

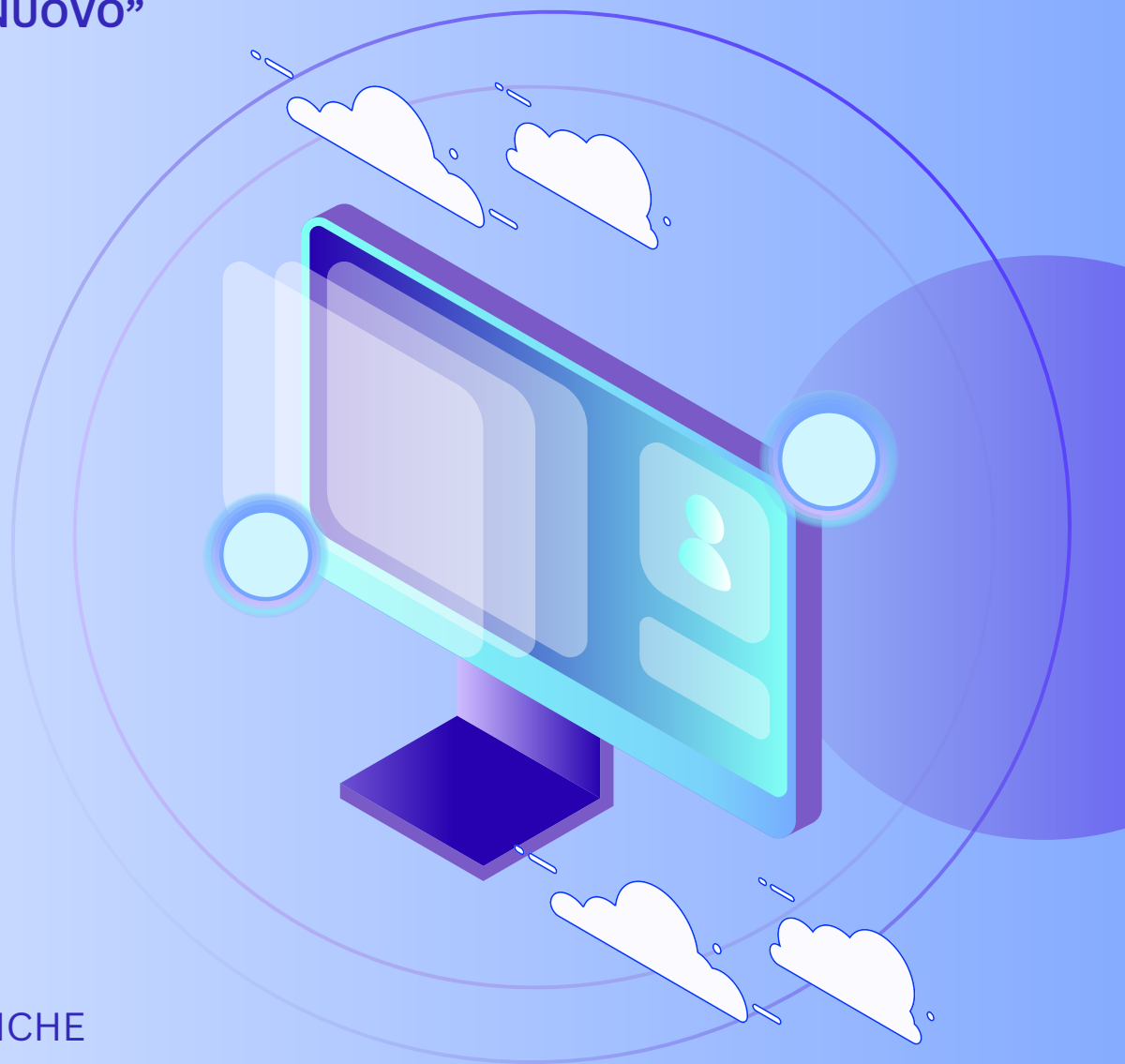


ISITUTO COMPRENSIVO “CASTRONUOVO”
SANT’ARCANGELO (PZ)

