



Ministero dell'istruzione e del merito



*Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia di Bari
Ufficio V - Ambito territoriale di Foggia
Scuole dell'infanzia e primaria del primo ciclo dell'istruzione
"San Ciro" di Foggia*



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Allegato al PTOF 2022-2025

PREMESSA

Il Piano Nazionale Scuola Digitale si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricula scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali - si afferma - richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative.

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 curriculum verticale, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative.

Lavorare sulle competenze digitali significa porre le studentesse e gli studenti al centro del processo di apprendimento, stimolandoli a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarli alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà. Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda agendo attivamente e operando creativamente con e attraverso esso per essere adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.

Il presente documento 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».

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti i livelli di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti, con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e processi lifelong learning.

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

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

SCUOLA PRIMARIA**CLASSI PRIMA E SECONDA**

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali);				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA'		ATTITUDINI
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.		<ul style="list-style-type: none">• È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.• Sa come distinguere un contenuto promozionale da altri contenuti online.		<ul style="list-style-type: none">• Prima di cliccare su un link, valuta attentamente il possibile risultato.• È incline a porre domande critiche al fine di valutare la qualità dell'informazione online.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione		
Competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali (Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto); 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how).				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA'		ATTITUDINI
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.		<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.		<ul style="list-style-type: none">• Sa utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;• È incline ad adottare una prospettiva empatica nella comunicazione.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali); 3.4 Programmazione (Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico).				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA'		ATTITUDINI
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi base di programmazione.		<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 ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.		<ul style="list-style-type: none">• È propenso/a a combinare varie tipologie di contenuti e dati digitali per esprimere al meglio fatti od opinioni.• È aperto/a a esplorare modi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		4. Sicurezza		
Competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi (Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l’affidabilità e la privacy); 4.3 Proteggere la salute e il benessere (Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l’inclusione sociale.				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA’		ATTITUDINI
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).		<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.		<ul style="list-style-type: none">• Presta attenzione a rispettare le prime regole base per l’utilizzo delle aule e dei dispositivi;• Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
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, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA’		ATTITUDINI
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.		<ul style="list-style-type: none">• Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.• Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali• Agisce sui dispositivi secondo le funzioni base.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
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

CLASSI TERZA – QUARTA - QUINTA

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali). 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato).				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI		
<p>Ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Attua strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p> <p>Sa che alcuni contenuti online presenti nei risultati di una ricerca potrebbero non essere ad accesso aperto o liberamente disponibili e potrebbero richiedere un pagamento o la sottoscrizione di un servizio per accedervi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• 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.• È in grado di scegliere il motore di ricerca che maggiormente soddisfa le proprie esigenze informative dato che motori di ricerca diversi possono fornire risultati diversi anche per la stessa ricerca.• Sa come trovare risultati migliori utilizzando le funzioni avanzate di un motore di ricerca (ad esempio, specificando la frase esatta, la lingua, la regione, la data dell'ultimo aggiornamento).	<ul style="list-style-type: none">• E' incline ad esprimere le necessità di ricerca di informazioni;• E' disponibile a trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;• E' pronto ad usare la terminologia specifica di base;• E' disposto a comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;• E' incline ad organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;• E' disponibile ad individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;• E' disponibile ad avviare la procedura per stampare un documento.•		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali (interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto). 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali (utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how) 2.5 Netiquette (essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l’utilizzo delle tecnologie digitali e l’interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali). 2.6 Gestire l’identità digitale (creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali).		
Conoscenza, abilità, attitudini:		
CONOSCENZA	ABILITA’	ATTITUDINI
<p>Interagisce attraverso una varietà di tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivide dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Rispetta norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>E’ consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.</p> <p>È consapevole dei vantaggi derivanti dall’utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi a distanza (ad esempio, riduzione</p>	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.• 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 peer review.• È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).• 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.• Sa utilizzare gli strumenti digitali per facilitare e migliorare i processi collaborativi.	<ul style="list-style-type: none">• E’ pronto ad utilizzare tecnologie digitalisemplici per l’interazione all’interno di ambienti protetti;• E’ incline a conoscere l’importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).• E’ disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online con sicurezza, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali.• Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali.• E’ pronto a comportarsi in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza.• E’ aperto nel definire e condividere regole all’interno delle comunità digitali (ad esempio, spiegare i codici di condotta per la creazione, la condivisione o la pubblicazione di contenuti).• È incline ad adottare una

