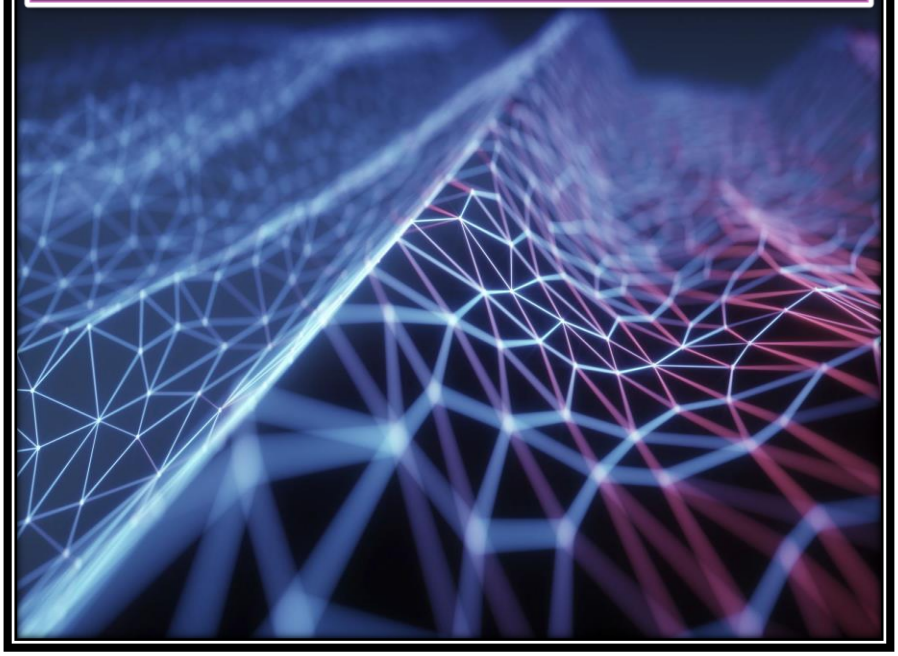
Curriculo verticale delle competenze digitali IC Matteotti di Aprilia



Sommario

1. Introduzione 3
2. Aree delle competenze in Digcomp2.2 3
3. Tematiche 9
4. Traguardi per una competenza digitale al termine del primo ciclo d'istruzione 13
5. Traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali al termine del primo ciclo di istruzione (Scuola dell''Infanzia/ Scuola Primaria/ Scuola Secondaria di I Grado) 21
6. Rubrica di valutazione: Livelli di Valutazione con indicatori esplicativi 22

1. Introduzione

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni ordine scolastico, secondo una logica di curricolo verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione degli alunni,
- aiutare gli alunni a organizzare, riflettere e attribuire un senso alla loro esperienza tecnologica,
- orientare all'uso non passivo della tecnologia.

Per questo la scuola costruisce ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.
Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un Curricolo Digitale ossia di un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale.
Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

In questo documento si farà riferimento alla **competenza digitale,** una delle otto competenze chiave europee contenuta nel documento della Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, approvata dal Parlamento Europeo il 22 maggio del 2018. La competenza digitale è propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. Fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.
Le competenze digitali favoriscono lo sviluppo di competenze trasversali e attitudini essenziali (come la curiosità, lo spirito di iniziativa, la perseveranza, l'adattabilità, la leadership e la consapevolezza socio-culturale).
Per la costruzione del curriculo si farà riferimento al DigComp 2.2 ("Digital Competence Framework for Citizens), un documento sviluppato a livello europeo e considerato il quadro di riferimento a livello europeo per lo sviluppo e la misurazione delle competenze digitali.
La strutturazione del presente documento è avvenuta sulla base delle Indicazioni Nazionali e del Framework DigComp2.2.

