in modo sicuro ed efficace, a imparare a utilizzare questi strumenti in modo sicuro, critico e rispettoso; permette di utilizzare la tecnologia come strumento didattico per arricchire le lezioni e rendere l'apprendimento più interattivo e coinvolgente, a utilizzare la tecnologia per risolvere problemi, a pensare in modo logico e a creare soluzioni creative, permette di personalizzare l'apprendimento e di raggiungere studenti con diverse esigenze e bisogni; inoltre può contribuire a ridurre l'impatto ambientale della scuola, come l'uso di carta e la diminuzione dello spreco di risorse. In sintesi, il curriculum digitale nella scuola primaria è un investimento nel futuro degli studenti, che li prepara a diventare cittadini attivi e consapevoli in un mondo sempre più digitale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/ è in grado di:

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

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- 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.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare;
- 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;

AREA 4 – SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla propria 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);
- essere consapevole della necessità di proteggere sé 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

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

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

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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	Accensione spegnimento ● Il desktop ● Il mouse e la tastiera ● Icone principali di Windows e di Word Gli elementi principali della Digital Board: ● Schermo, uso del touch screen ● I principali software applicativi utili per la videoscrittura ● Cartelle file e altri contenuti digitali.	● Sa individuare i tasti presenti sulla tastiera ● Conosce il nome e la Funzione di ogni elemento della tastiera. ● È in grado di trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.	● Utilizzo delle principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). ● Individuazione di cartelle e file su un dispositivo ● Accesso ed esplorazione dei contenuti di una cartella.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera Typing Club Il gufo Boo
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).	● Modalità di accesso a canali digitali protetti. ● Modalità di utilizzo di software didattici. ● Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici. ● Le regole di condotta per comunicare in Internet	● Sa utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti ● Utilizza il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante ● Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete	● Visione di immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. ● Partecipazione, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata e utilizzazione dei tasti audio e video. ● Attività di apprendimento interattivo attraverso giochi, quiz.... ● Riflessione sull'utilizzo delle parole in rete.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: ● Google Workspace per la scuola ● La Digitale ● Manifesto della comunicazione non ostile ● Schede didattiche parole ostili. Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello 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 digitali		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a in grado di: ● 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.	● Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. ● Elementi base di programmazione	● È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. ● 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.	● 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. ● Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). Attività di tipo unplugged: ● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli ● Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Utilizzare disegni in Pixel Art Attività sui reticoli. ● Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali ● Partecipare alle attività di Codeweek.	● Disegnare al computer con Paint ● Creare semplici animazioni con FlipAnim ● ABCya Animate ● Meta: animare disegni dei bambini ● QuickDraw Google ● Wardwall ● Learningapp ● TinyTap - Tutorial TinyTap ● Educaplay ● PixelArt online ● Attività sui reticoli ● PixilArt ● PixelArt ● Autunno in PixelArt ● Carte CodyRoby ● Digttools ● Tino il robottino ● Bee Bot e Blue Bot ● Codeweek
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello 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 4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l’aiuto di qualcuno, l’alunno/a è in grado di: ● individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; ● 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; ● sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui ● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).	● Scegliere semplici modi per proteggere i propri i dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. ● Misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). ● Conoscere alcuni effetti sull’ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	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. ● Sa distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale	● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all’evento di pericolo. ● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ● Disegnare una mascherina, corrispondente all’Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata considerando anche i momenti di consumo mediali. ● Conversazioni e riflessioni sulle emozioni o stati d’animo durante l’utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar Digiface Pixton - foto di classe con avatar Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland_avventure digitali
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello 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).				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l’alunno/a in grado di: ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	● Risolvere 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).	● 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 del docente.	● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ● Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta -aggiorna e riavvia). ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	● Il gioco della rete ● Computer: hardware ● Come si apre una cartella? ● Escape room
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

