

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE VILLASIMIUS

Via Leonardo da Vinci 1 – 09049 VILLASIMIUS (CA)

Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado di Villasimius e
Castiadas

www.icvillasimius.gov.it

Telefono 070/791230 Fax 070/792387

E-mail caic83300x@istruzione.it P.E.C. caic83300x@pec.istruzione.it

Codice Fiscale 80009440928 Codice Univoco Ufficio UFZLYZ

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO per la SCUOLA PRIMARIA e SECONDARIA DI I GRADO



ALLEGATO B.1 AL PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA 2023-2025

PREMESSA

Il presente documento è stato redatto secondo il framework delle competenze digitali indicato nel “DigComp 2.1”, versione più recente del documento del Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea, che delinea “Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini”. Il DigComp individua 5 Aree di competenza, articolate ciascuna in diverse competenze più specifiche; la stessa articolazione viene proposta nel Curricolo verticale d’Istituto, affinché sia resa più agevole la formulazione degli obiettivi di apprendimento e la valutazione. Il DigComp 2.1 individua 8 livelli di padronanza per ciascuna competenza, per il Curricolo d’Istituto si sono presi come riferimento i primi due, che corrispondono al livello Base 1 e 2, ritenuti raggiungibili rispettivamente alla fine della scuola primaria e alla fine della scuola secondaria di I grado. Sono stati quindi individuati i “Traguardi di Competenza” raggiungibili al termine della classe terza primaria, quinta primaria e terza secondaria, in analogia con la suddivisione nelle Indicazioni Nazionali. Per le competenze che si ritiene possano essere sviluppate fin dalla prima classe della scuola primaria, si è ritenuto utile indicare anche i Traguardi di Competenza raggiungibili al termine della classe prima, per offrire una scansione maggiormente dettagliata, al cui interno tutti i docenti possano trovare obiettivi sviluppabili in ciascuna classe. Ciascun Traguardo di Competenza, infatti, è stato articolato in “Obiettivi di apprendimento” perseguibili per ciascuna scansione.

Il documento che ne è risultato è molto articolato, in quanto si è ritenuto fosse opportuno scandire in modo più dettagliato possibile i diversi traguardi, affinché possano rappresentare punti di riferimento effettivamente utili per la progettazione didattica dei docenti.

La proposta di questo Curricolo verticale delle Competenze Digitali è intesa infatti come base per una progettazione didattica che va adattata ai livelli delle singole classi, considerando i traguardi indicati come un obiettivo da raggiungere.

Infine, il presente Curricolo verticale è stato pensato con la convinzione che le competenze digitali vadano sviluppate negli studenti in modo trasversale, poiché non afferiscono ad una singola disciplina, ma concorrono alla formazione globale dei futuri cittadini e costituiscono un tramite fondamentale per una didattica innovativa.

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Competenza 1.1: Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

Competenza 1.2: Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Competenza 1.3: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, con l'aiuto dell'insegnante, capisce cosa cercare e sa valutare cosa, tra i risultati della ricerca, gli è utile. È in grado, con il supporto dell'insegnante, di individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo informatico.

Obiettivi di apprendimento:

- con l'aiuto dell'insegnante, saper individuare i propri fabbisogni informativi (es. una parola chiave);
- individuare un motore di ricerca e utilizzarlo per semplici ricerche (es. immagini);
- essere in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo etc.).

Classi terza e quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, con l'aiuto dell'insegnante, sa riconoscere i suoi fabbisogni informativi, sa trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. È in grado di individuare i programmi principali e sa identificare semplici strategie di ricerca in autonomia.

Obiettivi di apprendimento:

- con l'aiuto dell'insegnante, individuare e circoscrivere le informazioni di cui si ha bisogno;
- utilizzare motori di ricerca;
- nella ricerca di informazioni confrontare due o più fonti con la guida dell'insegnante;
- usare terminologia specifica di base;
- iniziare a comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi.

