

Istituto Comprensivo "R.Scardigno-San D. Savio" - Molfetta

I.C. SCARDIGNO-SAVIO-MOLFETTA
Prot. 0007033 del 18/10/2024
IV (Uscita)

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI



CURRICOLO VERTICALE

PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

PREMESSA

Il Parlamento Europeo e il Consiglio del 2006 introducono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento. Attivare tale competenza favorisce 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 2024; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

La competenza digitale è trasversale poiché interessa ogni disciplina e si intreccia con tutte le cosiddette *soft skills*. Si può sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre l'alunno/a al centro del processo di apprendimento, stimolandolo/a a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo/a alla risoluzione di problemi.

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori indicati nel presente documento, oltre ad adeguare e graduare i descrittori di sviluppo e le attività in base ai prerequisiti di accesso degli alunni e della strumentazione in essere dell'istituto.

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio percorso di vita, al curricolo digitale fanno riferimento tutti i gradi di scuola dell'Istituto Comprensivo "R. Scardigno-San D. Savio".

La scuola dell'infanzia inserisce, dunque, nella programmazione educativa azioni e attività connesse a supportare un primo approccio matematico, scientifico e tecnologico ai sistemi simbolico-culturali relativi al mondo naturale e artificiale.

Il primo ciclo inserisce azioni dedicate a rafforzare, attraverso metodologie innovative, lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche, digitali e di innovazione legate a tutti gli ambiti disciplinari e l'apprendimento delle discipline STEM.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

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 dispositivi digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di Intersezione, di Interclasse e di Classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi *lifelong learning*.

Struttura del Curricolo digitale

Il Curricolo è strutturato:

- per bienni: si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida.

Alcune competenze ed attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;

- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso o di un diverso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree;
- per sviluppo di competenza: una stessa area di competenza può svilupparsi in modo verticale ed orizzontale;
- per obiettivi e attività: sono proposte non esaustive sul "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita.

Struttura del Curricolo digitale in cinque aree di competenze:

1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i 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 con gli altri 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 digitali

- 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: Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo di competenza	Obiettivi e attività
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni, contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante il bambino/a deve saper: <ul style="list-style-type: none">– iniziare a prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer;– individuare e riconoscere informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici.	<ul style="list-style-type: none">– Visionare immagini, brevi filmati e documentari con supporti multimediali.– Individuare gli elementi principali del computer.– Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando icone proprie del gioco e del drive.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire tramite le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collabora-	Con l'aiuto dell'insegnante il bambino/a deve saper: <ul style="list-style-type: none">– utilizzare in modo guidato il computer e altri supporti digitali;– comunicare e condividere, con gli adulti e i coetanei, la propria e-	<ul style="list-style-type: none">– Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, topologico con la guida dell'insegnante.– Comunicare e condividere, con gli adulti e i coetanei, la propria

	zione tramite le tecnologie digitali	sperienza ludica.	esperienza ludica. <ul style="list-style-type: none"> – Conoscere ed utilizzare emoticon ed emoji. – Riuscire ad esprimersi attraverso linguaggi diversificati, in particolare attraverso il linguaggio del corpo.
3. Costruzione di contenuti	3.1 Creare e modificare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Con l'aiuto dell'insegnante il bambino/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – scoprire l'utilizzo del computer per attività, giochi didattici ed elaborazioni grafiche; 	<ul style="list-style-type: none"> – Avviarsi all'utilizzo dei tasti, delle frecce direzionali con giochi che stimolano il pensiero logico-matematico (approccio al coding). – Muovere giocattoli e oggetti sulle scacchiere dando le giuste indicazioni.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Tutelare la salute e il benessere	Con l'aiuto dell'insegnante il bambino/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – fruire dei device predisposti dai docenti comprendendo i primi concetti di sicurezza; – riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada); – riconoscere le persone a cui far riferimento in caso di pericolo. 	<ul style="list-style-type: none"> – Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. – Riflettere sulla capacità delle tecnologie di influenzare la propria salute se usate in maniera inappropriata. – Dialogare e coinvolgere le famiglie per un uso limitato e consapevole degli strumenti digitali.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di picco-	Con l'aiuto dell'insegnante il bambino/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – trovare le modalità per individua- 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare il Coding (prime esperienze con Cubetto e Bee bot). – Utilizzare il coding unplugged

	li problemi) 5.3 Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo	re ed aprire icone; – utilizzare tecnologie e risorse digitali per individuare soluzioni; – fruire con interesse e curiosità di immagini, video, giochi interattivi selezionati dai docenti.	(capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice, seguire un ritmo e una sequenza per progettare azioni e percorsi).
--	--	--	---

PREREQUISITI

Si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- visiona immagini, animazioni, video;
- esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo di competenza	Obiettivi e attività
	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	l'alunno/a deve saper: – trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;	– Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. – Individuare una cartella sul dispositivo, accedere per esplorar-

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - ne il contenuto. - Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. - Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. - Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	l'alunno/a deve saper: <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). 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - Conoscere, comprendere, interiorizzare ed utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. - Leggere storie/stimolo, drammatizzare producendo messaggi orali e poi scritti. - Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio.

