



Ministero dell'istruzione
e del merito

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ambito Territoriale di Vibo Valentia N. 2 Rete di Ambito VV013

Istituto Comprensivo Statale "A. Vespucci"

Via Stazione snc, 89900 Vibo Valentia Marina Tel. 0963/572073

Cod.mecc.:VVIC82600R – C.F.: 96013890791

Codice univoco UFE: UFBK1N - Codice IPA: istsc_vvic82600R

E-mail:vvic82600r@istruzione.it - Pec: vvic82600r@pec.istruzione.it

Sito Web: <http://www.icsamerigovespuccivibo.edu.it>

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE - "AMERIGO VESPUCCI"-VIBO VALENTIA MARINA
Prot. 0009950 del 24/10/2023
IV-1 (Uscita)



CURRICOLO VERTICALE STEM/COMPETENZE DIGITALI

PREMESSA

“L’approccio STEAM per l’apprendimento e l’insegnamento collega le discipline STEM e altri settori di studio. Promuove competenze trasversali quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale. Promuove inoltre la cooperazione con partner non accademici e risponde alle sfide economiche, ambientali, politiche e sociali. L’approccio STEAM incoraggia la combinazione di conoscenze necessarie nel mondo reale e della curiosità naturale”.

STEM è un acronimo che significa Science Technology Engineering, Mathematics. (**Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica**).

Le materie STEM costituiscono un insieme chiave di competenze che sono oggi fondamentali per la comprensione di numerosissimi meccanismi alla base della vita civica e sociale. STEM indica, infatti, l’insieme delle discipline riguardanti i temi scientifici e tecnologici, che oggi più che mai permeano la nostra vita quotidiana e che quindi si integrano con tutte le altre discipline non scientifiche.

La Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea sul programma nazionale di riforma 2020 dell'Italia (COM (2020) 512 final) ha richiesto al nostro Paese di investire nell'apprendimento a distanza, nonché nell'infrastruttura e nelle competenze digitali di educatori e discenti, anche **rafforzando i percorsi didattici relativi alle discipline STEM.**

In risposta a tale Raccomandazione, il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l'adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotta dall'articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. **Per il PNRR "l'intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell'introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico".**

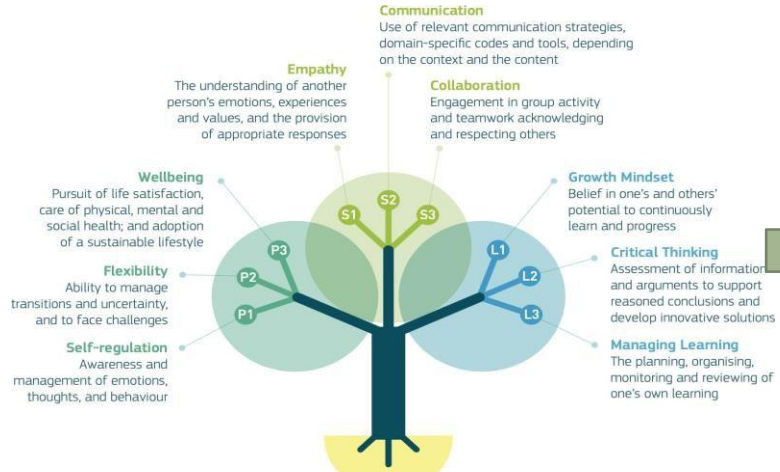
L'IMPORTANZA STRATEGICA DELL'INSEGNAMENTO DELLE MATERIE STEM PER LO SVILUPPO SOCIALE.

Il futuro dell'industria e dell'economia si basa sulla creatività digitale, sullo sviluppo di tecnologie sempre nuove che offrono soluzioni nei molteplici campi. Le STEM rappresentano gli argomenti chiave di una education che guarda avanti, orientata a crescere individui capaci di competere, reagire e gestire il futuro, occupando posizioni lavorative emergenti ed orientate alle nuove tecnologie.

