



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "IRIS ORIGO"
Viale I Maggio, 9 – 53045 MONTEPULCIANO (SI)
Tel. 0578/712500 – Fax 0578/712507 C.F. 81004360525
www.comprensivoirisorigo.edu.it e-mail siic821006@istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



PREMESSA – Riferimenti legislativi

Il curricolo digitale è stato progettato e realizzato, secondo una logica di curricolo verticale, con un percorso per gli alunni dei vari ordini di scuola che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Infatti, la competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet“. pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

- **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.” pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

● CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n. 724 (allegato A)
SIIIC821008 - AOOA72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006634 - 24/01/2024 - IV.1 - I

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

● CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

● **RACCOMANDAZIONE** del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018

● **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1 e nel 2022 la versione 2.2.

La versione 2.2 di DigComp evidenzia lo stretto collegamento della competenza di cittadinanza con l'alfabetizzazione mediatica, indispensabile per partecipare attivamente e pienamente alla vita civile e sociale in una società democratica ma anche ai fini dell'apprendimento in generale.

Le 5 aree in cui si articola la competenza digitale comprendono infatti 1) Informazione e alfabetizzazione dei dati; 2) Comunicazione e collaborazione; 3) Creazione di contenuti digitali; 4) Sicurezza; 5) Risoluzione dei problemi.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA



SCUOLA DELL' INFANZIA

ULTIMO ANNO: 5 ANNI	
Area di competenza: 1.Alfabetizzazione su informazioni e dati	Descrittori di competenza:

<p>2. Comunicazione e collaborazione 3. Costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione 4.3 Proteggere la salute e il benessere 5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Contenuti/attività</p>	<p>Risorse</p>
<p>Con supporto adeguato:</p> <p>A1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti principali del PC; • Prendere familiarità con strumenti digitali in uso a scuola (tavolo interattivo); • Utilizzare il PC e la rete per scopi ludico-didattici; • Utilizzare il PC o gli strumenti digitali per attività grafiche e giochi interattivi; • Sviluppare l'attenzione e l'ascolto anche attraverso la consultazione di libri digitali; • Utilizzare software per attività di gioco didattico. <p>A2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praticare ad attività di gruppo, rispettando la regola del turno; • Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con i compagni e dare il proprio contributo. <p>A3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare, con supporto, contenuti in ambienti digitali; • Sviluppare e consolidare le conoscenze nei diversi campi di esperienze; <p>A4</p>	<p>Tutte le attività con il supporto della tecnologia digitale sono trasversali ai vari campi di esperienza:</p> <p>Attività sulla conoscenza delle parti del PC. Visita dell'aula d'informatica. Attività sulla conoscenza dei dispositivi digitali messi a disposizione dalla scuola. Attività sulla navigazione in rete per l' utilizzo di software didattici con supporto guidato.</p> <p>Attività grafico-pittoriche e manipolative libere e guidate per la realizzazione di elaborati / cartelloni/ prodotti sui principali dispositivi e loro parti in uso a scuola (PC, tavolo interattivo, robot, robot bee bot,).</p> <p>Attività grafiche con strumenti digitali. Disegni creativi sulla piattaforma del tavolo interattivo.</p> <p>Giochi didattici digitali di associazione e memoria, riordino temporale e logico d'immagini, giochi di parole, giochi sul ritmo, giochi sullo schema corporeo. Lettura d'immagini. Giochi di gruppo.</p> <p>Ascolto e video proiezioni di immagini, storie e documentari alla Lim. Attività di ascolto di racconti e fiabe con consultazione di libri digitali e biblioteche digitali. Poesie, filastrocche e canzoncine con interazione ed utilizzo di strumenti digitali. Attività di ricomposizione e numerazione di brevi sequenze collegate a storie.</p> <p>Attività di ricostruzione di puzzle interattivi su alcuni contenuti delle Uda (emozioni, stagioni, racconti,).</p> <p>Giochi digitali sulle emozioni ed attività per riflettere sulle emozioni/stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la visione di un cartone.</p>	<p>Le parti del PC.</p> <p>Dispositivi digitali messi a disposizione dalla scuola: PC, tavolo interattivo, Lim,..</p> <p>Siti web. Connessione Internet. Piattaforme collaborative on line.</p> <p>Libri digitali. Biblioteche digitali.</p> <p>App, Software. Giochi digitali. App per attività di tipo logico-matematico, topologico e linguistico, digital designer, coding/robotica.</p>