Alla fine della classe quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con l'aiuto dei pari o dell'insegnante, sa riconoscere i suoi fabbisogni informativi, sa trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online, sa identificare semplici strategie di ricerca personali. È in grado di recuperare, organizzare e archiviare i contenuti negli ambienti digitali. Individua la procedura per salvare un documento in una cartella nominata e sa avviare la stampa di un documento.

Obiettivi di apprendimento:

- individuare e circoscrivere le informazioni di cui si ha bisogno;
- utilizzare in modo corretto motori di ricerca con semplici strategie di ricerca;
- organizzare dati e contenuti in ambienti strutturati online e offline;
- valutare l'affidabilità e la credibilità di contenuti reperiti in rete attraverso approfondimenti e confronti, con la guida dell'insegnante;
- 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.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Distingue i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. È capace di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca;
- individuare un motore di ricerca e utilizzarlo per semplici ricerche (es. immagini);
- essere in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo);
- essere in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.

Alla fine della classe terza

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia, o con la guida e il supporto in caso di necessità, sa riconoscere le proprie necessità di ricerca di informazioni; organizza ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti per navigare al loro interno; organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); esegue l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

Obiettivi di apprendimento:

- svolgere ricerche su un tema definito, consultando più fonti, rispondendo a specifiche richieste;
- estrarre, sintetizzare i concetti funzionali al lavoro da svolgere, utilizzando strategie di ricerca avanzate (es. filtri);
- essere in grado di creare la sitografia e la bibliografia di ricerche;
- essere in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse;
- essere in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca;
- essere in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale;
- saper riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Competenza 2.1: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Competenza 2.2: Condividere le informazioni attraverso le tecnologie digitali

Competenza 2.3: Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Competenza 2.4: Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Competenza 2.5: Netiquette

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, con l'aiuto dell'insegnante, inizia a utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti come un gruppo virtuale (classe virtuale, chat di gruppo, forum di classe).

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare, con l'aiuto dell'insegnante, le funzioni base di una piattaforma didattica, di una chat o di un blog di classe per condividere e comunicare semplici informazioni;
- riconoscere i mezzi di comunicazione digitali utilizzati più frequentemente;
- iniziare a prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.

Classi terza e quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno è in grado di utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti e sa identificare adeguati mezzi di comunicazione digitali per un determinato contesto. L'alunno, con la guida dell'insegnante, è consapevole dell'esistenza di norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali e si impegna per rispettarle.

Obiettivi di apprendimento:

- individuare in gruppo, anche con il supporto dell'insegnante, 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 per commentarle insieme in una peer review;
- conoscere le principali parti che compongono un messaggio digitale e come trascriverle (destinatario e mittente, contenuto etc.);
- iniziare a utilizzare i mezzi di comunicazione digitali più adeguati a seconda dei contesti;
- essere in grado di spiegare ai pari la scelta della tecnologia di comunicazione adottata;
- iniziare a individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;
- esplorare le funzioni principali di ambienti digitali online e offline per produrre semplici contenuti collaborativi con i pari, anche con il supporto dell'insegnante.

Alla fine della classe quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, si muove in autonomia all'interno di ambienti digitali protetti per l'interazione tra pari. 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. L'alunno, con la supervisione e l'aiuto dell'insegnante, sa individuare semplici servizi digitali e sa utilizzare semplici tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale.

Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

Obiettivi di apprendimento:

- utilizzare le funzioni di una piattaforma didattica, di una chat o di un blog di classe per condividere e comunicare, utilizzando i mezzi di comunicazione digitali più adeguati a seconda dei contesti;
- utilizzare alcune tecnologie digitali per la condivisione (link, cloud, e-mail, upload e download);
- iniziare a modificare, elaborare e condividere contenuti utili ad un lavoro di gruppo;
- utilizzare, con la guida dell'insegnante, semplici servizi da siti istituzionali (della scuola, del Comune...) per partecipare alla vita sociale del territorio;
- saper utilizzare il registro elettronico;
- conoscere e rispettare le regole di comunicazione in rete;
- conoscere le opportunità e i rischi della navigazione in Internet;
- riconoscere comportamenti accettabili o inaccettabili nell'uso della tecnologia digitale e delle informazioni ottenute per suo tramite;
- saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sa che cos'è e cosa comporta un'identità digitale; interagisce attraverso le più note tecnologie digitali; individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; conosce le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; comunica correttamente nelle interazioni digitali.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati;
- essere in grado di approfondire, con il supporto dell'insegnante e poi in autonomia, le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola;
- essere in grado di inviare e-mail complete;
- essere in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documenti condivisi, e invio tramite classe virtuale;
- essere in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio dispositivo;
- essere in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo;
- essere in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.

