Istituto Comprensivo Statale "Martin Luther King" Castelcovati
Via Martiri di Piazza Loggia, 12 - 25030 Castelcovati (BS)
Tel. 030/718148 – Fax 030/7187947
C. F 82003370176 C.M. BSIC86200L
e-mail: bsic86200l@istruzione.it bsic86200l@pec.istruzione.it

Scuola dell'infanzia Comezzano Cizzago
Scuole primarie Castelcovati, Comezzano Cizzago
Scuole secondarie di I grado Castelcovati, Comezzano Cizzago

CURRICOLO DIGITALE



SCUOLA DELL'INFANZIA

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Riconoscere e utilizzare i dispositivi digitali gestendo le attività di base
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Utilizzare semplici strumenti digitali per scambiarsi informazioni e comunicare in modo sicuro.
	2.2 Collaborare attraverso tecnologie digitali
3. Creazione di contenuti	3.1 Esplorare e usare dispositivi digitali per creare contenuti interattivi
	3.2 Programmare
4. Sicurezza	4.1 Utilizzare con cura i dispositivi
	4.2 Proteggere la salute e il benessere
5. Soluzione di problemi	5.1 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

SCUOLA INFANZIA GRUPPO GRANDI - 5 ANNI

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.1 Riconoscere e utilizzare i dispositivi digitali e gestire le attività di base		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA**
Conoscere i principali dispositivi digitali utilizzati nella scuola dell'infanzia (tablet, computer, touchscreen).	Essere in grado di riconoscere e nominare dispositivi digitali, come tablet o computer. Utilizzare correttamente i dispositivi per eseguire attività di base, come toccare lo schermo, scorrere, cliccare, accendere e spegnere l'apparecchio.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Saper utilizzare i dispositivi digitali per attività di base, come accedere a un'app o a un gioco. • Essere in grado di completare attività, come fare un disegno su un tablet o ascoltare un audio.

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Utilizzare semplici strumenti digitali per scambiarsi informazioni e comunicare in modo sicuro. 2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA**
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto (PC, smartboard, BlueBot, ...) Netiquette intesa come rispetto degli altri e delle regole condivise.	• È in grado di prendere familiarità la strumentazione in uso a scuola. • Riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Riconoscere gli strumenti e utilizzarli in maniera adeguata • Rispetto del proprio turno, dei ruoli e delle regole.

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Esplorare e usare dispositivi digitali per creare contenuti interattivi 3.2 Programmare		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA**
Conoscere i diversi strumenti e come usarli per la creazione di contenuti digitali. Elementi base di programmazione.	• È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e giochi predisposti dall'insenante. • È in grado di rappresentare ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere modi per interagire con lo strumento e modificare i contenuti e le informazioni; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

Area di Competenza	**4. Sicurezza**	
Descrittori di competenza: 4.1 Utilizzare con cura i dispositivi 4.2 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA**
Sapere che i dispositivi digitali richiedono una gestione attenta, come accenderli, spegnerli e fare attenzione al loro stato (batteria, connessione). Comprendere che l'uso dei dispositivi digitali deve essere alternato con altre attività, come il gioco fisico o il riposo. Conoscere l'importanza di limitare il tempo di utilizzo dei dispositivi digitali per evitare un uso eccessivo.	• È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di accettare le tempistiche prestabilite per l'utilizzo della strumentazione.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • rispettare le tempistiche date nell'utilizzo degli strumenti.

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**	
Descrittori di competenza: 5.1 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	• È in grado di accendere e spegnere lo strumento digitale. • È in grado di utilizzare il touch 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.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

SCUOLA PRIMARIA

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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
	3.4 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
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIMA E SECONDA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	• È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • È in grado di effettuare semplici ricerche (in ambiente web circoscritto) con il supporto dell'insegnante.	A livello base e con aiuto, sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali offline (desktop, cartelle, file, ...); • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Netiquette intesa come rispetto degli altri e delle regole condivise.	È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. È in grado di lavorare in gruppo, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	A livello base e con aiuto, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti Protetti.

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi base di programmazione.	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 software e di comandi. È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti digitali e unplugged.	A livello base e con aiuto, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali; • scegliere come modificare contenuti e informazioni per crearne di nuovi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

Area di Competenza	**4. Sicurezza**	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
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, phishing, furto di dati).	• Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico. • 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.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa e scuola); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di necessità e pericolo.

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Risolvere eventuali 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).	• 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 SmartBoard per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CLASSI TERZA – QUARTA - QUINTA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di avviare 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 e salvare un documento.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento.

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Netiquette intesa come rispetto degli altri e delle regole condivise.	• È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario e mittente, contenuto). • È in grado di lavorare in gruppo, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• È in grado di scrivere in formato digitale mediante app di scrittura. • 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: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • 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; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi (es. programmazione robotica educativa).

Area di Competenza	**4. Sicurezza**	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	• 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.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • 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; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).		
CONOSCENZA	**ABILITÀ**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	• È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone… • È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.	A livello base e con aiuto sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

A1

A livello base e con aiuto 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.

A2

A livello base e con aiuto sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (messaggi di testo, 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, 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 e con aiuto 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/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari
- 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 e con aiuto 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;
- 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 e con aiuto sono in grado di:

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

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:

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

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Prima

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 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		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di ricercare semplici informazioni utilizzando i motori di ricerca; • È in grado di utilizzare app online o software per creare elaborati digitali; • È in grado di creare semplici grafici (Excel, Canva)	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. L'identità digitale.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di condividere file su piattaforme didattiche. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti per creare prodotti originali. I diritti d'autore e le licenze creative commons Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone il contenuto grafico. • È in grado di realizzare un semplice filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi attraverso attività di coding	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare semplici istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Area di Competenza	**4. Sicurezza**	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. 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). Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare, guidato da un adulto, un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali della scuola e dei propri; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili.

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	• È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali adeguati. • È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	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; • individuare problemi di accessibilità;

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Seconda e Terza

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali e strutturati.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di selezionare i siti internet da cui ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili.	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • avere chiare le mie 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.

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. L'identità digitale.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche delle piattaforme didattiche. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono 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 informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un prodotto originale e pertinente. I diritti d'autore e le licenze Creative Commons Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa • È in grado di sperimentare semplici applicazioni di robotica. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi attraverso attività di coding	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono 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. • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

Area di Competenza	**4. Sicurezza**	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo	• È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di proteggere i propri dati personali • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali della scuola e propri • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

Area di Competenza	5. Risolvere problemi	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGICOMP 2.2**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono 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 mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

A1 Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con una guida se necessario, sono in grado di:

- saper ricercare le informazioni utilizzando i motori di ricerca;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2 Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con una guida se necessario, sono 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
- utilizzare la tecnologia per consultare documenti in modo critico
- utilizzare la tecnologia per l'informazione e quindi migliorare la capacità critica
- Utilizzare la tecnologia per apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)

A3 Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con una guida se necessario, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- Registrazione 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;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.

A4 Sicurezza

A livello base, in autonomia o con una guida se necessario, sono 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 propri 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 propri dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5 Risolvere problemi

A livello base, in autonomia o con una guida se necessario, sono 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 strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.