CURRICOLO DIGITALE



A CURA DELLA COMUNITÀ DI PRATICHE
PER L’APPRENDIMENTO (D. M. 66/2023)



Curricolo verticale per lo sviluppo delle competenze DIGITALI

Scuola dell'infanzia - Scuola primaria - Scuola secondaria di I grado

1.1 COMPETENZA DIGITALE

Competenza chiave: COMPETENZA DIGITALE		
La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.		
COMPETENZE SPECIFICHE		
• Usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni. • Utilizzare gli strumenti digitali per produrre elaborati. • Utilizzare gli strumenti digitali per interagire con gli altri.		
AREE DISCIPLINARI		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: TUTTI	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: TUTTE	
Scuola Secondaria di I grado	Discipline di riferimento: TUTTE	
PROFILO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Lo studente al termine del primo ciclo 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.	• Utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività. • Utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. • Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali. • Riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.	• Conoscenza delle tecnologie digitali come aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione. • Conoscenza di opportunità, limiti, effetti e rischi delle tecnologie digitali. • Comprensione dei principi generali, dei meccanismi e della logica che sottendono alle tecnologie digitali. • Funzionamento e utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. • Consapevolezza dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.
ATTEGGIAMENTI DA PROMUOVERE		
• Un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili; • un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi; • un interesse a impegnarsi in comunità e reti con scopi culturali, sociali e/o professionali.		

1.1.1. DECLINAZIONE DEI TRAGUARDI PER LA COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Utilizza il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	Conosce e utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.	Comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...). Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro.
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.			
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.			
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. Usa il computer e la rete per	Conosce e applica le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici. Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale. Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.
	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.			
	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.			

	Collaborare attraverso le tecnologie digitali.		reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.	Utilizza nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
	Netiquette.		Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.	Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
	Gestire l'identità digitale.			
CREAZIONE DI CONTENUTI	Sviluppare contenuti digitali.	Creare contenuti in diversi formati e linguaggi con la guida dell'insegnante.	Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.	Utilizza gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttandone al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro.
	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse.	Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo.	Ricerca, interpreta e valutare le informazioni.
	Copyright e licenze		Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.	Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse.
	Programmazione.		Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer. Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.	Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc).

SICUREZZA	Proteggere i dispositivi	Riconosce i pericoli nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche, come computer, tablet e schermi interattivi.	Riflette sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui. Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.	Regola il proprio consumo mediale. È consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. È consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
	Proteggere i dati personali e la privacy.			
	Proteggere la salute e il benessere.			
	Proteggere l'ambiente.			
SOLUZIONE DEI PROBLEMI	Risolvere problemi tecnici.	Sviluppa il pensiero logico anche attraverso semplici attività di coding con la guida dell'insegnante.	Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Conosce i principi base del coding.	Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Utilizza software offline e online per attività di Coding.
	Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche.			
	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.			

	Individuare divari di competenze digitali.			
--	---	--	--	--

1.1.2. SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet. - Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia. - Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali). - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera. Lim, uso ed elementi principali.
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. Collaborare attraverso le tecnologie digitali. Netiquette	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. - Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Le regole dell'ascolto. La piattaforma Classroom.
Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Programmazione	- Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica. - Creare un disegno con software/app di grafica.	Programmi per disegnare (es. Paint, Pixel-art). Simboli, lettere e numeri (alla tastiera). Concetti topologici (avanti, indietro, destra e sinistra...) su reticolato.

		Concetti temporali sequenzialità, contemporaneità).
Proteggere i dispositivi Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente	- Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori. - Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. - Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. - Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico. - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	Protezione e sicurezza su Internet per bambini. Rischi fisici nell'uso di apparecchi elettrici.
Risolvere problemi tecnici Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e il loro significato. - Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.	Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) Modalità di utilizzo di app per bambini

1.1.3. SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA-TUTTE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. - Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. - Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali. - Salvare un documento o file in una cartella. - Avviare la procedura per stampare un documento. - Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. - Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto.	Utilizzo di Drive e Office. Utilizzo dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). La stampa dei documenti. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale	- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail). - Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. - Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). - Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette). - Utilizzare correttamente la propria identità digitale. - Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet). - Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità. - Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali. - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. - Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.	Applicazioni di Google Workspace. Uso della posta elettronica per comunicare. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. Il blog come strumento per comunicare. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).

Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione	- Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare. - Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali. - Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. - Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato. - Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online. - Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. - Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...). - Scrivere in formato digitale un testo. - Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online. - Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte. - Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice. - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. - Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online. - Elaborare da un testo una mappa concettuale.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Motori di ricerca e licenze Creative Commons.
Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente	- Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. - Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari. - Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma. - Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. - Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui. - Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online. - Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web. - Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. - Scegliere password sicure. - Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine. - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. - Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. - Eliminare le password salvate.	La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. Regole per la protezione dei dati.

Risolvere problemi tecnici Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. - Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. - Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..). - Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. - Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla pi adeguata - Utilizzare piattaforme Cloud	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali. Il digital storytelling. La funzionalità di blocchi logici sempre più complessi(coding). Applicativi offline e online per attività di gioco didattico. Attività di coding unplugged. Software per attività di coding(Scratch,...)
---	--	--

1.1.4. SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
DISCIPLINE	TECNOLOGIA-TUTTE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Riconoscere le proprie esigenze di ricerca - Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. - Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser - Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. - Saper riconoscere i principali elementi hardware e software. - Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. - Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili - Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud. - Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale. - Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. - Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Le parti di un computer (monitor, tastiera, periferiche, Ram, Cpu...). I principali motori di ricerca (Explorer, Mozilla, Chrome, Microsoft Edge) e il loro funzionamento. Webquest. Le chiavette USB. Le repository di documenti on line (es. Google Drive). I principali siti di informazione ed enciclopedie online.
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette	- Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. - Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. - Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. - Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali). - Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. - Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati). - Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche).	La Netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web). Gli ambienti digitali per la collaborazione online: Google Drive, Classroom. La "Cittadinanza Digitale". L'Identità Digitale. Le Fake News.

Gestire l'identità digitale	- Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. - Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. - Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. - Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online .	
Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione	- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. - Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche. - Conoscere e rispettare i diritti d'autore. - Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. - Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione. - Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto. - Realizzare filmati e video con software e app. - Realizzare podcast. - Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica. - Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata. - Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. - Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. - Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione. - Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. - Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).	Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Il funzionamento del programma Excel e/o del suo corrispettivo open source. I concetti di "diritto d'autore" e "licenza". Le funzioni avanzate della piattaforma Scratch per le attività di coding. Il sito "Programma il futuro". La Creatività Digitale e l'internet delle cose.
Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali - Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD - Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	Le procedure di utilizzo legale e sicuro di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza.

Proteggere l'ambiente	- Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali - Distinguere l'ambiente digitale da quello reale - Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) - Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale - Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account - Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. - Riflettere e 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 - Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. - Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. - Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale. - Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...). - Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. - Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017). - Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	Le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. I pericoli legati all'utilizzo dei social network (Whatsapp, Facebook,...).
Risolvere problemi tecnici	- Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.

Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Identificare i divari di competenze digitali	- Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. - Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola. - Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. - Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. - Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...). - Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. - Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante). - Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. - Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. I programmi per il coding e la robotica.
---	---	---