Alla fine della classe terza

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia, conosce ed è in grado di gestire le varie opzioni di condivisione digitali; presenta/ espone in modo efficace i contenuti di una ricerca e/o elaborato digitale; utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione di risorse; utilizza la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la sua capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). L'alunno sa individuare semplici servizi digitali e sa riconoscere semplici tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale.

Obiettivi di apprendimento:

- svolgere ricerche su un tema definito, consultando più fonti, rispondendo a specifiche richieste;
- realizzare contenuti e prodotti digitali in collaborazione con i compagni di classe, come un video, una presentazione, una ricerca;
- modificare, elaborare e condividere contenuti utili ad un lavoro di gruppo e utilizzare le tecnologie digitali più adeguate alla condivisione (link, cloud, e-mail, upload e download);
- essere in grado di spiegare la scelta della tecnologia ai pari;
- essere in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola;
- individuare in autonomia semplici servizi digitali e riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali per partecipare alla vita sociale;
- saper consultare il registro elettronico;
- conoscere e rispettare le norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali;
- conoscere la diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Competenza 3.1: Sviluppare contenuti digitali

Competenza 3.2: Integrare e rielaborare contenuti digitali

Competenza 3.3: Copyright e licenze

Competenza 3.4: Programmazione

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. È in grado di riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

Obiettivi di apprendimento:

- realizzare creazione base e modificare contenuti digitali in diversi formati;
- esprimersi attraverso mezzi digitali;
- iniziare a orientarsi, con la guida dell'insegnante, verso gli elementi base di programmazione.

Classi terza e quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato, è in grado di creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, e di esprimersi attraverso mezzi digitali. Iniziare a conoscere concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato;
- essere in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online;
- essere in grado di progettare, con il supporto dell'insegnante, la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe;
- essere in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi;
- essere in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione semplici.

Alla fine della classe quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno comprende in autonomia l'esistenza di diversi formati digitali e la possibilità di esprimersi attraverso di essi. In autonomia o in collaborazione con i pari, sa individuare modalità per creare e modificare contenuti in formati definiti e sa esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. L'alunno, guidato dall'insegnante o in collaborazione tra pari, sa disporre in sequenza un elenco di comandi utilizzando il linguaggio di programmazione visuale a blocchi.

Obiettivi di apprendimento:

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

l'alunno desidera creare;

- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- creare semplici applicazioni informatiche a fini espressivi (es. storie, giochi, musiche) usando ambienti adatti;
- scrivere semplici algoritmi, in autonomia o con la guida dell'insegnante.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sa creare e modificare contenuti digitali in diversi formati e si esprime attraverso mezzi digitali. Modifica, perfeziona e integra nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. Conosce diritti d'autore e licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Si sa orientare nell'ambito dei concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud;
- saper realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;
- essere in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione;
- essere in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;
- essere in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;
- essere in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore;
- comprendere come un algoritmo può essere espresso mediante un programma scritto usando un linguaggio di programmazione visuale a blocchi;
- utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere semplici codici;
- sperimentare semplici applicazioni robotiche con l'aiuto dell'insegnante.

Alla fine della classe terza

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con il supporto dell'insegnante dove necessario, è in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali e di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. L'alunno utilizza in autonomia ambienti per sperimentare algoritmi; comprende che un algoritmo descrive una procedura che si presta ad essere automatizzata in modo preciso e non ambiguo. Sperimenta semplici applicazioni robotiche e sa applicare concetti relativi alla programmazione e al pensiero computazionale.