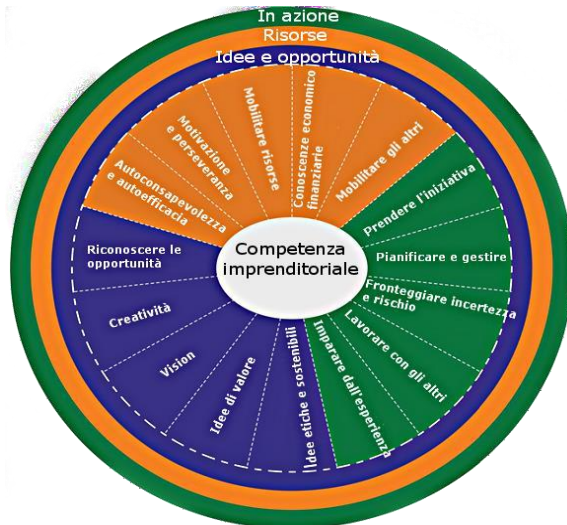
INTEGRAZIONE DEL CURRICOLO S.T.E.M AL CURRICOLO ORIENTAMENTO ED AL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

L'interazione delle STEM con l'insieme delle competenze di base culturali, personali e sociali è strettissimo: l'utilizzo delle tecnologie digitali costituisce, ad esempio, un aspetto ormai fondamentale della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, della collaborazione con gli altri e della creatività nel **raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.** La stretta correlazione tra le STEM e le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza rende necessario integrare il nostro Curricolo d'istituto con questi nuovi approcci metodologici/didattici.

LIFE COMP



ENTRE COMP



STEM Strumento di Cittadinanza

DIGITAL COMP



GREEN COMP

Area	Competenza	Descrizione
1. Incorporare i valori di sostenibilità	1.1 Dare valore alla sostenibilità	Riflettere sui valori personali; identificare e spiegare come i valori variano tra le persone e nel tempo, valutando criticamente come si allineano con i valori di sostenibilità.
	1.2 Sostenere l'equità	Sostenere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti per la sostenibilità.
	1.3 Promuovere la natura	Riconoscere che gli esseri umani sono parte della natura; rispettare i bisogni e i diritti delle altre specie e della natura stessa al fine di ripristinare e rigenerare ecosistemi sani e resilienti.
2. Abbracciare la complessità nella sostenibilità	2.1 Pensiero sistemico	Affrontare un problema di sostenibilità da tutti i punti di vista, considerando il tempo, lo spazio e il contesto al fine di capire come gli elementi interagiscono al loro interno e tra diversi sistemi.
	2.2 Pensiero critico	Valutare le informazioni e gli argomenti; identificare presupposti; sfidare lo status quo e riflettere su come il background personale, sociale e culturale influenza il pensiero e le conclusioni.
	2.3 Inquadramento dei problemi	Formulare le sfide attuali o potenziali come un problema di sostenibilità in termini di - attori, persone coinvolte, dimensione temporale e geografica - al fine di identificare gli approcci adeguati per anticipare e prevenire i problemi, per mitigare e adattarsi ai problemi già esistenti.
3. Visione di futuri sostenibili	3.1 Alfabetizzazione sul futuro	Immaginare futuri alternativi sostenibili sviluppando scenari alternativi; identificando i passi necessari per raggiungere un futuro sostenibile preferito.
	3.2 Adattabilità	Gestire le transizioni e le sfide in situazioni complesse di sostenibilità e prendere decisioni relative al futuro di fronte all'incertezza, all'ambiguità e al rischio.
	3.3 Pensiero esplorativo	Adottare un modo di pensare relazionale esplorando e collegando diverse discipline, usando la creatività e la sperimentazione di idee o metodi nuovi.
4. Agire per la sostenibilità	4.1 Azione politica	Orientarsi nel sistema politico; identificare la responsabilità politica per i comportamenti non sostenibili; e richiedere politiche efficaci per la sostenibilità.
	4.2 Azione collettiva	Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri.
	4.3 Iniziativa individuale	Identificare il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e per il pianeta.

1. PREMESSA

La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente trattate nel documento Key Competences for Lifelong Learning. Si tratta di competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Nella Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 viene così descritta: *“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”*.

