



1° ISTITUTO COMPRENSIVO “V. MESSINA”

P.zza G. Nigro già Umberto I, 11 – Palazzolo Acreide (SR)

Tel.: 0931881166 Fax: 0931876064 - CF: 80002050898

E-mail: src85400t@istruzione.it PEC: src85400t@pec.istruzione.it

www.icmessinapalazzolo.edu.it

IL CURRICOLO delle COMPETENZE DIGITALI

IL CURRICOLO delle COMPETENZE DIGITALI

Il team digitale di istituto ha ritenuto di riformare il curricolo delle competenze digitali sulla base del Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (**framework DigComp**) e delle indicazioni emanate da **AGiD**, Agenzia per l'Italia Digitale, nel documento "[Competenze digitali](#)".

Il curricolo così elaborato è organizzato secondo 5 aree di competenza:

1. Informazione e alfabetizzazione su informazione e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

La redazione del documento è in larga parte basata sul "[Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale](#)".

Indice delle sezioni

- Introduzione
- Il curricolo della scuola dell'infanzia
- Il curricolo della scuola primaria
 - Classe Prima e Seconda Scuola Primaria
 - Classe Terza e Quarta Scuola Primaria
 - Classe Quinta Scuola Primaria
- Il curricolo della scuola secondaria di I grado
 - *Classe Prima Scuola Secondaria di Primo Grado*
 - *Classi Seconda e Terza Scuola Secondaria di Primo Grado*

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO

Scuola dell'Infanzia

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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

- Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati
- Porsi domande e proporre possibili soluzioni
- Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali
- Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico
- Attività di problem solving
- Usare gli strumenti a disposizione
- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)
- Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera
- Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Interagire attraverso le tecnologie digitali

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

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

- Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio
- Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti
- Individuare e riprodurre strutture ritmiche
- Gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività
- Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune
- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure

- 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

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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

- Costruire insiemi con criteri dati
- Contare
- Discriminare le quantità

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Attività di routine legate al contare o a creare insiemi
- Giochi con gli insiemi
- Giochi con i numeri
- Giochi con le quantità
- Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi
- Contare sulla linea del 10

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere la salute e il benessere

Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, con aiuto, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei 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;
- sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Disegnare un evento pericoloso.
- Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.
- Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.
- Disegnare una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.
- Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.
- Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

Individuare fabbisogni e risposte

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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

- Utilizzare semplici software didattici
- Sperimentare creativamente in unplugged

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Utilizzare tablet, lim per creare disegni
- Utilizzare tablet o lim per fare il gioco del memory
- Sperimentare con i giochi preoperatori ai giochi con il computer

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classe Prima e Seconda Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia, sono in grado di:

- individuare i "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione.

A livello base, con aiuto, sono 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 eventuale supporto, sono in grado di:

- individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).
- Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.
- Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.
- Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).
- Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.
- Ritrovare file archiviati.
- Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio).

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, con aiuto, sono 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).

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.
- Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
- Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere modalità di espressione 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.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.
- Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).
- Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).
- Creare un disegno con un software/app di grafica.

	<ul style="list-style-type: none">• Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.• Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.• Realizzare ORIGAMI.• Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.• Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.• Partecipare alle attività di Codeweek.
--	---

AREA DI COMPETENZA
4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, con aiuto, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei 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;
- sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.
- Disegnare un evento pericoloso.
- Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.
- Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.
- 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.
- Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

AREA DI COMPETENZA
5- RISOLVERE
PROBLEMI

Descrittori di competenza:

Risolvere problemi tecnici

Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.
- Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.
- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.

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

Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

**AREA DI COMPETENZA
1- ALFABETIZZAZIONE
SU INFORMAZIONI E
DATI**

Descrittori di competenza

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

**ATTIVITÀ
A
PROPOSTE**

A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni.
- 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.

- 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).
- Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio).
- Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio).

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori:

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Netiquette

Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, 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.

ATTIVITÀ 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.
- 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.

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sottoproblemi 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.

- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.
- Scrivere 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.
- 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 Codeweek.
- Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere la salute e il benessere

Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

Livello base, in autonomia o con aiuto, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- 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);

- Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.
- Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.
- Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.
- Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout.
- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.
- 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 dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).

<ul style="list-style-type: none"> • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
---	--

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:

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

ATTIVITÀ PROPOSTE

- 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).

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classe Quinta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con supporto, sono 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.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.
- Distinguere i principali domini (ad esempio .it – .gov – .com – .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.
- 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, uso degli operatori booleani).
- Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).
- Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Interagire attraverso le tecnologie digitali
Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
Collaborare attraverso le tecnologie digitali
Netiquette
Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

A livello base, in autonomia o con supporto, sono 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.

- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.
- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.
- Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.
- Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.
- Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.
- Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device
- Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

Copyright e licenze

Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA**ATTIVITÀ PROPOSTE**

Livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi:

- 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.

- 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.
- Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.
- Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere la salute e il benessere

Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

A livello base, in autonomia o con supporto, sono 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 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 (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

- Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.
- 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.
- Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
- Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

Risolvere problemi tecnici

Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • 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. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classe Prima Scuola Secondaria di I grado

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono 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.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.
- Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.
- 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.
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.
- Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.
- Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:
- applicare la sintassi dei motori di ricerca;
- organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);
- identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;
- identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;
- usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;
- identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare

	<p>informazioni riguardo all'argomento;</p> <ul style="list-style-type: none">• utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
--	--

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Interagire attraverso le tecnologie digitali

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Netiquette

Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · sapere che cos'è un'identità digitale; · interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; · individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; · conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; · comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

Copyright e licenze

Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; · realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; · impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<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. • Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere la salute e il benessere

Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono 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 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 (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".
- Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.
- 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.
- Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
- Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

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).

Individuare fabbisogni e risposte

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · conoscere 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 mia creatività; · individuare problemi di accessibilità; · riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<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. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). ● Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti ● tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ● Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Scuola Secondaria di I
grado

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono 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.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.
- Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.
- 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.
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.
- Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.
- Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:
- applicare la sintassi dei motori di ricerca;
- organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomicoerenti);
- identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;
- identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;
- usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;
- identificare quali parole chiave

	<p>potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</p> <ul style="list-style-type: none">● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
--	--

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Interagire attraverso le tecnologie digitali

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Netiquette

Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; · presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; · utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; · utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

Sviluppare contenuti digitali

Integrare e rielaborare contenuti digitali

Copyright e licenze

Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; · realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; · impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · registrarmi ad un sito online indicato dal docente; · conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;" · selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; · indicare le fonti di informazione; · realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - 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. <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Proteggere la salute e il benessere

Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: 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 (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di • utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). • 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). • Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per

	<p>l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	---

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

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).

Individuare fabbisogni e risposte

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare 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 (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</p> <p>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.</p> <p>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p>