Obiettivi di apprendimento:

- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata;
- essere in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi;
- risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole;
- esaminare il comportamento di programmi anche al fine di correggerli;
- utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere codici anche complessi (es. storytelling);
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4: SICUREZZA

Competenza 4.1: Proteggere i dispositivi

Competenza 4.2: Proteggere i dati personali e la privacy

Competenza 4.3: Proteggere la salute e il benessere

Competenza 4.4: Proteggere l'ambiente

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, conosce ed è in grado di comprendere i rischi per la salute e le minacce riconducibili al benessere fisico e psicologico dell'utilizzo delle tecnologie digitali. Inizia a comprendere temi quali la protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). L'alunno, con la guida dell'insegnante, conosce i diversi dispositivi e le modalità da adottare per averne cura.

Obiettivi di apprendimento:

- utilizzare in sicurezza, in maniera guidata, l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica;
- discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola;
- utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo;
- con la guida dell'insegnante, cominciare a conoscere comportamenti e atteggiamenti finalizzati a tutelare la propria salute e il proprio benessere nell'utilizzo delle tecnologie digitali (es. tempo di utilizzo, postura, ambiente in cui lavorare);
- avere cura dei dispositivi personali e della scuola.

Classi terza e quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato, è in grado di creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, e di esprimersi attraverso mezzi digitali. Iniziare a conoscere concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. L'alunno, con la guida dell'insegnante, sa riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato;
- essere in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online;
- essere in grado di progettare, con il supporto dell'insegnante, la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe;
- essere in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi;
- essere in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione semplici;
- conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, etc.).

Alla fine della classe quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno comprende in autonomia l'esistenza di diversi formati digitali e la possibilità di esprimersi attraverso di essi. In autonomia o in collaborazione con i pari, sa individuare modalità

per creare e modificare contenuti in formati definiti e sa esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. L'alunno, guidato dall'insegnante o in collaborazione tra pari, sa disporre in sequenza un elenco di comandi utilizzando il linguaggio di programmazione visuale a blocchi. L'alunno, con la guida dell'insegnante, conosce semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i propri contenuti digitali. Opportunamente supportato dall'insegnante, comprende alcune semplici clausole della politica sulla privacy.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere la possibilità di utilizzare password per proteggere informazioni e contenuti sulle piattaforme didattiche in uso a scuola;
- iniziare a comprendere che i dispositivi utilizzati possiedono componenti hardware e software;
- distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati da condividere sulle piattaforme didattiche in uso a scuola per la tutela della privacy propria e dei coetanei;
- utilizzare, con la guida dell'insegnante, password per proteggere informazioni e contenuti sulle piattaforme didattiche in uso a scuola;
- riconoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia informatica e delle informazioni ottenute per suo tramite.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato dove necessario, esegue la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, comprendendo i rischi e le minacce negli ambienti digitali. Conosce le misure di sicurezza e della privacy negli ambienti digitali e le strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Conosce e comprende i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico a cui si incorre utilizzando le tecnologie digitali. Attua in autonomia misure di protezione per sé e gli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conosce e comprende l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di scegliere misure di sicurezza sistematiche (usare antivirus, impostare una tipologia di blocco schermo, saper installare applicazioni solo da fonti attendibili, saper verificare le autorizzazioni richieste dalle applicazioni etc.);
- rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola;
- essere in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout;
- conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza;
- essere in grado di ricercare le clausole della politica sulla privacy nell'utilizzo dei dati personali;
- essere 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;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili.

Alla fine della classe terza

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con il supporto dell'insegnante dove necessario, è in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola; sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali ed è in grado di

conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale applicando misure per evitarli. Sa distinguere contenuti digitali appropriati da quelli non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. È consapevole di cosa sia e di come si crea l'identità digitale personale. Conosce la legislatura di riferimento per il Cyberbullismo, le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale e l'impatto ambientale dell'utilizzo delle tecnologie digitali.