Fin dalla sua prima versione, il DigComp, creando un linguaggio comune di riferimento, ha fondato le basi per una visione condivisa di quali competenze siano necessarie per affrontare la digitalizzazione del mondo moderno e ha fornito una spiegazione chiara di come poter acquisire, consolidare e applicare in modo coerente la competenza digitale in tutti i campi. Il DigComp è anche uno strumento per misurare, sviluppare e potenziare le competenze digitali di tutti i cittadini. In ambito scolastico il DigComp è indispensabile per guidare il processo di sviluppo della competenza digitale che dovrebbe essere trasversale e coinvolgere tutte le discipline, non soltanto quelle scientifiche o tecnologiche. È importante evidenziare che tutte le competenze chiave sono complementari e interconnesse tra loro e si sostengono a vicenda sviluppandosi nei vari ambiti. La stessa complementarità si verifica tra la competenza digitale e le altre competenze chiave. Se mettiamo a confronto le cinque dimensioni del DigComp 2.2 con le otto competenze chiave europee, notiamo ad esempio che la competenza chiave della Literacy prevede “le capacità di distinguere e utilizzare diversi tipi di fonti, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni” che sono necessarie per valutare l'affidabilità dei contenuti e delle varie fonti consultabili in rete, abilità che sono anche comprese nel DigComp 2.2.

L'aggiornamento del quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini integra e mette in primo piano i temi cruciali della società attuale, come la datificazione e l'intelligenza artificiale con un'importante spinta verso una diffusa consapevolezza digitale e una più competente cittadinanza. La competenza digitale si pone nell'ottica della trasversalità superando il concetto di disciplina e si sviluppa attraverso attività ben progettate e valutabili, spesso interdisciplinari, a scuola e fuori dalla scuola, a contatto con la realtà e coinvolge tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

In linea con il DigComp 2.2, la nostra scuola disegna un curriculum scolastico e riprogetta la valutazione, adottando un approccio Project Based Learning con compiti complessi di realtà mirati alla valutazione delle competenze. I compiti di realtà favoriscono

l'utilizzo di metodologie induttive, laboratoriali (learning by doing) e cooperative, e la costruzione di rubriche e griglie di valutazione dedicate.

Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza e “sapere irrinunciabile”, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola” (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo A. Vespucci è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, DigComp 2.2 del 22 marzo 2022).

L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp che tratta nuovi temi emergenti quali: **la misinformazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie** (fact-checking, fake news e deep fakes) in relazione alla media literacy, **la tendenza alla datificazione connessa ai servizi Internet e alle applicazioni, l'interazione dei cittadini con i sistemi di Intelligenza artificiale, IoT (Internet of Things), sostenibilità ambientale e nuove forme di lavoro a distanza** ed introduce esempi di **conoscenze, abilità e attitudini**, per ciascuna delle 21 competenze individuate dal modello, guidando gli alunni nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modo critico e in relazione all'intelligenza artificiale.

Il curriculum è progettato tenendo in conto un'integrazione tra dimensione **tecnologica, cognitiva ed etica**:

- **dimensione tecnologica**: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della “grammatica” dello strumento;
- **dimensione cognitiva**: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità;

• **dimensione etica e sociale:** la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

A tal fine è stato preso in considerazione il **DigComp 2.1. e DigComp 2.2 quadri di riferimento per le competenze digitali dei cittadini**", con 5 aree di competenza e otto livelli di padronanza.

2. IL DIGICOMP 2.2 COME BASE PER LA CREAZIONE DEL CURRICOLO

Nello specifico le aree di competenza individuate dal DigComp sono:

Area 1: "Alfabetizzazione su informazioni e dati"

Area 2: "Comunicazione e collaborazione"

Area 3: "Creazione di contenuti digitali"

Area 4: "Sicurezza"

Area 5: "Problem solving"



AREE

1. Alfabetizzazione
su informazioni e dati

DESCRITTORI

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
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. Soluzione di problemi

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

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
<ul style="list-style-type: none"> - I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante); - mouse, tastiera e schermo; - le icone principali di windows e word; - modalità di utilizzo della tastiera (frece direzionali); - lettere, numeri e simboli sulla tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. - Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visiona immagini e filmati. - Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint)e disegno in pixel (pixel art). 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; - mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

AREA DI COMPETENZA**2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
- Semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	- Saper inviare un messaggio vocale. - Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