			<p>gio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peerreview. – Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto). – Attivare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e assumere i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo, utilizzando la piattaforma della scuola.
3. Costruzione di contenuti	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <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 unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; 	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentare le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre chiari e alla portata degli alunni. – Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). – Compilare un <i>cloze test</i> scrivendo le parole mancanti. – Creare un disegno con un software/app di grafica. – Creare un documento con un programma di videoscrittura.

		<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli (eseguire istruzioni, formularle in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli). - Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. - Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - Creare e/o utilizzare disegni in Pixel Art seguendo semplici istruzioni in modalità unplugged (attività sui reticoli).
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici modalità per proteggere i suoi dispositivi e contenuti digitali; - conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; - riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); - riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - sperimentare norme per la sicurezza sua e di altri; - riconoscere le informazioni per- 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto e utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica(solo con il supporto dell'adulto). - Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. - Disegnare un evento pericoloso. - Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. - Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.

		<p>sonali di base in ambiente digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. - Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. - Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. - Riflettere sull'attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.
5. Risolvere problemi	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)	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; - agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. - Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. - Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. - Usare il coding, sperimentando diverse soluzioni.

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

Area di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo di competenza	Obiettivi e attività
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	l'alunno/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – ricercare informazioni; – trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; – usare la 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. 	<ul style="list-style-type: none"> – Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. – Individuare i programmi principali. – Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. – Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.
	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	l'alunno/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – conoscere la differenza tra le varie forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); 	<ul style="list-style-type: none"> – Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. – Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).

2. Comunicazione e collaborazione		<ul style="list-style-type: none"> - conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; - conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web); - conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); - comunicare correttamente nelle interazioni digitali; - capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. - Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. - Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. - Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	l'alunno/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> - individuare quale software/ applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; - usare alcuni software/ applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); - saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziatura, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e 	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. - Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. - Completare una breve presentazione utilizzando le strutture pre-

		<p>colori...);</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; - completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; - scomporre un problema in sotto-problemi e saper scrivere semplici algoritmi; - elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>disposte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. - Usare la metodologia della Webquest per svolgere una ricerca di informazioni. - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione.
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; - essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; - utilizzare in modo appropriato gli 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. - Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.

		<p>strumenti, evitando i rischi;</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare le tecnologie nel rispetto dei 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 se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; - conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. - Indicare i programmi e i videogiochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. - Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando tramite un percorso di Storytelling (cyberbullismo). - Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). - Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: di-
--	--	---	---

			<p>stanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Eseguire esercizi di ginnastica posturale. – Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<p>l'alunno/a deve saper</p> <ul style="list-style-type: none"> – individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; – identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> – Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... – Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata – Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). – Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file). – Usare il coding, sperimentando diverse soluzioni. – Sviluppo del pensiero computazionale e problemsolving attraverso attività di Tinkering.

TERZO BIENNIO - Classe Quinta Scuola Primaria e Prima Scuola Sec. di Primo Grado

Area di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo di competenza	Obiettivi e attività
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	l'alunno/a deve saper: – svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; – accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; – conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; – valutare dati, informazioni, siti e pagine web; – riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	– Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. – Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. – Creare sitografia e bibliografia di ricerche. – Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata). – Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio Canva, Padlet...).
	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere le informazioni attraverso le tecnologie digitali	l'alunno/a deve saper: – che cos'è un'identità digitale – interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;	– Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar – Riflettere sulle tracce che

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione di Google Workspace for Education. - Inviare e-mail dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (con destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). - Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. - Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. - Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. - Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. - Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.
---	--	---	--

3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	l'alunno/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – realizzare individualmente prodotti multimediali di vario genere; – realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; – impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare materiali di varia provenienza (ad es. ricerca in rete) e di diversi formati (documenti, foto digitali, video, audio...) per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. – Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. – Realizzare contenuti digitali (infografiche, presentazioni...), sulla base di modelli curandone contenuti e veste grafica. – Realizzare un filmato con software o app on line come sintesi di vari materiali digitali. – Scrivere in modo collaborativo con modifiche dirette e/o commenti. – Realizzare storytelling. – Produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. – Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. – Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad
------------------------------------	--	--	---