Obiettivi di apprendimento:

- individuare in autonomia modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali (ad es. saper eseguire in modo sistematico il backup dei dati, saper scegliere password adeguate);
- conoscere l'esistenza di applicazioni delle tecnologie digitali (software, robotica) che possono migliorare la vita delle persone in difficoltà;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- sapere come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet;
- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola;
- avere cura e rispetto degli strumenti digitali e di quelli altrui;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica legati all'utilizzo delle tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, etc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Competenza 5.1: Risolvere problemi tecnici

Competenza 5.2: Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

Competenza 5.3: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Competenza 5.4: Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato è in grado di riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali e di agire sui dispositivi secondo le funzioni base. Con il supporto dell'insegnante, è capace di comunicare semplici problemi tecnici che incontra nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di 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;
- utilizzare, con il supporto dell'insegnante, alcuni strumenti digitali per esprimere la propria creatività, tra quelli proposti.

Classi terza e quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, con un supporto adeguato, inizia a conoscere le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone. Con il supporto dell'insegnante, è in grado di riconoscere i problemi tecnici che incontra nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali, è in grado di affrontare e risolvere semplici problemi che si presentano di frequente.

Obiettivi di apprendimento:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali, saper identificare semplici soluzioni per risolverli;
- essere in grado di progettare, con il supporto dell'insegnante, la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe;
- essere in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi;
- essere in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione semplici;
- conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, etc.).

Alla fine della classe quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, a livello base, è in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone. Verifica le reti wi-fi disponibili e riesce a collegarsi alla più adeguata. Sa scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Utilizza, con il supporto dell'insegnante, una piattaforma Cloud per archiviare dati.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere la possibilità di utilizzare password per proteggere informazioni e contenuti sulle piattaforme didattiche in uso a scuola;
- iniziare a comprendere che i dispositivi utilizzati possiedono componenti hardware e software;
- individuare e comunicare semplici problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dei dispositivi;
- individuare semplici soluzioni per risolvere i problemi più frequenti (es.: annullare un'azione o un'operazione, recuperare file dal cestino, etc.);
- riconoscere tra alcune risorse messe a disposizione dall'insegnante quelle rispondenti al proprio bisogno di apprendimento;
- saper personalizzare alcuni aspetti degli ambienti digitali di uso frequente (font, lingua dell'interfaccia, profilo, layout);
- saper chiedere supporto e/o collaborazione nello svolgimento di attività digitali, relativamente a determinati contesti e compiti.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi prima e seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato dove necessario, è in grado di individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli; individuare problemi di accessibilità ed eventuali soluzioni possibili.

Obiettivi di apprendimento:

- essere in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività;
- essere in grado di verificare la disponibilità delle reti wi-fi e collegarsi alla più adeguata;
- essere in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività;
- fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali;
- formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.

Alla fine della classe terza

TRAGUARDI DI COMPETENZA: l'alunno, in autonomia o con il supporto dell'insegnante dove necessario, è in grado di: individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi; usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento; adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze; conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Obiettivi di apprendimento:

- nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, saper utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali;
- nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, essere in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo;
- selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo;

- costruire esperienze di gaming; trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room, anche con il supporto dell'insegnante;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dei dispositivi;
- individuare semplici soluzioni per risolvere problemi (es. eliminare i dati inutili se la memoria del dispositivo è piena, scaricare dati 'pesanti', etc.);
- riconoscere tra alcune risorse messe a disposizione dall'insegnante quelle rispondenti al proprio bisogno di apprendimento;
- saper scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie esigenze (es. modificare o ingrandire il font per leggere meglio, impostare l'interfaccia di un dispositivo nella propria lingua, mettere in rilievo le applicazioni più utilizzate);
- individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti e/o proposti;
- individuare, anche in maniera guidata, quali aspetti occorre migliorare per aggiornare le proprie competenze digitali; trovare opportunità di crescita personale (es. corsi on line, tutorial, etc.).