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	
<ul style="list-style-type: none"> - I basilari principi di programmazione. - Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged). - Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. - Uso software didattici per sviluppo dei concetti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare un robottino programmabile. - Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. - Riuscire a far eseguire azioni ad un robottino. 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno so:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare percorsi con un robottino (robotica educativa) 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		4. SICUREZZA		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. - Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo. - Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sapere che prima di utilizzare un dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento - Sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - proteggere i dispositivi - riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi - comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

AREA DI COMPETENZA		5. RISOLVERE PROBLEMI		
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
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere una disfunzione del dispositivo - Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione - Sapere fare ipotesi di soluzione dei problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto - Saper individuare la soluzione corretta 		<ul style="list-style-type: none"> - Sapersi accorgere di un problema nel funzionamento di un dispositivo - Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

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 accedere e navigare.	<ul style="list-style-type: none"> - 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 nel web, con il supporto del docente. - È in grado di individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; · scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione		
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		
<p>I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di operare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Nell'ambito delle attività di accoglienza è in grado di utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <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). 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Elementi base di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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 sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; - riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<p>Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. - È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. - È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici modalità per proteggere i miei 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; - saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti; - sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
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).		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. - È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. - È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto del docente. 		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; - agire sui dispositivi secondo le funzioni base.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

CLASSI TERZA – QUARTA – QUINTA

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
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 accedere e navigare in rete. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. - È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. - È in grado di utilizzare le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: <ul style="list-style-type: none"> · esprimere l'esigenza di 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; · salvare un documento in una cartella nominata; · stampare un documento. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
<p>Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. - È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo. 		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; · conoscere l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete (Netiquette).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti digitali			
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	
<p>Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati.</p> <p>Modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali.</p> <p>Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. - È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione). 		<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; · utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); · applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); · completare una presentazione multimediale partendo da un modello già fornito; · scrivere semplici algoritmi. 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito		Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici		In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi		Da solo/a	Comprendere

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
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione tenendo in considerazione l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Adozione di misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Conoscenza delle misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>I rischi per la salute (minacce al benessere fisico e psicologico) connessi all'uso della tecnologia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali 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 su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. - È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. - È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; · utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; · utilizzare in modo sicuro 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 potrebbero essere utilizzati da terzi; · individuare i rischi principali e le più comuni minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; · comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; - conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE		

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

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Individuazione e risoluzione dei problemi tecnici che possono presentarsi durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone... - È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - È in grado di arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> · individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; · trovare semplici soluzioni per risolverli. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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 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.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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

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

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

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

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

AREA 4 – SICUREZZA

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

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

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

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 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 accedere e navigare. Criteri per valutare se fonti, informazioni e contenuti digitali. sono affidabili. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.		-È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. -È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni -È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni 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		
<p>Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. • 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. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che cos'è un'identità digitale; • 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. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
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		
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati.</p> <p>Miglioramento ed integrazione di informazioni, per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

Area di Competenza	4. Sicurezza	
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
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza delle misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. • 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 un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • avere cura e rispetto dei miei 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 miei dati personali e la mia 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)
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE		

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

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
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		
Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 mia creatività; individuare problemi di accessibilità; 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

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
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e 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 utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • 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 e fra fatti, opinioni e teorie (fake news). 	<p>A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

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

Area di Competenza		2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni 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	
<p>Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso. • 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 riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			

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

Area di Competenza	3. Costruzione di contenuti		
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	
<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 mediante app di scrittura online. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 	<p>Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione. 	

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

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
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati 	<p>Ad un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 dei miei 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 miei dati personali e la mia privacy (ad

<p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>da condividere sulla piattaforma 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"> • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale. 	<p>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 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.
---	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia	Conoscere

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.	<ul style="list-style-type: none"> Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa 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, 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. 	<p>Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati;
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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;
- 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.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

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;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 – SICUREZZA

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;
- avere cura e rispetto dei miei 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 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 4 – PROBLEM SOLVING

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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 font, di dati, informazioni e contenuti digitali

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione.