2. Aree delle competenze in Digcomp2.2

Nel DigComp 2.2, si distinguono cinque aree di competenza:



Fig 3 - Fonte Digcomp 2.2- Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini

Area 1- Alfabetizzazione su informazione e dati,
Area 2- Comunicazione e collaborazione,
Area 3- Creazione di contenuti digitali,
Area 4- Sicurezza,
Area 5- Risolvere problemi

Le prime tre aree fanno riferimento a competenze che possono essere attribuite a particolari attività.
Le aree 4 e 5 sono considerate "trasversali" perché riconducibili ad ogni tipo di attività effettuata con strumenti digitali.

Ogni area ha 5 dimensioni:

- DIMENSIONE 1 • **AREA DI COMPETENZA:** individuata come facente parte delle competenze digitali
- DIMENSIONE 2 • **COMPETENZA:** contenente descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area

- DIMENSIONE 3 • **LIVELLI DI PADRONANZA per ciascuna competenza :** (Base 1-2, Intermedio3-4, Avanzato 5-6, Altamente specializzato 7-8) le cui principali parole chiave che li caratterizzano sono indicate in T6 sottostante
- DIMENSIONE 4 • **ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI** applicabili a ciascuna competenza
- DIMENSIONE 5 • **CASI D'USO-** Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

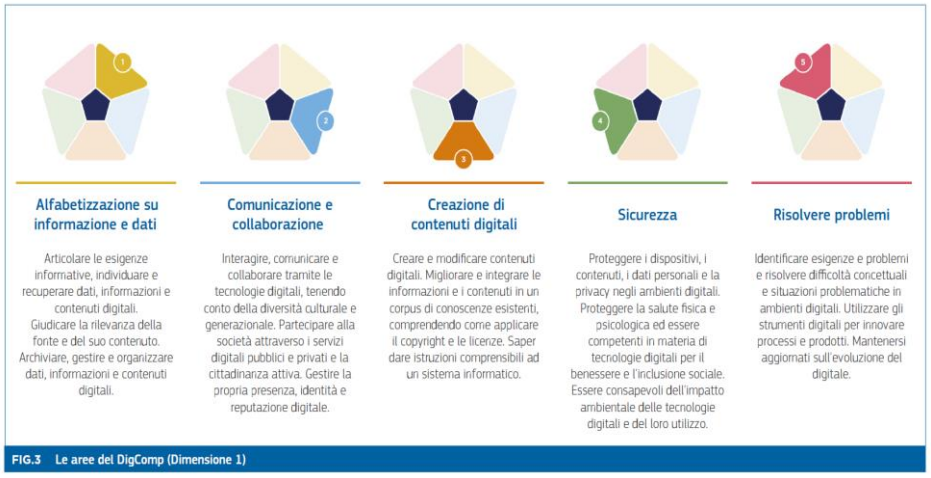


FIG.3 Le aree del DigComp (Dimensione 1)

Nella tabella sottostante sono esplicitati i collegamenti tra le varie dimensioni e sono riportate le pagine in cui si possono analizzare i dettagli delle dimensioni 3-4 e 5. Citarle per intero in questo documento non è proponibile se si vuole garantire una leggibilità del documento.

Dimensione 1	Dimensione 2	Dimesione 3	Dimensione 4	Dimensione 5
Area di competenza	**Competenze**	**Livelli di padronanza**	**Esempi di conoscenze abilità, attitudini**	**Casi di uso**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 9 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 10 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 10 Digicomp 2.2_italiano
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 11 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 12 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 12 Digicomp 2.2_italiano
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 13 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 14 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 14 Digicomp 2.2_italiano
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 15 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 16 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 16 Digicomp 2.2_italiano
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 17 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 18 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 18 Digicomp 2.2_italiano
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 19 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 20 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 20 Digicomp 2.2_italiano
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 21 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 22 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 22 Digicomp 2.2_italiano