<p>A 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici tecnologie per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Sperimentare, conoscere e rispettare le prime regole per l'utilizzo dei dispositivi. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e collegare immagini, simboli ed icone nei giochi delle App maggiormente utilizzate. • Raccontare una storia in sequenze e rielaborarla con creatività ed originalità anche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali. 	<p>Riflessione su alcune regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.</p> <p>Gioco interattivo della dama. Memory e giochi di associazione. Attività di coding: pratica (robotica) su carta e digitale. Attività di pixel art con il mezzo digitale. giochi logici, e topologici con semplici codici di programmazione.</p>	
---	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELL' ULTIMO ANNO DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

<p>A livello base in autonomia o con un supporto adeguato</p>	
<p>A1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti principali del PC e riconosce i dispositivi digitali messi a disposizione dalla scuola; • Usa le tecnologie digitali con supporto adeguato per navigare e ricercare contenuti digitali • Usa alcune funzioni dei dispositivi digitali per attività grafiche e giochi interattivi; • Mantiene l'attenzione e l'ascolto attraverso la consultazione di libri digitali; • Utilizza software per attività di gioco didattico. 	
<p>A2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratica attività di gruppo, rispettando la regola del turno; • Utilizza le tecnologie digitali per collaborare con i compagni e dare il proprio contributo. 	
<p>A3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca, con supporto, contenuti in ambienti digitali; • Consolidare le conoscenze nei diversi campi di esperienza. 	

A4

- Utilizza semplici tecnologie per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- Sperimenta, conosce e rispetta le prime regole per l'utilizzo dei dispositivi;
- Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.

A5

- Riconosce e collega immagini, simboli ed icone nei giochi delle App maggiormente utilizzate;
- Racconta una storia in sequenze e la rielabora con creatività ed originalità attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali;

SCUOLA PRIMARIA

PRIMO BIENNIO: CLASSE PRIMA E SECONDA		
<p>Area di competenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione 3. Costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi 	<p>Descrittori di competenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 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). 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti/attività	Risorse
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. 	<p>Gli elementi principali del computer. Le funzioni dei tasti del mouse. Le principali funzioni della tastiera. Rappresentare in un cartellone</p>	<p>Le parti del computer Accendere e spegnere il computer</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Utilizzare il mouse e la tastiera per dare semplici comandi. • Utilizzare la tastiera. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare programmi di disegno e videoscrittura. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti come la LIM o il monitor touch screen, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività didattiche di scrittura, consultazione libro digitale e siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi. • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Utilizzare software e applicativi offline/online per attività di gioco didattico. • Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi e dell'aula 	<p>da esporre in aula le componenti dei dispositivi in uso e le funzioni delle varie periferiche (mouse, tastiera, webcam, stampante,...)</p> <p>Riconoscere file, cartelle, programmi. Individuare nel dispositivo una cartella, accedervi, esplorarne il contenuto. Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte con l'aiuto dell'insegnante. Creare una cartella e salvare un documento. Utilizzo delle principali funzionalità di programmi/app di grafica per disegnare e di videoscrittura (es. per scrivere lettere, numeri, parole, anche per completare testi a buchi, semplici frasi, maiuscole, minuscole, spazio tra le parole, andare a capo). Riconoscere le icone dei programmi maggiormente utilizzati. Effettuare semplici ricerche offline e nel web, con il supporto dell'insegnante. Attività di coding: pratica (robotica), su carta e digitale.</p> <p>Durante l'accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. Leggere storie/stimolo, gioco del "telefono senza fili", individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio. Conoscere le parti che compongono un messaggio. Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline Utilizzo del computer/LIM e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche .</p> <p>Raccontare o disegnare un evento pericolo e individuare le emozioni. Disegnare la carta di identità. Disegnare a mano o creare un avatar con un software. Disegnare una mascherina, corrispondente all'avatar, da indossare per eventuali foto/video. Riflettere sulle emozioni/stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la visione di un cartone. Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale e da quelle del reale. Codifica delle regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.</p>	<p>Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera Il gufoBo</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: My Edu Video del manifesto della comunicazione non ostile e schede didattiche</p>
---	---	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A livello base e con aiuto sono in grado di:

A1 - riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook);

- individuare il pulsante start e avviare un dispositivo;
- utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- visionare immagini, animazioni, video;
- eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- individuare file all'interno del dispositivo
- trovare e accedere a dati, informazioni, contenuti in ambienti digitali offline e poi online.

A2 - utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti

A3 - creare e modificare contenuti semplici,

- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;

A4 - rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi

- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- saper indicare e motivare i programmi

A5 - riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;

- agire sui dispositivi secondo le funzioni base

SCUOLA PRIMARIA

SECONDO BIENNIO: CLASSE TERZA E QUARTA

SECONDO BIENNIO: CLASSE TERZA E QUARTA		
<p>Area di competenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione 3. Costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi 	<p>Descrittori di competenza:</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione</p> <p>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 la salute e il benessere</p> <p>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).</p>	
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Contenuti/attività</p>	<p>Risorse</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e la tastiera. ● Aprire e chiudere un file. 	<p>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.</p>	

- Creare una cartella personale
- Aprire un nuovo documento
- Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile.
- Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi.
- Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico.
- Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.
- Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.

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; ● scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;

- Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi.

Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali.

Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. 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 e schermi digitali.

Scrivere in formato digitale un dialogo, un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.

Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date

Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione

Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale

Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.

<p>individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>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).</p>	
---	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A1 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2 • 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;

A3 • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;

- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4 • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5 • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.

SCUOLA PRIMARIA

TERZO BIENNIO: CLASSE V PRIMARIA		
<p>Area di competenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione 3. Costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi 	<p>Descrittori di competenza:</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione.</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti/attività	Risorse
<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. ● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. ● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. ● Usare software didattici. ● Saper trasferire dati dalle periferiche. ● Saper stampare. ● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali... 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di immagini e informazioni in rete. ● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. ● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Realizzare storytelling. ● Utilizzare Lego, Scratch o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - partecipare alla CodeWeek ; - partecipare a gare e competizioni. 	

- Semplici pratiche di problem-solving.
- Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.
- Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.
- Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.
- Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.
- Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.

- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
- Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma.
- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.).
- Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
- Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.
- Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici

**TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO-
RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado
CLASSE V PRIMARIA**

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA a livello base in autonomia, o con un supporto adeguato se necessario, sono in grado di:

- Riconosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conoscere e utilizzare i principi base del Coding: impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
- Scrivere, revisionare, arricchire con immagini e archiviare testi scritti al computer.
- Utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizzare presentazioni.
- Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conoscere e utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.
- Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizzare la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adottare comportamenti preventivi.
- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
- Identificare semplici soluzioni per risolverli.

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe V Scuola Primaria. *(Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012) pag.80*
 L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZA DIGITALE (COMPETENZA CHIAVE N.4)

Competenze previste al termine della Scuola Primaria – *CERTIFICAZIONE COMPETENZE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*
 L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

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.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO E LINGUE STRANIERE	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. Libri digitali e audiolibri. 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

	<p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)</p> <p>SIIC821006 - AOOA72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000634 - 24/01/2024 - IV.1 - I</p>
STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione</p> <p>Linea del tempo digitale. Atlante digitale.</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Accedere al Web e ricercare informazioni</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)</p>
MATEMATICA	<p>Produzione digitale di un testo. Mappe concettuali.</p> <p>Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi)</p> <p>Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Accedere al Web e ricercare informazioni</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)</p>
TECNOLOGIA	<p>Produzione digitale di un testo. Mappe concettuali.</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici</p> <p>Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di Coding</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici (es.Paint, Tux Paint, ...)</p> <p>Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
MUSICA	<p>Produzione digitale di un testo. Mappe concettuali.</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti</p> <p>Fruizione di video didattici in rete. Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>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,...)</p>

Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

~~SIIC821008 - AOOA72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000634 - 24/01/2024 - IV.1 - I~~

ED. FISICA -

RELIGIONE

Produzione digitale di un testo. Mappe concettuali.

Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti

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

VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

SIIC821006 - A00A72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000634 - 24/01/2024 - IV.1 - I

Area di COMPETENZA	AVANZATO A Livello AVANZATO	INTERMEDIO B Livello INTERMEDIO	BASE C Livello BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE D Livello INIZIALE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
3. Costruzione di contenuti	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Apri un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
2. Comunicazione e collaborazione 3. costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 4. Sicurezza	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 2. Comunicazione e collaborazione 3. costruzione di contenuti 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti.	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto

Area 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.

Area 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Area 5. RISOLVERE PROBLEMI

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

SCUOLA SECONDARIA I grado

	INFORMAZIONE		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Descrittori di competenza</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
SVILUPPO DELLA COMPETENZA A: Cosa gli alunni e le alunne devono saper fare.	<ul style="list-style-type: none"> ● Salva i documenti anche su memoria rimovibile; ● Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo; ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete; ● Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività; ● Utilizza i dizionari digitali; ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi; ● Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme ● Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale ● Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme ● Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.

<p>COMPITI SIGNIFICATI VI: in che modo si possono sviluppare le competenz e.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ● Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ● Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ● Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata). ● Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ● Cercare in autonomia i libri in un catalogo on_line
--	---

	COMUNICAZIONE		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Descrittori di competenza</i>	<i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i>	<i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i>	<i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i>
SVILUPPO DELLA COMPETENZA: Cosa gli alunni e le alunne devono saper fare.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) ● Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC ● Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Sa condividere documenti attraverso mail e drive 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

COMPITI SIGNIFICATIVI:
in che modo si possono
sviluppare le
competenze.

- All'interno del sistema mail della scuola: utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;
- Inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;
- inviare e-mail utilizzando mail di gruppo
- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.
- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- Richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio.
- Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni, all'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola.
- Creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione.

	CREAZIONE DI CONTENUTI		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Descrittori di competenza</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>
SVILUPPO DELLA COMPETENZA A: Cosa gli alunni e le alunne devono saper fare.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer ● Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...) ● Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici ● Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini ● Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici ● Conosce ed utilizza i principali software didattici ● Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Sa creare diapositive digitali multimediali ● Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici ● Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo ● Conosce ed utilizza i principali software didattici ● Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> ● Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni ● Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>); ● Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni ● Conosce ed utilizzare i principali software didattici ● Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo

<p>COMPITI SIGNIFICATI VI: in che modo si possono sviluppare le competenze .</p>	<p style="text-align: center;">SIIC821006 - A00A72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000634 - 24/01/2024 - IV.1 - 1</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.● Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.● Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.● Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare storytelling.● Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica.● Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine.● Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online.● Realizzare podcast.● Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse.● Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari.
--	---

	SICUREZZA		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Descrittori di competenza</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i>
SVILUPPO DELLA COMPETENZA: Cosa gli alunni e le alunne devono saper fare.	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) ● Usa i principali motori di ricerca ● Utilizza correttamente il proprio account (username e password) ● Conosce il significato di Cyberbullismo e riconosce i principali pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa proteggere i dati personali e i dispositivi ● Conosce il tema della privacy ● Conosce cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia ● Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità ● Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat ● Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete

COMPITI

SIGNIFICATIVI: in che modo si possono sviluppare le competenze.

SIIC821006 - A00A72FD82 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000634 - 24/01/2024 - IV.1 - I

- Leggere l'« safety policy » di istituti e « sottoscriverla »
- Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.
- Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).
- Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).
- Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.
- Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.
- Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).
- Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).
- Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).
- Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali.
- Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.
- Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.
- Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.