AREA 4 – SICUREZZA

Ad un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, 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 dei miei 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 miei dati personali e la mia 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;
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 4 – PROBLEM SOLVING

Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM);
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze;
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

SCUOLA DELL'INFANZIA

1. "L'APE "BEET-BOT"



PREMESSA

Nella scuola dell'infanzia uno strumento utile per introdurre la robotica educativa è l'ape "beet-bot" che consente ai bambini un primo approccio narrativo all'Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale*.

Il percorso didattico-educativo che si vuole realizzare mira ad avvicinare i bambini, fin dalla scuola dell'infanzia, ai concetti della robotica educativa e del coding attraverso la mediazione del gioco. Tale processo ha come obiettivo quello di stimolare lo sviluppo della creatività, della memoria, della logica e della capacità di risolvere semplici problemi e dell'interesse, e soprattutto, del piacere di fare, scoprire, esplorare. Si tratta di un percorso creativo e costruttivo che mira in primis a rafforzare la capacità di orientarsi nello spazio e la lateralizzazione, partendo dal contesto ludico per giungere alla metacognizione. L'approccio è innovativo, utile per migliorare il processo di insegnamento-apprendimento e rendere più stimolanti e coinvolgenti le attività educative e didattiche.

L'APE "BEET-BOT".

L'ape "beet-bot" è un simpaticissimo robot da pavimento programmabile, a forma di ape, dotato di comandi sul suo dorso: avanti, indietro, svolta a sinistra e a destra, pausa e cancella. È possibile memorizzare una serie di comandi direzionali che permettono al robottino di muoversi su un percorso, rappresentato da una griglia quadrettata. Ogni quadrato, di dimensione 15x15 cm, rappresenta un passo del robottino. Il percorso da compiere viene programmato dai bambini e verificato di volta in volta in base al punto di arrivo. Bee-Bot si configura come uno strumento didattico ideato per gli alunni dalla scuola dell'infanzia alla prima classe della primaria, ideale per insegnare coding, lateralizzazione, orientamento spaziale e programmazione. Si ritiene molto funzionale per accompagnare i bambini, in modo dinamico, nel nostro programma di apprendimento.

PREREQUISITI

- Capacità di dare e ed eseguire comandi
- Capacità di orientarsi su una griglia
- Saper muoversi nello spazio e spostare oggetti in base a riferimenti topologici (avanti/dietro destra/sinistra)

- Saper esprimere ipotesi e soluzioni al problema e verificarle
- Saper collaborare e condividere con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune
- Abilità di comprensione del linguaggio verbale, di una consegna e di risposta ad una richiesta e consegna
- Saper attendere il proprio turno di azione.

FINALITÀ

In generale, introdurre la robotica educativa a piccoli passi nella scuola dell'infanzia apporta notevoli vantaggi, rendendo le attività educative e didattiche molto più efficaci e coinvolgenti, agevolando e supportando lo sviluppo del pensiero computazionale e critico, della capacità di problem solving e del lavoro cooperativo. Il percorso richiederà di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere un obiettivo, di tradurle in un codice di riferimento e renderle attive attraverso il gioco con l'uso dell'ape beet-bot. Inoltre, è utile per progettare attività pratiche partendo dalla robotica per arrivare anche allo storytelling.

Curriculum Educazione Civica Digitale Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
1. Il sé e l'altro 2. Il corpo e il movimento 3. I discorsi e le parole 4. Immagini, suoni e colori 5. La conoscenza del mondo	Intero anno scolastico	Gruppo 5 anni

Obiettivi di apprendimento

- Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica.
- Consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale.
- Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione.
- Sviluppare autonomia operativa.
- Visualizzare e costruire percorsi nello spazio.
- Imparare ad orientarsi su una griglia.
- Sviluppare il pensiero computazionale.
- Sviluppare la capacità di problem solving.
- Acquisire un linguaggio base di programmazione.
- Utilizzare macchine e strumenti tecnologici, riconoscere le loro funzioni e i loro usi.
- Sviluppare la capacità di collaborazione e di lavoro di gruppo.

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro

- Consolidare la capacità di scelte autonome.
- Collaborare e interagire con gli altri per giungere alla soluzione di un problema.
- Sostenere l'autostima.