TERZA – QUARTA – QUINTA

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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado: ● esprimere l'esigenza di ricercare informazioni; ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● usare la terminologia specifica di base; ● comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; ● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● salvare un documento in una cartella nominata; ● stampare un documento	. ● Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare in rete. ● Strategie di ricerca personali. ● Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali	● È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. ● È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. ● È in grado di utilizzare le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Individuare i programmi principali. ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento	● Gestire la ricerca in rete con i bambini ● Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini ● Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: ● LearningApps ● Gioco su file e cartelle (WordWall) ● Internet e ricerche in rete
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, l'alunno/a in grado di: ● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● Conoscere l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete (Netiquette).	● Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto. ● Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. ● Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co - creazione di dati, risorse e conoscenze. ● Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	● È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. ● È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. ● È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). ● È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo.	● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ● Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ● 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. ● Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: ● Office 365 Education ● La Digitale ● Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: ● La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). ● L'e-mail spiegata ai bambini ● Lavagne collaborative: ● Weje ● PixelPaper ● Fastboard ● Miro ● Whiteboard ● Linoit ● Padlet ● Digidoc
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		3. Costruzione di contenuti digitali		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di: ● individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; ● utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); ● applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); ● completare una presentazione multimediale partendo da un modello già fornito; ● scrivere semplici algoritmi.	● Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. ● Modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali. ● Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.	● È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ● È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. ● È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. ● È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione).	● Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ● Scrivere e tradurre un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ● Utilizzare il metodo della Web Quest per svolgere una ricerca di informazioni. ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● Partecipare con la classe alle attività di Code week. ● Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici.	● Animaker ● Storyjumper ● Book creator ● Ourboox ● Storyboard That ● Usare Storyboard per creare fumetti ● Google Presentazioni ● Power Point ● Canva: ● Generatore online di Webquest ● Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) ● LearningApps ● Creare contenuti sotto forma di gioco: ● TinyTap ● Blooket ● Giochi di CodyRoby ● Blockly Games ● Code.org ● Codeweek ● Scratch
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	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

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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a in grado di: ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; ● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; ● proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ● individuare i rischi principali e le più comuni minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; ● comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; ● conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	● Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali. ● Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy. ● Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni. ● Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. ● Conoscenza delle misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).	● È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali 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 su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. ● È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. ● È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo.	● Impostare password sicure e mantenerne la segretezza. ● 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. ● Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ● Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale. ● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ● Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	● Alla scoperta del web Interland video ● Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco ● Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix ● Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia ● Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia ● L'impronta digitale nel web. ● Una, due massimo ● 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		5. Risolvere problemi		
DESCRITTORI DI COMPETENZA				
5.1 Risolvere problemi tecnici				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● trovare semplici soluzioni per risolverli.	● Individuazione e risoluzione dei problemi tecnici che possono presentarsi durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento).	● 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.	● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... ● Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta -aggiorna e riavvia). ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE SCUOLA PRIMARIA

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze. Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO - INGLESE	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ... Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...) Mappe concettuali (CMap Tools, ...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
MATEMATICA	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
TECNOLOGIA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ARTE E IMMAGINE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es. Paint, Tux Paint, ...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
MUSICA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ED. FISICA – RELIGIONE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

Verifiche e valutazione

Sarà cura di ogni docente/ogni Consiglio di Classe concordare le modalità di verifica che accertino i livelli di reale padronanza di quanto proposto sul digitale (es. test, compiti di realtà etc...), tenendo presente che nella scuola Primaria la verifica delle competenze digitali dovrebbe mirare a valutare la capacità degli studenti di utilizzare in modo efficace e consapevole gli strumenti digitali per apprendere, comunicare e risolvere problemi. Questo processo dovrebbe coinvolgere diverse dimensioni, come l'alfabetizzazione informativa, la comunicazione e la collaborazione digitale, la creazione di contenuti, la sicurezza online e la capacità di problem solving digitale. In sintesi la verifica delle competenze digitali nella scuola primaria deve essere un processo continuo e integrato nell'attività didattica, che mira a sviluppare negli studenti le competenze necessarie per vivere e lavorare in un mondo sempre più digitale.

COSA VALUTARE?



- ❖ Valutare l'alfabetizzazione informativa:
Gli studenti dovrebbero essere in grado di trovare, selezionare, valutare e gestire informazioni digitali in modo critico.
- ❖ Valutare la comunicazione e la collaborazione digitale:
Gli studenti dovrebbero essere in grado di utilizzare strumenti digitali per comunicare, collaborare e interagire con gli altri in ambienti digitali.
- ❖ Valutare la creazione di contenuti:
Gli studenti dovrebbero essere in grado di creare e modificare contenuti digitali, come testi, immagini e video.
- ❖ Valutare la sicurezza digitale:
Gli studenti dovrebbero essere consapevoli dei rischi online e adottare comportamenti sicuri e responsabili.
- ❖ Valutare il problem solving digitale: gli studenti dovrebbero essere in grado di utilizzare gli strumenti digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che legata ai contenuti.

