

Istituto Comprensivo di Brienza

CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2022-2025



PREMESSA

Il Curricolo Digitale è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali di facile replicabilità, utilizzo e applicazione, necessariamente verticale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale intrecciandosi con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills.

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

Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo è il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

Struttura del Curricolo digitale

Il Digcomp 2.2 individua cinque aree di competenze:



AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza:

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

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza: 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera. • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. • Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema <i>touchscreen (tablet)</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i primi rudimenti della terminologia di base. • Orientarsi all'interno della simbologia di base utilizzata nelle nuove tecnologie. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni.

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare cosa piacerebbe fare con gli strumenti tecnologici. Raccontare ciò che si è fatto con lo strumento tecnologico. • Raccontare ciò che si vede sugli schermi. • Condividere con i compagni i lavori. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con le nuove tecnologie utilizzando giochi e applicazioni finalizzati alla comunicazione e alla condivisione.

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione Descrittori di competenza		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare con un applicativo lasciando spazio alla creatività personale. • Scegliere un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici programmi di videoscrittura e di disegno. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario: <ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti in semplici formati digitali. • Costruire insieme con criteri dati.

Area di Competenza		4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

Area di Competenza		5. Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.1 Individuare bisogni e risposte tecnologiche, utilizzando in modo creativo le tecnologie digitali.		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> Individuare in un gioco le sequenze utilizzate. Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità. Giudicare i giochi svolti motivando il proprio punto di vista. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi all'interno di un gioco di ruolo o di un <i>game</i> ludico educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente all'interno di un gioco di ruolo o di un <i>game</i> ludico educativo.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. • È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. • È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. • 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 di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.6 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.7 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del <i>know-how</i> durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. • È in grado di 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 <i>peer review</i>. • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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).

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza: 3.3 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione Descrittori di competenza		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. • Elementi base di programmazione. • Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall' insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi 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. • 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...); • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi.

Area di Competenza	4. Sicurezza	
Descrittori di competenza: 4.2 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; • 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;

		<ul style="list-style-type: none"> • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
--	--	---

Area di Competenza	5. Risolvere problemi	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... • È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base. • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news). 	<ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specificata di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento. • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • I servizi digitali pubblici e privati. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. • L'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • È in grado di inviare email complete. 	<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). • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. • Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. • I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. • Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. • È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

Area di Competenza	4. Sicurezza	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> • Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media • È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; • 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.

	<p>piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli</p> <ul style="list-style-type: none">• È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.• È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	
--	--	--

Area di Competenza	5. Risolvere problemi	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI desunte dal DIGCOMP 2.2
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. • È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare problemi di accessibilità; • usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.