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

2. Il corpo e il movimento

- Orientarsi nello spazio in relazione al proprio corpo
- Potenziare le abilità di lateralizzazione
- Potenziare i concetti topologici

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

3. I discorsi e le parole

- Arricchire il vocabolario di termini tecnologici (i discorsi e le parole)

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

4. Immagini, suoni e colori

- Sapersi esprimere e comunicare, nell'attuale società dell'immagine e delle TIC, utilizzando anche codici diversi dalla parola, con l'ausilio di un software che permette di unire linguaggi diversi (Immagini, suoni, colori).

TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA

5. La conoscenza del mondo

- Imparare nuovi codici logici attraverso l'approccio visivo e manipolativo
- Acquisire il concetto di algoritmo: individuare il procedimento risolutivo corretto per risolvere un problema.

METODOLOGIA

La metodologia individuata per il raggiungimento degli obiettivi si avvale di mediatori didattici attivi, iconici, analogici, simbolici. Sarà centrata su: gioco, lavoro individuale, gruppo collaborativo e ricerca-azione. Ogni apprendimento sarà veicolato attraverso l'esperienza diretta; il fare e l'agire saranno gli elementi indispensabili per l'acquisizione di abilità e competenze da parte dei bambini e delle bambine. Sarà favorita la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze.

ATTIVITÀ

- Presentazione della Bee-bot
- Esecuzione di percorsi su griglia
- Storytelling “narrare storie”, realizzazione di personaggi della storia scelta diventando autori dei propri giochi, unendo coding unplugged e robotica educativa
- Esecuzione di semplici percorsi dando e ricevendo comandi verbali
- Giochi di riconoscimento destra-sinistra
- Esecuzione di percorsi su griglia con l’uso delle frecce.

2. @scolto, c@pisco, r@conto e creo insieme, “Dall’analisi di un video al Manifesto della Comunicazione non Ostile”

“@SCOLTO, C@PISCO, R@CONTO e CREO INSIEME. Dall’analisi di un video al Manifesto della Comunicazione non Ostile” è un’occasione di sperimentazione delle Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media e Cultura e creatività digitale*. A partire da una storia, i bambini sono chiamati ad analizzare un video catturando le emozioni nelle immagini, nella voce, ma anche a cogliere le parole gentili o ostili giungendo così alla scoperta del Manifesto della Comunicazione Non Ostile. Si prosegue con delle attività collaborative di creazione sia analogiche che digitali fino a svolgere un lavoro finale metacognitivo su tutto il percorso.

PREMESSA

Il percorso di apprendimento che andiamo a proporre nasce dall’osservazione effettuata in una sezione eterogenea, all’interno della quale il gruppo dei bambini di 5 anni ha evidenziato fatiche nella produzione linguistica e nella relazione interpersonale. Si tratta di Tutti manifestano difficoltà nella gestione delle relazioni e nei conflitti, anche generate dalla difficoltà nel comunicare. Gli obiettivi di questa progettazione saranno pertanto quelli relativi all’area linguistica, affiancati da competenze che attraversano altri campi di esperienza. Lo scopo è quello di offrire ai bambini spazi di collaborazione, occasioni per confrontarsi e migliorare le proprie capacità comunicative e relazionali, momenti per ripensare ai propri vissuti e a quelli dei compagni alla luce dell’attenzione e del rispetto dell’altro. (cfr. Manifesto della Comunicazione non Ostile).

Curriculum Educazione Civica Digitale _Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Il sé e l’altro - I discorsi e le parole - immagini, suoni e colori	14 ore previste (L’attività può essere sviluppata come UDA con il gruppo-sezione a cadenza giornaliera in circa 20	Gruppo 5/6 anni (Infanzia e Classe Prima Scuola Primaria)

	giorni oppure come progetto di laboratorio a cadenza settimanale per 2-3 mesi)	
--	--	--

PREREQUISITI:

- Conoscenza della lingua italiana: lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
- Conoscenza del significato della parola gruppo e dei termini regola, divieto, collaborazione.
- Saper strutturare una frase di senso compiuto
- Saper ascoltare all'interno di un gruppo
- Saper osservare, prestare attenzione
- Saper passare dal generale al particolare
- Saper lavorare in coppia e in piccolo gruppo
- Saper utilizzare le funzioni base di un dispositivo digitale (tablet): accendere, spegnere, scattare una foto; aprire/chiudere un'applicazione.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1):