Metodologie

- ❖ Didattica attiva e laboratoriale;
- ❖ Project Based Learning;
- ❖ Apprendimento per progetti;
- ❖ Inquiry Based Learning;
- ❖ Peer tutoring – apprendimento tra pari;
- ❖ Gamification;
- ❖ Didattica inclusiva e per l'integrazione;
- ❖ Problem solving e apprendimento significativo

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La scuola secondaria di primo grado (fascia di età 11-14 anni) rappresenta una tappa cruciale nel percorso di crescita degli studenti, in cui si consolidano le competenze di base e si avviano processi di autonomia di pensiero e di apprendimento. In un contesto sociale e culturale sempre più permeato dalla dimensione digitale, è fondamentale che il curriculum di questa fascia d'età includa anche una visione orientata al digitale. Tale competenza va intesa non come una materia a sé stante, ma come trasversale alle discipline, strumento per promuovere il pensiero critico, la creatività, la partecipazione attiva e la responsabilità civica. Tale approccio risponde all'esigenza di formare cittadini consapevoli, in grado di usare tecnologie emergenti in modo critico e responsabile, nonché di contribuire a processi di innovazione e collaborazione nella società contemporanea.

Per la classe prima (11 anni), si intende proporre un percorso introduttivo e progressivo che sviluppi la consapevolezza digitale, che consolidi le competenze raggiunte nel primo ciclo di istruzione e li accompagni ad un uso critico e sicuro delle tecnologie.

Per la classe seconda e terza (12-14 anni) si intende ampliare quanto introdotto in prima, ponendo l'accento su pensiero critico, cittadinanza digitale, creazione avanzata di contenuti e problem solving. Ciò è inteso con un approccio interdisciplinare, laboratoriale, orientato a compiti autentici con l'obiettivo di portare l'alunno da un uso semplicemente funzionale ad un uso critico e creativo del digitale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

(al termine della classe prima)

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

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

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

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

AREA 3. Creazione di contenuti digitali

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:

- 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.

AREA 4. Sicurezza

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

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

AREA 5. "Problem solving"

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:

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

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA		AREA 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	• Conoscere i motori di ricerca, il concetto di parola chiave, tipi di fonti (attendibili/non attendibili). • Comprendere il concetto di affidabilità delle fonti, fake news, clickbait. • Conoscere la differenza tra file e cartella, formati più comuni (.doc, pdf, .jpg).	• Saper cercare informazioni semplici online usando parole chiave; distinguere fonti primarie da fonti secondarie. • Confrontare due o più fonti, riconoscere contenuti fuorvianti. • Organizzare file in cartelle sul proprio computer o su cloud.	• Ricerca su Google di informazioni richieste dal docente. • Discussione sulle fonti: Wikipedia vs sito istituzionale. • Confronto tra articoli online su una stessa notizia. • Gioco "Fact or Fake?" con esempi tratti dal web. • Organizzazione di cartelle per le materie scolastiche in Google Drive. • Salvataggio e rinomina di file correttamente.	• Google • Google Scholar • NewsGuard • Bufale.net • Fact check explorer • Google Drive
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA	AREA 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario l’alunno/a è in grado di: • sapere che cos’è un’identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Conoscere gli strumenti di comunicazione (email, Chat, videoconferenze) • Conoscere cosa significa condividere un documento o un link con le necessarie autorizzazioni (modifica, commento, visualizzazione) • Conoscere netiquette, rispetto on line, cyberbullismo. • Conoscere strumenti per la scrittura collaborativa. • Conoscere le regole di comportamento on line e della comunicazione rispettosa. • Conoscere cos’è l’identità digitale, privacy, avatar, profili.	• Inviare una e-mail formale, partecipare a una videoconferenza. • Sa condividere un documento in modo sicuro e controllato • Conosce modalità e regole di condivisione dei contenuti. • Comportarsi in modo corretto e responsabile nelle interazioni on line. • Contribuire a creare un documento collaborativo. • Saper applicare le regole della netiquette in chat e nei commenti. •Riconoscere cosa è opportuno/ non opportuno condividere on line.	• Scrivere e inviare una e-mail al docente simulando una richiesta. • Partecipare a una videoconferenza con Meet - zoom ecc... • Condivisione di un file di testo tra i compagni con Google docs con i necessari permessi. • Discussione su esempi di Cyberbullismo evidenziati in rete. • Creazione, in gruppo, di un decalogo della netiquette. • Analisi di esempi di messaggi positivi e negativi •Scrittura di un testo collettivo (racconto o articolo) a gruppi. • Simulazione di una discussione in forum • Creazione di un profilo sicuro (fittizio) per un social educativo.	• Gmail • Google Meet • Google Classroom • Google Keep • Google Drive • Le parole per scrivere • Scratch • Canva • Avatar maker • StoryboardThat
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		AREA 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
3.3 Copyright e licenze				
3.4 Programmazione				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di: • 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 cosa è un contenuto digitale (testo, immagine, video) • Conoscere la combinazione di fonti e materiali. • Conoscere i diritti d'autore e le licenze Creative Commons. • Conoscere i concetti base del coding.	• Produrre contenuti digitali (testo-immagini- video) • Realizzare un contenuto integrato. • Usare materiale nel rispetto delle licenze. • Creare semplici algoritmi	• Creazione di una presentazione. • Realizzazione di una semplice infografica. • Ricercare immagini libere dal copyright e inserimento in un testo • Ricerca di immagini con licenza • Discussione sul concetto di plagio. • Giochi su code.org - Lego Education SPIKE Essential • Attività con scratch	• Canva • Powerpoint • GoogleSlides • Genially • Creative Commons • Pixabay • YouTube • code.org • Scratch
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		AREA 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l’ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	• Conoscere gli aggiornamenti - antivirus per usare in modo sicuro i dispositivi • Conoscere il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) • Conoscere quali sono i rischi alla sovraesposizione agli schermi, postura e le pause necessarie alla salute • Conoscere l’impatto ecologico del digitale (cloud, energia, rifiuti elettronici)	• Saper riconoscere quali sono i comportamenti che comportano dei rischi. • Capere quali sono i dati da non condividere • Saper gestire il tempo on line con attenzione al benessere. • Riconoscere pratiche digitali sostenibili	• Gioco a quiz: sai proteggere i tuoi dispositivi? • Analizzare un form: quali sono i dati da compilare? cosa è necessario? • Diario settimanale sull’uso dei dispositivi • Cosa succede quando cancelli una e-mail? • Realizzazione di poster digitale sull’impatto ambientale delle componenti.	• Kahoot • Moduli Google • Parental control • Canva
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		AREA 5. Problem Solving		
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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.	• Conoscere i concetti base di funzionamento del PC / Tablet / Smartphone • Conoscere vari tipi di applicazioni e software utili per diversi scopi. • Conoscere esempi di creatività digitale • Conoscere quali sono le proprie competenze digitali	• Saper gestire semplici problemi tecnici (audio, connessione) • Saper scegliere gli strumenti adatti ad ogni tipo di compito • Sapere usare gli strumenti digitali in modo creativo • Riconoscere ciò che si sa fare e ciò che si deve imparare	• Simulare piccoli problemi da risolvere • trovare l'applicazione digitale adatta a fare mappe concettuali o presentazione ecc.... • Creare una storia interattiva con le applicazioni adatte • fare un check-Up iniziale e finale	• Glossario digitale • Canva • Scratch o Genially • StoryboardThat • DigicompEdu check-in semplificato • Google moduli
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

(al termine della Classe Terza)

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, l'alunno è in grado di:

- 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, la valutazione di fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:

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

AREA 3. Creazione di contenuti digitali

A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, l'alunno è in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

A livello base, in autonomia, l'alunno è in grado di:

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione.

AREA 4. Sicurezza

A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei 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: conoscere i 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;
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5. Problem solving

A livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, l'alunno è in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze;
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA		AREA 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, l'alunno è in grado di: ▪ avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni; ▪ organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ▪ descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; ▪ organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle); ▪ eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali.	• Conoscere come fare una ricerca avanzata utilizzando operatori logici e fonti specialistiche. (biblioteche digitali, banche dati) • Essere in grado di valutare l'attendibilità, l'autorevolezza, e l'aggiornamento delle fonti. • Essere in grado di organizzare dei file con criteri di archiviazione efficaci.	• Saper formulare richieste per informazioni efficaci filtrando informazioni inutili. • Saper confrontare in modo critico più fonti on line identificando notizie manipolate. • Saper salvare, rinominare, catalogare i file.	• Ricerche su un tema specifico proposto dal docente. • Confronto tra articoli / immagini / video per riconoscere una notizia falsa. • Creazione e gestione di un archivio personale.	• Google advanced • Google scholar • Bufale.net • Google drive
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA	AREA 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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: ▪ conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; ▪ presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; ▪ utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; ▪ utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri.	● Conoscere e-mail, commenti, ambienti di apprendimento. ● Conoscere cosa sono i link, i permessi per l’accesso e le versioni condivise dei file. ● Conoscere diritti e doveri on line, inclusione, hate speech. ● Conoscere i ruoli nei gruppi e gli strumenti collaborativi. ● Conoscere le regole di comportamento digitale. ● Conoscere quali sono le informazioni che si condividono in rete e con i profili digitali.	● Saper comunicare in modo formale e informale on line con email e chat. ● Saper condividere in modo consapevole e sicuro. ● Riuscire a partecipare agli spazi digitali in modo costruttivo. ● Saper contribuire in modo personale a progetti condivisi. ● Rispettare le regole e gli altri utenti on line ● Saper proteggere dati e immagini personali.	● Scrivere simulando email formali e informali. ● Lavoro a gruppi su documenti condivisi. ● Creazione di un manifesto del buon cittadino digitale. ● Simulazione di un dibattito on line rispettoso ● Creare una presentazione collaborativa. ● Quiz sulle netiquette. ● Progettare un profilo sicuro per un social. ● Discussione sull’uso delle immagini in rete.	● Gmail ● Google chat ● Google documenti ● Canva ● Google Jamboard ● Kahoot ● Netiquette
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA	AREA 3. Creazione di contenuti digitali			
Descrittori di competenza 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, l'alunno è in grado di: ▪ conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; ▪ selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; ▪ indicare le fonti di informazione. A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: ▪ realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ▪ realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;	• Conoscere la realizzazione di testi, presentazioni, video, podcast. • Conoscere l'uso combinato di testi, immagini, suoni. • Conoscere "I Creative Commons" e il plagio • Conoscere gli algoritmi e le istruzioni condizionali.	• Saper creare contenuti multimediali • Rielaborare contenuti trovati in rete creando qualcosa di nuovo. • Ricercare ed usare solo materiali liberi da copyright • Creare semplici storie interattive o giochi.	• Realizzare un video o podcast su un tema scolastico. • Rielaborare un racconto in formato digitale • Realizzare una ricerca su tema scolastico ricercando materiale libero. • Realizzare un progetto con Scratch o giochi	• Canva • Audacity • Storyboardthat • Schatch • Creative Commons
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	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

AREA DI COMPETENZA		AREA 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.				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA’	ATTIVITA’ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: ▪ conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; ▪ individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ▪ avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; ▪ distinguere l’ambiente virtuale da quello reale; ▪ conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ▪ scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ▪ riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali; ▪ adottare semplici atteggiamenti sostenibili; ▪ essere consapevole dell’importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social;	• Conoscere antivirus, aggiornamenti dei sistemi e delle applicazioni, backup. • Conoscere la gestione dei dati personali e il tracciamento. • Conoscere il tempo di utilizzo, le corrette posture e le dipendenze. • Conoscere il consumo energetico del digitale e i rifiuti elettronici.	• Saper mantenere aggiornati e sicuri i dispositivi. • Saper impostare correttamente la privacy • Saper gestire il tempo e l’attenzione sui dispositivi digitali. • Adottare pratiche digitali sostenibili.	• Creare una guida base alla protezione digitale con un video educativo. • Compilare un form: cosa inserire? • Diario digitale per il monitoraggio dell’uso dei dispositivi per un tempo stabilito. • Realizzare video o poster sull’impatto ambientale del digitale. • È meglio salvare sul cloud o stampare?	• Canva • Generazioni Connesse • Parental control • Rifiuti elettronici
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

AREA DI COMPETENZA	AREA 5. Problem solving			
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				
COMPETENZA Desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, l'alunno è in grado di: ▪ individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); ▪ usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ▪ adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze; ▪ essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale; ▪ conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	• Conoscere errore comuni, aggiornamenti, riavvio, assistenza • Scegliere strumenti adatti a ogni compito. • Sviluppare la creatività con i prodotti digitali • Conoscere le proprie competenze	• Saper risolvere i problemi tecnici che si riscontrano durante l'utilizzo. • Saper individuare quale strumento è efficace per ogni attività • Creare prodotti digitali originali. • Identificare punti di forza e di debolezza.	• Quiz: cosa fai se...? • Ricerca le applicazioni adatte alla realizzazione di diversi prodotti. • Realizzare una storia animata su un tema scelto. • Compilazione del DigComp Check-in	• Kahoot • Canva • Storyboardthat • Test digicom 2.0
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livello di competenza DigComp 1.0	Livello di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