	2.5 Netiquette	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 23 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 24 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 24 Digicomp 2.2_italiano
	2.6 Gestire l'identità digitale	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 25 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 26 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 26 Digicomp 2.2_italiano
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 27_Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 28 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 28 Digicomp 2.2_italiano
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 29 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 30 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 30 Digicomp 2.2_italiano
	3.3 Copyright e licenze	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 31 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 32 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 32 Digicomp 2.2_italiano
	3.4 Programmazione	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 33 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 34 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 34 Digicomp 2.2_italiano
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 35 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 36 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 36 Digicomp 2.2_italiano
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 37 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 38 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 38 Digicomp 2.2_italiano
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 39 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 40 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 40 Digicomp 2.2_italiano
	4.4 Proteggere l'ambiente	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 41 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 42 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 42 Digicomp 2.2_italiano
5. Risolvere i problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 43 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 44 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 44 Digicomp 2.2_italiano
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 45 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 46 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 46 Digicomp 2.2_italiano

Commentato [RS1]: i link di collegamento ipertestuale non funzionano in modalità condivisione

	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 47 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 48 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 48 Digicomp 2.2_italiano
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	Gli 8 livelli sono esplicitati a pag 49 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 50 Digicomp 2.2_italiano	sono esplicitati a pag 50 Digicomp 2.2_italiano

Nella tabella sottostante sono esplicitate invece le caratteristiche dei livelli di padronanza.

Dimensione 3 -Livelli di padronanza: principali parole chiave che caratterizzano i livelli				
4 Livelli complessivi (DigComp 1.0)	**Suddivisione dei Livelli (DigComp 2.1)**	**Complessità dei compiti**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordare
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordare
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprendere
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicare
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Creare
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creare

3. Tematiche

Il curricolo si innesta su una o più discipline curricolari, per affrontare tematiche:

- fondamentali, così come individuate nel PNSD (azione #15, p. 77), a partire da quelli di base: diritti in internet, educazione ai media e ai social, educazione all'informazione;
- caratterizzanti, così come individuate nel PNSD (azione #15, p. 78): STEM, robotica educativa, making e stampa 3D, economia digitale, lettura e scrittura in ambienti digitali, uso dei dati aperti e grandi, arte e digital cultural heritage, imprenditorialità digitale.

Nel nostro istituto la scelta ricade sulle tematiche indicate nella tabella sottostante:

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO				
AREE TEMATICHE	***TIPOLOGIE DI CONTENUTI***	***CICLO D'ISTRUZIONE***	***DISCIPLINE COINVOLTE***	***METODOLOGIE Valide per tutte le aree tematiche prese in considerazione:***
EDUCAZIONE AI (SOCIAL) MEDIA Educazione alla comprensione, fruizione ed uso consapevole di strumenti e processi di comunicazione, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali *online* (*social media*).	Caratteristiche della socialità in rete. I rischi: *hate speech* (odio *online*), bullismo, *stalking*, dipendenza, molestie, spam. La gestione dei conflitti su social network. Protezione della *privacy*.	Primaria Secondaria	TUTTE	– didattica attiva e laboratoriale – apprendimento per progetti – peer tutoring – apprendimento tra pari – didattica inclusiva e per l'integrazione – problem solving – apprendimento significativo

EDUCAZIONE ALL'INFORMAZIONE Educazione alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare, utilizzare e pubblicare le informazioni online. I curricoli afferenti a questo tema potranno vertere sull'educazione alle tecniche avanzate di ricerca online, con particolare riferimento a verifica consapevole delle fonti istituzionali con approfondimenti sugli aspetti legati alle norme relative alla trasparenza amministrativa e all'accesso civico, ricerca e riuso dei contenuti online e regolamentazione del diritto d'autore.	Ricerca e uso consapevole delle informazioni. Ricerca dell'informazione on-line: i motori di ricerca.La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità. Conservare, rendere disponibile, ricercare informazione: dalla biblioteca alla rete. Le bufale … come smascherarle. Diritto d'autore e licenze: cenni. I diversi modelli di enciclopedia. Wikipedia e il suo funzionamento	Primaria Secondaria	TUTTE	
STEM Competenze digitali per le STEM – *Science, Technology, Engineering and Mathematics*	**Robotica** accessibilità agli strumenti tecnologici (open source e open hardware). Concetto di *learning by doing* (imparare facendo). Individuazione di un bisogno e ricerca di soluzioni sostenibili. *Rapid prototyping (prototipazione rapida).* Programmazione (visuale o testuale) di un robot per svolgere compiti predeterminati in ambiente conosciuto*. Programmazione per l'adattabilità all'ambiente. Utilizzo di* sensori e attuatori	Primaria Secondaria	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA MUSICA ARTE	