IL SÈ E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, li sa esprimere in modo sempre più adeguato.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (2):

I DISCORSI E LE PAROLE

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

3. Arte ed Emozioni ai tempi del Digitale

“Arte ed Emozioni ai tempi del Digitale” permette agli alunni di fare esperienza delle Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media* e *Cultura e creatività digitale*. Attraverso filmati, musiche, dipinti e attività motorie i bambini si addentrano nelle emozioni di rabbia, tristezza, paura e gioia. Il tutto è introdotto e documentato con l’uso di media digitali e restituito infine con le loro produzioni artistiche.

PREMESSA

Il progetto nasce dal desiderio di avvicinare i bambini alla consapevolezza delle proprie emozioni e al complesso ed affascinante mondo dell’arte. I bambini, fin da piccoli, mostrano il bisogno di rappresentare graficamente emozioni, sentimenti, avvenimenti, situazioni, desideri. Come i grandi artisti, anche loro vogliono esternare e realizzare produzioni che testimonino l’espressione dei loro stessi vissuti, favorendo il manifestarsi della propria creatività e fantasia. Dipingere mette in comunicazione con se stessi e con gli altri. Come asserisce B. Munari, “Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco”, per questo l’arte visiva non va raccontata a parole, va sperimentata: le parole si dimenticano, l’esperienza no. Ogni attività vorrà essere un momento espressivo personale, autentico. Le esperienze che verranno vissute, saranno un’occasione per ampliare il campo delle conoscenze. Con questo progetto si attiva un percorso di ricerca in cui la pittura, la musica, e il colore portino alla costruzione di itinerari in cui la forma assume un aspetto del tutto secondario. I bambini sono infatti stimolati a cercar di rappresentare qualcosa di personale andando oltre un’opera denotativa leggibile dall’adulto, e favorendo forme comunicative efficaci anche poco corrispondenti alle raffigurazioni stereotipate. Questo percorso dentro ed attorno all’arte ha l’obiettivo di potenziare ed evidenziare l’acquisizione di un concetto fondamentale: che ciascuno ha il diritto e la possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni, le gioie, le paure, le idee, i desideri, le tensioni attraverso l’uso di altri linguaggi oltre a quello della parola, favorendo così la libertà di espressione. Tutte le proposte quindi tenderanno a favorire la scoperta e la conoscenza da parte del bambino delle proprie emozioni e dei propri sentimenti e della propria individualità ed unicità. A questo percorso prenderanno parte bambini con Bisogni Educativi Speciali...ma in fondo ognuno di noi è speciale e unico e per questo il percorso terrà conto delle peculiarità di ciascuno attuando metodologie differenziate che possano includere ognuno.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Il sé e l’altro - Il corpo e il movimento - I discorsi e le parole - immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	18 ore previste (suddivise in attività didattiche della durata di 1h 30)	Tutte le sezioni

PREREQUISITI:

- Competenze metafonologiche
- abilità narrative
- discriminazione uditiva-visiva
- abilità grafo-motorie
- abilità logico-matematiche

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1):

- Riconoscere, controllare ed esprimere in modo adeguato esigenze, emozioni e sentimenti
- Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri
- Esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia
- Rappresentare le emozioni attraverso il corpo e il linguaggio grafico pittorico
- Esplorare i primi alfabeti musicali
- Saper utilizzare strumenti tecnologici e digitali.

4. Esploratori della natura, i tesori del nostro giardino

“Esploratori della natura, i tesori nel nostro giardino” introduce i bambini all'Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione all'informazione* aiutandoli a scoprire e leggere la realtà in chiave scientifica a partire dalla scoperta di come è fatto un albero. L'osservazione e la rielaborazione della realtà sono al centro di questa progettazione didattica, dove la curiosità per il mondo fuori, la consapevolezza del proprio corpo e l'utilizzo creativo della tecnologia divengono strumenti di apprendimento.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Educazione all'informazione

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - I discorsi e le parole - immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	8 ore e 30 min previsti (in 5 incontri da 1h 30' e 1 incontro da 1h)	Gruppo 5 anni

PREREQUISITI

- Conoscenza e uso della funzione camera dei dispositivi (smartphone, tablet)

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1)

IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino si sente accolto nell'ambiente scolastico.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino sa muoversi con destrezza nello spazio circostante.
- Sviluppa le competenze e le potenzialità del proprio corpo attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva.