AREE DISCIPLINARI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze. Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curricolari deve essere parte integrante della metodologia didattica. Non si tratta di saper usare il computer, ma di integrare il digitale nello sviluppo delle competenze specifiche di ciascuna materia, in modo significativo e contestualizzato. Usare il digitale in modo coerente e funzionale nei percorsi didattici delle singole materie affinché lo studente approfondisca meglio la disciplina, sviluppi competenze digitali reali e non astratte o isolate e si formi come cittadino digitale attivo e consapevole

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO - LINGUE STRANIERE	Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) Elaborazione e scrittura “codice” di comportamento (es. “Programma le regole”) Regole uso cellulari e dispositivi Coding e grammatica Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) Prevenire incitamento all’odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità Protocollo Generazioni connesse.
STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE	Elaborazione e scrittura di procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate. Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari Webquest e approfondimenti Linee del tempo Google Earth, geolocalizzazione
MATEMATICA	Uso di fogli di calcolo per rappresentare dati Utilizzo di ambienti di coding Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)
TECNOLOGIA	Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing) Ora del Codice e corso Programma il futuro (percorsi tecnologici e unplugged) Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione Concetti di coding:

ARTE E IMMAGINE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Fotoritocco e creazione di collage digitali Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
MUSICA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ED. FISICA	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
STRUMENTO MUSICALE	Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,) Registrazione e montaggio audio/video delle esecuzioni Fruizione di basi digitali e metronomi per lo studio individuale e di gruppo Condivisione sicura delle performance su piattaforme scolastiche. Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
RELIGIONE	Ricerche e confronto di fonti digitali su temi religiosi Creazione di elaborati digitali su etica, solidarietà e rispetto on line Produzione di video o presentazioni su feste e simboli religiosi.

Valutazione delle competenze digitali

La valutazione delle competenze digitali nella scuola secondaria di primo grado deve tener conto non solo delle abilità tecniche, ma anche di aspetti cognitivi, collaborativi ed etici. L'obiettivo è osservare come e quanto efficacemente lo studente usa il digitale per apprendere, comunicare, risolvere problemi, creare contenuti e agire in modo responsabile.

COSA VALUTARE?



- ❖ Verificare la capacità degli studenti di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, responsabile e creativo.
- ❖ Valutare la loro competenza nella ricerca, selezione e gestione delle informazioni online.
- ❖ Accertare la loro abilità nella comunicazione e collaborazione attraverso strumenti digitali.
- ❖ Valutare la loro consapevolezza dei rischi e delle opportunità legati all'uso della tecnologia.

Metodologia

La metodologia per un curriculum digitale nella scuola secondaria di primo grado deve integrare competenze digitali in tutte le discipline, promuovendo un approccio attivo e partecipativo da parte degli studenti. Questo implica l'uso di tecnologie per la ricerca, la produzione di contenuti digitali, la comunicazione e la collaborazione, oltre allo sviluppo del pensiero computazionale e del pensiero critico. Diventa inoltre una risorsa per personalizzare l'apprendimento rendendolo più inclusivo e promuove la responsabilità digitale.

Elementi chiave per la metodologia:

- ❖ Didattica laboratoriale: attività pratiche ed operative
- ❖ Compiti autentici: attività reali e significative
- ❖ Flipped classroom - apprendimento cooperativo: studio autonomo a casa e lavoro condiviso in classe
- ❖ Utilizzo di strumenti digitali: (vedi risorse) per la creazione di mappe concettuali e piattaforme per la gestione di progetti
- ❖ Sviluppo del pensiero computazionale.
- ❖ Educazione all'uso consapevole delle tecnologie

RUBRICHE DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; Condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia. Conosce le regole del copyright
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. RISOLVERE PROBLEMI	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