CODING Educazione e sviluppo del pensiero computazionale sia tramite attività *unplugged* (senza calcolatore) sia tramite linguaggi di programmazione visuali (scuola primaria) e alla stesura di programmi attraverso la scelta e l'utilizzo di semplici linguaggi di programmazione (scuola secondaria).	**Per l'infanzia:** attività ludiche su elementi di base del coding **Per la primaria**: *coding by gaming*, percorsi di apprendimento condivisi in classe; uso di strumenti di *coding by gaming online*; competenze computazionali di base; il codice binario; identificare e scrivere istruzioni sequenziali; esecuzione di sequenze di istruzioni elementari; programmazione visuale a blocchi. **Per la secondaria:** programmazione visuale a blocchi; capire lo sviluppo e l'utilizzo di strumenti informatici per la risoluzione di problemi; calcolare espressioni logiche con gli operatori AND e OR; riconoscere nel procedimento di soluzione algoritmica di un problema gli elementi strutturali fondamentali: sequenza, scelta condizionata, iterazione	Infanzia Primaria Secondaria	TUTTE	
ARTE E CULTURA DIGITALE Educazione alla creatività attraverso utilizzo di strumenti digitali come veicolo espressivo innovativo nell'apprendimento delle discipline artistiche (arte, musica…)	*Cultural heritage*. Il concetto di bene culturale. I beni culturali come beni comuni. Beni culturali materiali e immateriali. Conoscere e descrivere i beni culturali. Cos'è un museo e come lo si visita. Musei in rete e mostre virtuali. Georeferenziazione e cronoreferenziazione, anche attraverso l'uso di applicazioni di *mapping online* e la costruzione di timeline interattive. Realtà virtuale e realtà aumentata nel campo dei beni culturali. Il territorio come bene culturale e l'uso del digitale per conoscere e proteggere il territorio e le sue risorse. Patrimonio culturale immateriale.	Secondaria	ARTE TECNOLOGIA MATEMATICA SCIENZE	
EDUCAZIONE ALLA LETTURA E ALLASCRITTURA IN AMBIENTI DIGITALI Educazione alla lettura e scrittura in ambienti	Educazione alla lettura e scrittura in ambienti digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali. Uso piattaforma MLOL	Primaria Secondaria	ITALIANO STORIA GEOGRAFIA INGLESE FRANCESE SPAGNOLO	

digitali misti, grazie all'utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale degli strumenti digitali.				

4. Traguardi per una competenza digitale al termine del primo ciclo d'istruzione

<table>
<tr><th colspan="4">AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</th></tr>
<tr><th colspan="4">TERMINE DEL PRIMO CICLO</th></tr>
<tr><th>DESCRITTORE</th><th>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</th><th>ATTIVITÀ PROPOSTE</th><th>RISORSE SUGGERITE</th></tr>
<tr><td>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</td><td>Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.</td><td rowspan="3">➢ 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 (Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.
➢ Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.
➢ Con l'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni lo studente si esercita a:
– applicare la sintassi dei motori di ricerca;
– organizzare l'ambiente di lavoro personale in cartelle e 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 informazioni riguardo all'argomento;
– utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file</td><td rowspan="3">Applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete
https://it.padlet.com/
https://wakelet.com/
https://www.canva.com/