CAPITOLO 2

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E SETTING D'AULA

2.1. DIMENSIONE METODOLOGICO-RELAZIONALE

METODOLOGIE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Valorizzazione del gioco Esplorazione e ricerca Didattica laboratoriale Apprendimento multisensoriale	Didattica laboratoriale (metodo operativo) Cooperative learning Interdisciplinarietà Peer education Apprendimento multisensoriale	Didattica laboratoriale (metodo operativo) Cooperative learning Interdisciplinarietà Peer education Apprendimento multisensoriale Flipped classroom
STRATEGIE DIDATTICHE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
- Brainstorming - Role playing - Setting - Didattica operativa - Scoperta guidata - Lavori di gruppo - Lavori di coppia - Peer tutoring - Percorsi differenziati di apprendimento	- Brainstorming - Strategie di ascolto attivo - Problem solving - Brainwriting - Roleplaying - Lezione espositiva - Riflessione metacognitiva - Setting - Mapping - Imaging - Dual coding - Feedback (monitoraggio) - Studio guidato individuale - Studio assistito - Peer tutoring - Scoperta guidata - Lavori da progetto - Lavori di gruppo - Percorsi differenziati di apprendimento	- Brainstorming - Strategie di ascolto attivo - Problem solving - Brainwriting - Roleplaying - Lezione espositiva - Riflessione metacognitiva - Setting - Mapping - Imaging - Dual coding - Feedback (monitoraggio) - Studio guidato individuale - Studio assistito - Peer tutoring - Scoperta guidata - Lavori da progetto - Lavori di gruppo - Percorsi differenziati di apprendimento

2.2. DIMENSIONE ORGANIZZATIVA

STRUMENTI E RISORSE		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
• Materiali multimediali • Siti di giochi interattivi • YouTube Kids • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali Pixel Art • ZaplyCode Coding: • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Wardwall • Learningapps Prodotti Digitali • Flippity • Tiny tap Grafica • Paint • App di disegno	• Libri di testo/manuali • Testi di consultazione • Riviste • Biblioteca • Depliant • Cartelloni • Mappe concettuali • Schede predisposte • Diario scolastico • Registro di classe • Moduli tematici Materiali e dispositivi multimediali • Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail) • Piattaforme e-learning (come Moodle, Google Classroom). • Suite di produttività (Google Workspace for Education). • Strumenti di creazione (Canva, Word, Excel, presentazioni). • Piattaforme per la gamification (Kahoot!, Quizizz). • Strumenti per la comunicazione e collaborazione (Padlet).	• Libri di testo/manuali • Testi di consultazione • Riviste • Biblioteca • Depliant • Cartelloni • Mappe concettuali • Schede predisposte • Diario scolastico • Registro di classe • Moduli tematici • Tablet, LIM, smartphone, computer fissi, applicativi freemium Materiali multimediali • Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail) • Piattaforme e-learning (come Moodle, Google Classroom). • Suite di produttività (Google Workspace for Education). • Strumenti di creazione (Canva, Word, Excel, presentazioni). • Piattaforme per la gamification (Kahoot!, Quizizz). • Strumenti per la comunicazione e collaborazione (Padlet). • Fogli di calcolo • Realtà virtuale e simulazioni

SETTING DI LAVORO (SOLUZIONI ORGANIZZATIVE E SPAZI)		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
• Affidamento di incarichi a turno • Gruppo-classe • Gruppi di compito/misti • Sezione • Computer • Organizzazione degli alunni: frontale, a cerchio, a semicerchio	• Affidamento di incarichi a turno • Gruppo-classe • Gruppi di compito/misti • Aula scolastica • Laboratori • Organizzazione degli alunni: frontale, a cerchio, a semicerchio	• Affidamento di incarichi a turno • Gruppo-classe • Gruppi di compito/misti • Aula scolastica • Laboratori • Organizzazione degli alunni: frontale, a cerchio, a semicerchio

CAPITOLO 3

VALUTAZIONE

3.1. TIPOLOGIE DI VERIFICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
• Osservazioni sistematiche • Prove pratiche • Compiti di realtà	• Interrogazioni • Osservazioni sistematiche • Conversazioni/dibattiti • Prove strutturate; semi-strutturate, non strutturate • Prove grafiche • Prove pratiche • Relazioni • Esercitazioni individuali e collettive • Autovalutazione • Compiti di realtà	• Interrogazioni • Osservazioni sistematiche • Conversazioni/dibattiti • Prove strutturate; semi-strutturate, non strutturate • Prove grafiche • Prove pratiche • Relazioni • Esercitazioni individuali e collettive • Autovalutazione/autobiografie cognitive • Compiti di realtà