			<p>es.evitanento di ostacoli, labirinti,competizioni robotiche);</p> <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • partecipare a iniziative relative al coding (concorsi,codewee..).
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggerei dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> – conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola – individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; – avere cura e rispetto dei suoi 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 pro- 	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. – Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile – Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) – Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. – Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo

		<p>teggere i suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> – riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali; – adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<p>di un videogioco.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.
5. Risolvere problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare divari di competenze digitali</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> – conoscere il sistema operativo installato sui pc della scuola e i principali software applicativi; – individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; – identificare semplici soluzioni per risolverli; – individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività 	<ul style="list-style-type: none"> – Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. – Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). – Scegliere le modalità di chiusura delle finestre pop up. – Riconoscere fra applicazioni locali o online le più adeguate alle attività. – Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, sottotitoli...). – Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (sof-

			<p>tware/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. – Usare il coding, sperimentando diverse soluzioni.
--	--	--	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DI SCUOLA PRIMARIA

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web.

2. Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- 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.

3. Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:

- 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.

4. Sicurezza

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- avere cura e rispetto dei suoi 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 suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

5. Risolvere problemi

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:

- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la sua creatività;
- individuare problemi di accessibilità.

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

Area di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo di competenza	Obiettivi e attività
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	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	l'alunno/a deve saper: – avere chiare le sue necessità di ricerca di informazioni; – organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; – descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, alle informazioni e ai contenuti e navigare al loro interno; – organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in	– 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.

		ambienti strutturati (archivi, cartelle...); – eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	– Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. – Cercare in autonomia i libri in una biblioteca.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri 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	l'alunno/a deve saper: – conoscere e 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 informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	All'interno del sistema mail della scuola: – utilizzare correttamente 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; – 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

			<p>membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere i materiali nel sistema di archiviazione digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; – guidare i compagni su come utilizzare le piattaforme digitali 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.
3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	l'alunno/a deve saper: <ul style="list-style-type: none"> – realizzare individualmente prodotti multimediali di vari genere; – realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; – impartire ed interpretare istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> – Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli curandone contenuto e grafica – Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro-

		<p>sulla base di una codifica concordata;</p> <ul style="list-style-type: none"> – registrarsi ad un sito online indicato dal docente; – conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; – selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; – indicare le fonti di informazione; – realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. – rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making. 	<p>che raccolga elementi di varia origine;</p> <ul style="list-style-type: none"> – Realizzare video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; – Realizzare podcast; – Confrontare, progettare e creare infografiche tramite app o software utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse – Produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. – Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica;
--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> • partecipare a iniziative relative al coding (concorsi, codeweek..) <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> – creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; – preparare, come compito a casa, una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; – aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; – chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale; – esplorare le interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli
--	--	--	--

			e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampante 3D, visori...).
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> – le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; – individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; – avere cura e rispetto dei suoi 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 suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); – riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali; – adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); – essere consapevole dell'impor- 	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. – Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola. – 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 saper 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 piattafor-

		<p>tanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social;</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere sia le potenzialità sia i rischi legati all'utilizzo della realtà virtuale aumentata e dell'intelligenza artificiale. 	<p>ma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). - Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. - Esplorare in modo critico e costruttivo, con laboratori pratici o debate, vantaggi e rischi legati all'uso della realtà virtuale, della realtà aumentata e dell'intelligenza artificiale.
5. Risolvere problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>l'alunno/a deve saper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; - usare con dimestichezza strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi in uso. - Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo

		<p>e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;</p> <ul style="list-style-type: none"> - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le sue esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); - essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la sua competenza digitale; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<p>e delle applicazioni e selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le varie periferiche (telecamera, USB, stampante...) e i relativi problemi di installazione e gestione. - Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo e la creazione condivisa di un prodotto digitale. - In un lavoro individuale o di gruppo, motivare la scelta di un dato software/app e riconoscere le differenze di utilizzo dei vari software. - Costruire esperienze di gaming. - Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. - Usare il coding, ambienti virtuali e strumenti di realtà aumentata per risolvere proble-
--	--	--	--

			mi, sperimentando diverse soluzioni.
--	--	--	--------------------------------------

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:

- avere chiare le sue necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

2. Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:

- 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 informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

3. Costruzione di contenuti

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:

- 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.

Ad un livello base, in autonomia, l'alunno/a è in grado di:

- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

4. Sicurezza

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei suoi 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 suoi dati personali e la sua privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

5. Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, l'alunno/a è in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le sue esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la sua competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Nicoletta Paparella