Scuola Secondaria di Primo Grado

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Sa effettuare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca, se opportunamente guidato dall'insegnante.	Sa accedere all'informazione on line, localizzare le informazioni, salvare e recuperare i contenuti (testo e immagini).	Sa accedere alle informazioni on line autonomamente; effettuare ricerche; localizzare e selezionare le informazioni; raccogliere, comprendere in modo critico le informazioni; salvare, organizzare, recuperare informazioni e dati.	Sa accedere all'informazione online, effettuare ricerche, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online. Valutare in modo critico, manipolare, organizzare informazioni e dati.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Può interagire con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici	Interagisce con altri utilizzando molteplici mezzi digitali; condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni. Conosce i principi dell'etichetta digitale
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini). È capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi...). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. Sa cosa si intende per copyright.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
4. SICUREZZA	Con la supervisione dell'insegnante sa prendere le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus); sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se male usata. Partecipa alle produzioni collaborative digitali se guidato.	Sa proteggere i propri strumenti ed è consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato comprende l'impatto positivo e negativo della tecnologia sull'ambiente.	Sa identificare i siti certificati, proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui. Conosce i rischi legati all'utilizzo della rete e i suoi possibili effetti sull'uomo e sull'ambiente.	Sa proteggere i propri strumenti, i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy. È consapevole dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa, collabora e utilizza in modo autonomo e responsabile gli strumenti digitali.
5. RISOLVERE PROBLEMI	Identifica semplici strumenti per risolvere problemi se opportunamente guidato.	Sa riconoscere semplici strumenti digitali e possibili soluzioni per soddisfare i propri bisogni.	Sa scegliere strumenti digitali e adeguate risposte per risolvere problemi con buona autonomia	Individua, valuta e risolve problemi in autonomia, integrando in modo consapevole i suoi saperi di base.

RISORSE E STRUMENTI DIGITALI UTILI

per lo sviluppo delle competenze del Curricolo Verticale Digitale



Un curricolo digitale verticale efficace richiede risorse che coprano diverse aree di competenza, dall'alfabetizzazione informatica alla creazione di contenuti, alla sicurezza online e alla cittadinanza digitale. Le risorse possono includere strumenti per la creazione di contenuti digitali, piattaforme per la collaborazione e la comunicazione, e risorse per l'insegnamento e l'apprendimento, come materiali didattici digitali e piattaforme e-learning.

L'elenco che segue propone una selezione di risorse digitali utili per supportare la creazione di contenuti didattici e la didattica innovativa.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIDATTICI (1) E PIATTAFORME PER LA COLLABORAZIONE E LA COMUNICAZIONE (2)

- **Canva for Education (1-2)** - Per creare presentazioni, infografiche, schede didattiche, poster e materiale visivo.
<https://www.canva.com/education/>
- **Genially (1-2)** - Strumento per realizzare infografiche, presentazioni, giochi, Escape rooms e contenuti interattivi. <https://genially.com/it/>
- **Prezi (1-2)** - Alternativa dinamica a PowerPoint per presentazioni coinvolgenti. <https://prezi.com/it/>
- **Book Creator (1)** - App per creare libri digitali interattivi. <https://bookcreator.com/>
- **StoryJumper (1-2)** - Creazione di storie digitali illustrate. <https://www.storyjumper.com/>
- **Kahoot! (1)** - Creazione di quiz gamificati per rendere l'apprendimento più coinvolgente. <https://kahoot.com/>
- **Quizizz (1)** - Strumento per quiz interattivi con feedback immediato. <https://quizizz.com/?lng=it>
- **Edpuzzle (1)** - Creazione di video didattici interattivi con domande integrate. <https://edpuzzle.com/>
- **PanQuiz (1)** - Creazione di quiz personalizzati con elementi interattivi, ideale per verifiche e apprendimento ludico.
<https://www.panquiz.com/>
- **Wordwall (1)** - Piattaforma per creare attività interattive come quiz, cruciverba, memory, anagrammi e molto altro.
<https://wordwallgames.com/>
- **LearningApps (1)** - Creazione di esercizi interattivi personalizzati, come puzzle, giochi di associazione e quiz. <https://learningapps.org/>
- **Classroomscreen (1-2)** - Lavagna online che permette di visualizzare timer, semafori, strumenti per il lavoro di gruppo e altre funzioni utili per gestire la classe in modo interattivo. <https://classroomscreen.com/>
- **Bouncy Balls (1-2)** - Strumento online che rileva il livello di rumore nella classe attraverso il microfono e lo rappresenta con palline colorate che si muovono in base al volume. Perfetto per aiutare gli studenti, in particolare quelli della scuola dell'Infanzia e Primaria, a regolare il tono della voce. <https://bouncyballs.org/>
- **Scratch (1)** - Codificare storie, giochi e animazioni interattive. <https://scratch.mit.edu/>
- **Code.org (1)** - Promuovere l'educazione informatica attraverso strumenti e risorse gratuite. <https://code.org/>
- **Padlet (1-2)** - Creare bacheche virtuali dov'è possibile condividere contenuti. <https://padlet.com/>
- **GarageBand (1)** - Software per la produzione musicale digitale. <https://apps.apple.com/us/app/garageband/id408709785ù>