	PROBLEM-SOLVING		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Descrittori di competenza</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>
SVILUPPO DELLA COMPETENZA: Cosa gli alunni e le alunne devono saper fare.	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici ● Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici ● Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure ● Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo

<p>COMPITI SIGNIFICATIVI: in che modo si possono sviluppare le competenze.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).● Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.● Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.● Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).● Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.● Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.● Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.
--	--

VALUTAZIONE CLASSE I

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
<p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p><i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.</i></p>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce la maggior parte delle funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Identifica, denomina e conosce alcune delle funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
<p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>	<p>Individua, autonomamente e con sicurezza, i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</p> <p>Conosce modalità e regole di condivisione dei contenuti e le applica con consapevolezza per interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</p>	<p>Individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</p> <p>Conosce modalità e regole di condivisione dei contenuti e le applica per interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</p>	<p>Individua, con il supporto del docente, i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Conosce modalità e regole di condivisione dei contenuti e le applica, a volte guidato, per interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</p>	<p>Conosce un numero limitato di modalità e regole di condivisione dei contenuti;</p> <p>Con il supporto del docente comunica nelle interazioni digitali attraverso le più diffuse tecnologie.</p>
<p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p>	In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di	In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di	In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di	Con il supporto del docente, operando in situazioni note, è

<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p>realizzare con padronanza, prodotti multimediali di vario genere. Opera sia individualmente sia in modalità collaborativa.</p> <p>Conosce i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>realizzare prodotti multimediali di vario genere. Opera sia individualmente sia in modalità collaborativa.</p> <p>Conosce i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>realizzare prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p>	<p>in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere.</p>
<p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.</i></p>	<p>È in grado comprendere ed applicare autonomamente regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui.</p>	<p>È in grado di applicare autonomamente regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di applicare semplici regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui.</p>	<p>Con il supporto del docente, operando in situazioni note, è in grado di applicare semplici regole e misure per proteggere i suoi dati personali e la sua privacy.</p>
<p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di utilizzare con padronanza il sistema operativo installato sui PC della scuola e i relativi software applicativi. Risolve con sicurezza problemi derivanti dall'utilizzo di dispositivi e tecnologie digitali.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i relativi software applicativi. Risolve problemi derivanti dall'utilizzo di dispositivi e tecnologie digitali.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i relativi software applicativi. Risolve semplici problemi derivanti dall'utilizzo di dispositivi e tecnologie digitali.</p>	<p>Con il supporto del docente, operando in situazioni note, utilizza il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. Risolve semplici problemi derivanti dall'utilizzo di dispositivi e tecnologie digitali.</p>

VALUTAZIONE CLASSE II

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
<p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p><i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, attua, in rete, una ricerca mirata di dati e di contenuti e li seleziona secondo criteri adeguati ed operando un confronto tra di essi e validando le fonti. È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</p> <p>Sa fornire indicazioni su come reperire informazioni e contenuti, sia online, sia in un archivio digitale.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, attua, in rete, una ricerca mirata di dati e di contenuti e li seleziona secondo criteri adeguati operando un confronto tra essi. È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...).</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, attua, in rete, una ricerca di dati e di contenuti e li seleziona secondo criteri adeguati.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note, attua, in rete, una ricerca di dati e di contenuti e li seleziona.</p>

<p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di gestire strumenti di condivisione. Utilizza strumenti e tecnologie per impegnarsi in processi collaborativi e per la co-costruzione di risorse digitali, apportando un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p> <p>Utilizza una terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di gestire strumenti di condivisione. Utilizza strumenti e tecnologie per impegnarsi in processi collaborativi e per la co-costruzione di risorse digitali.</p> <p>Utilizza una terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di gestire semplici strumenti di condivisione. Utilizza semplici strumenti e tecnologie per partecipare a processi collaborativi e per la co-costruzione di risorse digitali.</p> <p>Utilizza una terminologia di base per comunicare sui canali social.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note è in grado di gestire semplici strumenti di condivisione e di interagire con compagni e compagne di classe.</p>
<p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p> <p>Comprende e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p> <p>Rispetta i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere.</p>