Riconoscere informazioni attendibili:
Generazioni Connesse - Safer Internet Centre

#BastaBufale: ecco il decalogo per non cadere nella trappola delle fake news - Rai News</td></tr>
<tr><td>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</td><td>Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</td></tr>
<tr><td>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</td><td>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</td></tr>
</table>

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
TERMINE DEL PRIMO CICLO			
DESCRITTORE	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	➢ All'interno del sistema mail della scuola: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. ➢ All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - scegliere le opportune piattaforme digitali in funzione delle attività da svolgere e guidare I compagni su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. ➢ Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. ➢ Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati.	Piattaforme collaborative online: https://kahoot.com/ https://www.panquiz.com/ Canva Genially Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: https://it.padlet.com/ https://wakelet.com/ https://info.flip.com/en-us.html https://www.notion.so/ Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.		
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.		
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.		

2.5 Netiquette	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.	➢ Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il Cittadino, uffici amministrativi organizzino l'accesso online.	
2.6 Gestire l'identità digitale	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.		

AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
TERMINE DEL PRIMO CICLO			
DESCRITTORE	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	➢ In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con software o app on line, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ➢ Utilizzare ambienti di semplice programmazione informatica per: - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogiochi; - partecipare a competizioni strutturate.	Realizzare e modificare filmati, musiche, disegni, immagini: Canva https://pixabay.com/ https://genial.ly/it/ GarageBand per Mac Raccontare, costruire o documentare esperienze: Book Creator Metaverse Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (knightlab.com) Google Earth https://prezi.com/it/ Creare Mappe concettuali: Canva https://www.mindomo.com/it/ https://web.supermappex.it/ Programmare online: Scratch Tinkercad - Accedi Programmare con Lego: Ev3 Classroom
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.		
3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.		

3.4 Programmare	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale	➢ Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione per sviluppare una app per - Attività per sviluppare l'autonomia: - - creare una presentazione digitale multimediale, utilizzando appositi tutorial forniti dall'insegnante: - preparare una presentazione su un determinate argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - - trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e inserirle in un'animazione digitale.	Lego WeDo mBlock - One-Stop Coding Platform for Teaching and Learning

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
TERMINE DEL PRIMO CICLO			
DESCRITTORE	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
4.1 Protezione dei dispositivi	Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.	➢ Conoscere e utilizzare 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. ➢ 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 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 rispettare la privacy. ➢ Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale. ➢ Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…).	Piattaforme collaborative online: Accedi | Microsoft Teams Individuare rischi e minacce online: Schede polizia postale Cittadini digitali Generazioni connesse Navigare a vista Sostenibilità: Agenda 2030 Ambiente e-learning E-Learning Matteotti
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.		
4.3 Protezione della salute e del benessere	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.		

4.4 Protezione dell'ambiente	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	➢ Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ➢ Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). ➢ Riconoscere l'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa. ➢ Riflettere sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	

AREA DI COMPETENZA 5 PROBLEM SOLVING			
TERMINE DEL PRIMO CICLO			
DESCRITTORE	**SVILUPPO DELLA COMPETENZA**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	➢ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC e/o dispositivi mobili della scuola o personali. ➢ Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante …). ➢ Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. ➢ Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale. ➢ Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.	Uso dispositivi a scuola: Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Creare contenuti digitali creativi per la didattica (es. escape room): https://genial.ly/it/templates/gamification/escapegames/ https://learningapps.org/
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).		
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.		
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.		

Commentato [RS2]: anche l'immagine iniziale non è supportata e appare sfasata.

5. Traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali al termine del primo ciclo di istruzione (Scuola dell'Infanzia/ Scuola Primaria/ Scuola Secondaria di I Grado)

- L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.
- L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.
- L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile della rete.
- L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

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

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

6. Rubrica di valutazione: Livelli di Valutazione con indicatori esplicativi

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. 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
2. 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, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato	Produce elaborati digitali (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.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' 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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.

5. 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.