- **Audacity (1)** - Software per la produzione musicale digitale. <https://www.audacityteam.org>
- **StopMotion Studio (1)** - App per creare animazioni stop-motion. <https://apps.apple.com/it/app/stop-motion-studio/id441651297>
- **ThingLink (1-2)** - Piattaforma per creare immagini interattive e video. <https://www.thinglink.com/>
- **Jamboard (1-2)** - Lavagna interattiva digitale, estensione di Google marketplace. <https://jamboard.google.com>
- **Google Classroom (1-2)** - Piattaforma per la gestione della classe e la condivisione di materiali didattici. <https://classroom.google.com/>
- **Gmail (1)** - Casella di posta elettronica.
- **Google keep (1-2)** - Creazione, modifica e condivisione di note. Estensione di Google marketplace. <https://keep.google.com>
- **Moodle (1-2)** - Sistema di gestione dell'apprendimento open source. <https://moodle.org/>
- **Tinkercad (1-2)** - Piattaforma gratuita per modellazione oggetti stampante 3D. <https://www.tinkercad.com/>
- **Google drive (1-2)** - Piattaforma di archiviazione e condivisione. <https://drive.google.com>
- **Google documenti (1-2)** - Piattaforma di archiviazione e condivisione. <https://docs.google.com>
- **Google meet (1-2)** - Piattaforma per videoconferenze. <https://meet.google.com/>

STRUMENTI PER PROTEGGERE LA SALUTE IL BENESSERE DEI RAGAZZI E LA CITTADINANZA DIGITALE



- Linee guida per la sicurezza online: documenti che spiegano come proteggere la propria identità digitale, i dati personali e come evitare rischi online. <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/05/la-privacy/>
- Risorse per la valutazione della credibilità delle informazioni online: documenti e strumenti che aiutano a distinguere informazioni accurate da informazioni false o fuorvianti. (es. <https://www.bufale.net/>)

- **Netiquette**: linee guida per il comportamento corretto in rete. <https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf> - <https://archivio.pubblica.istruzione.it › allegati › n...Netiquette>
- **Pixabay**: piattaforma on line ricca di immagini prive di copyright <https://pixabay.com/it/>
- Strumenti per la gestione dell'identità digitale: piattaforme e guide per la creazione e la gestione di un'identità digitale sicura.
- **Interland**: gioco on line gratuito che ha lo scopo di educare i bambini alla sicurezza in modo divertente. <https://www.mondodigitale.org/formazione/risorse-educative/interland>
- **Space Shelter** un gioco per apprendere come proteggersi on line. <https://games.gamindo.com/google/3/?https://games.gamindo.com/google/>

STRUMENTI UTILI PER COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

- **We School** - creare, gestire corsi interagire con altri utenti e monitorare i risultati degli studenti. <https://platform.weschool.com/it/>
- **La Digitale** - fornisce agli insegnanti strumenti digitali gratuiti liberi e responsabili per l'educazione. <https://ladigitale.dev/it/#projet>
- **Pixton** - creare fumetti e foto digitali con Avatar. <https://www.pixton.com/welcome>
- **Cody Roby /Feet**- costruire percorsi a tessere quadrate che rappresentano in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli. <https://codemooc.org/codyfeet/>

ULTERIORI RISORSE

<https://www.robertosconocchini.it/disegna-e-colora/8696-lets-getcreative-%20raccolta-di-strumenti-creativi-online.html>
<https://www.youtube.com/>
<https://www.mondodigitale.org/formazione/risorse-educative>
<https://www.metodologiedidattiche.it/>
<https://www.scratchjr.org/>
https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf
<https://www.kodable.com/>
<https://bee-bot.it.softonic.com/android>

https://tuxpaint.org/?lang=it_IT
<https://www.maestrofrancesco.com/patente-del-mouse/>
<https://www.tynker.com/minecraft/>
<https://www.i-code.it/it/>
<https://www.draw-your-game.com/>
https://www.ilgomitolo.net/programmi_gratuiti/
<https://www.risorsendidattiche.net/>
<https://arteascuola.com/it/>
<https://storybird.com/>
<https://www.baby-flash.com/wordpress/>

- **Podcast, siti web, blog specializzati in didattica digitale:** Fonti di informazioni, aggiornamenti e approfondimenti.
- **Community online di docenti:** Piattaforme di confronto, scambio di idee e buone pratiche.