<p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui. Conosce i pericoli della rete ed è in grado di identificarli, di denunciarli, e di attuare misure per proteggere se stesso e i compagni.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui. Conosce i pericoli della rete ed è in grado di identificarli e di denunciarli.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui.</p> <p>Conosce i pericoli della rete.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note, è in grado di applicare semplici regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy propria ed altrui.</p> <p>Conosce alcuni pericoli della rete.</p>
<p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di individuare e risolvere alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare semplici strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note, è in grado di individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p>

VALUTAZIONE CLASSE III

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
<p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p><i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, avendo chiare le necessità di ricerca di informazioni. È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</p> <p>Sa descrivere e fornire indicazioni su come reperire informazioni e contenuti, sia online, sia in un archivio digitale. Esegue l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e riflette sulla loro affidabilità.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, avendo chiare le necessità di ricerca di informazioni. È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</p> <p>Sa descrivere e fornire indicazioni su come reperire informazioni e contenuti, sia online, sia in un archivio digitale.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, avendo chiare le necessità di ricerca di informazioni. È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</p> <p>Sa descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti navigando in rete.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note, è in grado di organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</p> <p>È in grado di salvare i materiali in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</p> <p>Sa descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti navigando in rete.</p>

<p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p><i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di interagire in rete con compagni e compagni di classe.</p> <p>Conosce ed utilizza le regole di <i>netiquette</i> per collaborare in un ambiente digitale ed apportare un contributo costruttivo e responsabile nelle relazioni sociali (virtuali e non).</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di interagire in rete con compagni e compagni di classe.</p> <p>Conosce ed utilizza le regole di <i>netiquette</i> per collaborare in un ambiente digitale.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di interagire in rete con compagni e compagni di classe.</p> <p>Conosce ed utilizza semplici regole di <i>netiquette</i> per collaborare in un ambiente digitale.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note è in grado di gestire semplici strumenti di condivisione e di interagire con compagni e compagne di classe.</p> <p>Sa utilizzare semplici regole di <i>netiquette</i>.</p>
<p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p><i>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p> <p>Seleziona materiali conoscendo e rispettando le regole del diritto d'autore ed applica le necessarie misure di attribuzione.</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p> <p>Seleziona materiali conoscendo e rispettando le regole del diritto d'autore ed applicando semplici misure di attribuzione.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere, anche in modalità collaborativa.</p> <p>Rispetta i diritti di proprietà intellettuale: seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note è in grado di realizzare prodotti multimediali di vario genere anche in modalità collaborativa.</p> <p>Sa citare alcune delle sue fonti di informazione.</p>
<p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p><i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale,</i></p>	<p>In autonomia, sulla base delle proprie necessità è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy. Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p>	<p>In autonomia, sulla base delle proprie necessità è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy. Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p>	<p>In autonomia è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy. Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali, è consapevole della necessità di</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note è in grado di applicare regole e misure per proteggere i dati personali e la privacy.</p>

<p><i> misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i></p>	<p>Tratta con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone. Utilizza la terminologia adeguata per comunicare sui canali social, tutelando la propria web reputation. Conosce i pericoli della rete ed è in grado di identificarli e di denunciarli.</p> <p>Conosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali.</p>	<p>Tratta con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone. Utilizza la terminologia adeguata per comunicare sui canali social. Conosce i pericoli della rete ed è in grado di identificarli e di denunciarli. Conosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali.</p>	<p>trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone. È consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social. Conosce i rischi legati ai social o ai videogiochi.</p>	<p>Conosce i pericoli della rete e sa come creare un'identità digitale fornendo solo i dati necessari e scegliendo password adeguate.</p>
<p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p><i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i></p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di individuare e risolvere alcuni problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p> <p>Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso).</p>	<p>In autonomia, anche in situazioni nuove, è in grado di individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare, in base alle sue necessità, strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p>	<p>In autonomia, operando in situazioni note, è in grado di individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p> <p>Sa usare, in base alle sue necessità, semplici strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione del docente ed operando in situazioni note, è in grado di individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</p>