<p>dei tempi di pendolarismo e unione di competenze specialistiche indipendentemente dal luogo). Comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi) per compensare i limiti della comunicazione online.</p> <p>E' consapevole che l'identità digitale si riferisce al metodo di autenticazione di un utente su un sito web o un servizio online</p>		<p>prospettiva empatica nella comunicazione (ad esempio, essere sensibili alle emozioni e alle esperienze di un'altra persona, negoziare i dissidi per costruire e sostenere relazioni eque e rispettose).</p> <ul style="list-style-type: none"> • È aperto/a e rispettoso/a dei punti di vista delle persone su Internet; è aperto/a verso i punti di vista degli altri anche se diversi dai propri
--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali (creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali). 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali (modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti). 3.4 Programmazione (pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico).				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA	ABILITA'	ATTITUDINI		
<p>Sa che il contenuto digitale si presenta in forma digitale e che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) che vengono archiviati in vari formati di file.</p> <p>Crea e modifica contenuti digitali in diversi formati, Si esprime attraverso mezzi digitali.</p> <p>Conosce concetti di programmazione e pensiero computazionale: segue semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema.</p> <p>Sa che i software sono fatti di istruzioni, scritte secondo regole precise.</p> <p>Sa che i linguaggi di programmazione forniscono strutture che consentono di eseguire le istruzioni di un programma in sequenza, ripetutamente o solo a determinate condizioni e di raggrupparle per definire nuove istruzioni.</p>	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato.• È in grado di scrivere in modalitàcollaborativa 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 svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.• È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici.• Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo (ad esempio, salvare un documento in un formato modificabile rispetto a uno che non può essere modificato ma è facilmente stampabile).• Sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione per risolvere un problema.	<ul style="list-style-type: none">• E' disponibile ad individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;• E' incline ad utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali• E' propenso a gestire le regole di formattazione del testo basilari• E' disposto a completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;• E' pronto a scrivere semplici algoritmi.• E' propenso/a a combinare varie tipologie di contenuti e dati digitali per esprimere al meglio fatti od opinioni per uso personale e professionale.• È aperto/a a esplorare modi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali.• È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	4. Sicurezza	
Competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi (proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l’affidabilità e la privacy) 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy (proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” (Privacy Policy) per informare gli utenti sull’utilizzo dei dati personali raccolti). 4.3 Proteggere la salute e il benessere (Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l’inclusione sociale).		
Conoscenza, abilità, attitudini:		
CONOSCENZA	ABILITA’	ATTITUDINI
Conosce i sistemi di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprende i rischi e le minacce negli ambienti digitali. Conosce le misure di sicurezza e protezione e tiene in debito conto l'affidabilità e la privacy. Attua le strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Applica le regole e i sistemi di tutela della privacy nell’uso del digitale. E’ attento ai rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Protegge sé stesso e gli altri da possibili pericoli in ambienti digitali . Conosce le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Sa che l’uso di password diversificate e sicure è un modo per ridurre le conseguenze negative. Conosce le misure per proteggere i dispositivi. Conosce l’importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni per eliminarne le vulnerabilità.	<ul style="list-style-type: none">• 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.• Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare (ad esempio, scegliendo solo quelle più sicure e difficili da individuare) e come gestirle in modo sicuro (ad esempio, utilizzando un gestore di password o password manager).	<ul style="list-style-type: none">• Presta attenzione ai rischi associati all'uso delle tecnologie;• Mette in atto in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;• Si assume la responsabilità di utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;• E’ in grado di utilizzare con dimestichezza l’account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;• E’ consapevole che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzatida terzi;• E’ in grado di utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;• E’ consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiedere aiuto;• Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi in luoghi pubblici.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di Competenza DigComp 1.0	Livelli di Competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici (individuare problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli - dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi)				
Conoscenza, abilità, attitudini:				
CONOSCENZA		ABILITA’		ATTITUDINI
<p>Rileva 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). Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone). Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata). E’ consapevole che i problemi più frequenti nell’uso di dispositivi , e nelle loro applicazioni, sono legati alla connettività/disponibilità della rete, alla batteria/alimentazione e alla limitata capacità di calcolo.</p>		<ul style="list-style-type: none">• 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).• Sa come identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online.• Sa come verificare e risolvere i problemi relativi ai dispositivi IoT interconnessi e ai loro servizi.• È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.		<ul style="list-style-type: none">• E’ in grado di individuare semplici problemitecnici nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• E’ pronto ad identificare semplici soluzioni per risolverli.• Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA DELL'INFANZIA

A3

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

- Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).
- Di risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
- Comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.
- Partecipare e collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.
- Sperimentare istruzioni sequenziali.
- Utilizzare di semplici programmi di grafica e scrittura.
- Eseguire i primi comandi di robotica educativa.
- Programmare a blocchi con comandi iconici.
- Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)
- Seguire percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (ES. coding unplugged).
- Eseguire giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), anche con strumenti strutturati free (es. CodyRoby).
- Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa).

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

A1

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

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- 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.

A2

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto

che desidero creare;

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

A4

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

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

A5

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

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

Organizzazione degli spazi e strumenti

SPAZI Le attività avranno luogo negli spazi più idonei alle loro contingenze: aula; laboratorio tecnologico; laboratorio scientifico, laboratorio EM - Ingegneria e Matematica; spazi all'aperto (EduGreen), Aula Immersiva, Biblioteca scolastica, Laboratorio musica e danza, Laboratorio artistico.

STRUMENTI Computers, tablet, digital board; connessione LAN/WLAN stabile; Smart Toys: Lego Spike, My Tiny, visori, BeeBot, fotocamera 360, Laser plotter, FunTronic, Z-Space, i-Theatre.

Metodologie

Si proporranno processi di apprendimento per scoperta, per azione, per problemi. Le attività progettate si avvicineranno, inoltre, per loro natura, a "Compiti autentici di realtà", essendo finalizzate alla produzione di un prodotto "concreto" seppur semplice, distribuibile digitalmente ed utilizzabile.

Verifiche e valutazione

Le verifiche e la valutazione deriveranno dalla tipologia dell'impianto didattico adoperato dal docente. Nella nostra scuola, l'orientamento della didattica alla realizzazione di compiti di realtà, all'interno di un'unità di apprendimento più vasta e con una tempistica più lunga, ci spingerà a delineare in maniera circoscritta le competenze messe in gioco, per poterle osservare con maggiore attenzione e definire il livello raggiunto da ciascun alunno, senza cadere in una valutazione sincretica del "manufatto" prodotto dal gruppo di lavoro. Già

nella fase di progettazione del compito, sarà necessario esplicitare cosa e come andremo a valutare. Sarà opportuno coinvolgere anche l'alunno in un processo di autovalutazione, come momento di crescita della propria consapevolezza e analisi del metodo di studio. Come strumenti per la valutazione saranno molto efficaci le rubriche di valutazione, le schede di riflessione e autovalutazione personale, osservazione sistematica e il diario di bordo.