3.2. RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE

3.2.1. Rubrica di valutazione della competenza digitale al termine della Scuola dell'Infanzia

LIVELLI DI PADRONANZA*	A	B	C	D
AREA DI COMPETENZA				
INFORMAZIONE	L'alunno utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno..).	L'alunno utilizza gli applicativi più comuni (disegno..) con la supervisione dell'insegnante.	L'alunno utilizza in autonomia gli applicativi più comuni (disegno..).	L'alunno utilizza in autonomia e con creatività gli applicativi più comuni (disegno..).
COMUNICAZIONE	Prende, in modo guidato, consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con il supporto dell'adulto.	Prende consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con la supervisione dell'adulto.	Prende in autonomia consapevolezza del web e della possibilità di comunicare in ambienti digitali (Piattaforma Classroom e altre piattaforme) con la presenza di un adulto.	Riconosce e comunica in ambienti digitali (Piattaforma Classroom e altre piattaforme) attento ai rischi legati al Web e con la presenza di un adulto.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati in modo guidato.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia.
SICUREZZA	Si avvicina alla conoscenza dei pericoli solo se guidato dall'insegnante.	Con l'aiuto dell'insegnante comprende i rischi legati all'uso dei dispositivi.	Con l'aiuto dell'insegnante valuta i rischi legati all'uso dei dispositivi.	Conosce e descrive alcuni rischi legati all'uso dei dispositivi e adotta comportamenti preventivi.
PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in modo guidato per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi.	Utilizza la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi supervisionato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in modo autonomo per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi.

3.2.2. Rubrica di valutazione della competenza digitale al termine della Scuola Primaria

LIVELLI DI PADRONANZA*	A	B	C	D
COMPETENZE SPECIFICHE				
INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo se guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
SICUREZZA	Con l'aiuto dell'insegnante riconosce i rischi della navigazione in rete.	In modo essenziale conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	In modo autonomo valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. Utilizza le regole della netiquette.	In modo autonomo e corretto valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. Utilizza le regole della netiquette.
PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di

	computazionale se guidato dall'insegnante.	computazionale supervisionato dall'insegnante.	pensiero computazionale in modo autonomo.	sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.
--	--	--	---	--

3.2.3. Rubrica di valutazione della competenza digitale al termine della Scuola Secondaria di primo grado

LIVELLI DI PADRONANZA*	A	B	C	D
COMPETENZE SPECIFICHE				
INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità e alle reti in modo creativo e funzionale.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.

PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.
-----------------	---	---	--	--

*I quattro livelli di padronanza individuati si riferiscono agli indicatori forniti dal Ministero per la certificazione delle competenze in uscita dalla scuola del primo ciclo.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.

3.3. TABELLA DI CORRISPONDENZA TRA VOTO IN DECIMI E LIVELLI DI COMPETENZA

LIVELLO	INDICATORE CONTRADDISTINTO DALLA LETTERA	INDICATORE ESPLICATIVO	VOTO
Avanzato	A	L'alunno svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	9/10
Intermedio	B	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	8
Base	C	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	7
Iniziale	D	L'alunno, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.	≤6

BIBLIOGRAFIA

RIFERIMENTI NORMATIVI

- *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, (D.M.254/2012)
- *Indicazioni nazionali e nuovi scenari* (Nota di trasmissione prot. n. 3645 del 1 marzo 2018)
- *Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio*, 18 dicembre 2006
- *Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio*, 22 maggio 2018
- *Regolamento recante coordinamento delle norme vigenti per la valutazione degli alunni* (D.P.R. 122/2009)
- *Definizione delle norme generali e dei livelli essenziali delle prestazioni per l'individuazione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e degli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze* (D. Lgs. 13/2013).
- *Linee guida per la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo* (C.M. 13/02/2015)
- *Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica* (D.M. 35/2020)
- *Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)* (Legge 107/2015 e DM 851/2016)

SITI DI INTERESSE

- www.indicazioninazionali.it
- <https://scuoladigitale.istruzione.it/>
- <https://education.ec.europa.eu/>