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività espressive.
- Realizza autonomamente lavori creativi e riesce a portarli a termine.

I DISCORSI E LE PAROLE

- Il bambino dialoga con gli adulti e i compagni, scambiando con loro domande, informazioni e opinioni.
- Acquisisce la padronanza d'uso della lingua italiana, arricchisce il proprio lessico e sviluppa fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione.
- Ascolta e comprende la narrazione di storie.

5. Rispettiamoci con l'emoji

"Rispettiamoci con l'emoji" favorisce lo sviluppo dell'Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media*. La presentazione delle emozioni, quali rabbia, stupore, felicità, paura, tristezza e disgusto, mediante il linguaggio mediale delle emoji, l'espressione delle emozioni attraverso il gioco, il riconoscimento delle stesse anche nel compagno e l'osservazione mediante narrazioni audiovisive sono le tappe principali di questo percorso di crescita e comprensione delle emozioni proprie e altrui.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Educazione ai media

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Il sé e l'altro - I discorsi e le parole	4 ore previste (suddivise in 5 attività didattiche della durata di 45 min, 1 volta alla settimana)	Gruppo 5 anni

PREREQUISITI

- Capacità di comunicazione e di ascolto;
- Capacità di relazionarsi;
- Esprimere verbalmente i propri bisogni;
- Capacità di argomentare;
- Capacità di inventare storie o semplici narrazioni.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL SÈ E L'ALTRO

- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

I DISCORSI E LE PAROLE

- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

SCUOLA PRIMARIA

Il Paese delle 1000 forme, bello, ma sicuro!

“**Il Paese delle 1000 forme, bello, ma sicuro!**” rilancia l’argomento didattico delle figure geometriche all’interno dell’Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Cultura e creatività digitale*. La creatività viene ben sviluppata dalla prima sfida/attività nella quale appunto i bambini devono utilizzare in modo creativo le forme contenute in un sacchetto per realizzare il paese di un personaggio guida, il riccio Mimì. Anche il problem solving viene stimolato in quanto i bambini dovranno trovare la migliore strategia per costruire questo paese. Tramite una canzone, si verifica poi se i bambini sono in grado di rappresentare le forme geometriche che vengono citate.

Curriculum Educazione Civica Digitale _ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
matematica - tecnologia - arte e immagine - musica - educazione civica	8	Classe prima

PREREQUISITI

- Orientamento nello spazio-foglio
- Interiorizzazione dei riferimenti spaziali (in alto, in basso, a destra, a sinistra)
- Discriminazione delle figure geometriche per analogie e differenze
- Discriminazione dei colori

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall’uomo.
- Acquisisce una maggiore destrezza e precisione nei movimenti manuali.

Giochiamo con le emozioni

“**Giochiamo con le emozioni**” introduce i bambini a ben due Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media e Cultura e creatività digitale*. Un percorso ricco di stimoli alla scoperta delle proprie emozioni: un audio lettura da ascoltare, un disegno che la rappresenti, una registrazione per rielaborarla, una discussione collettiva per riflettere, una filastrocca così da metterla in scena, infine un brainstorming sui videogiochi e gli avatar e un memory da creare ad hoc sui temi trattati.

Curriculum Educazione Civica Digitale _ Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Italiano - matematica - arte e immagine - tecnologia - educazione civica	20	Classe seconda

PREREQUISITI

- Conoscere la lingua italiana
- Saper ascoltare e intervenire in modo appropriato
- Eseguire semplici istruzioni
- Conoscere le principali emozioni
- Conoscere significato di “videogioco”
- Conoscere il gioco memory
- Saper orientarsi nello spazio-foglio
- Conoscere e rappresentare simboli e codici
- Saper utilizzare le funzioni base di un dispositivo elettronico
- Conoscere le funzioni elementari della piattaforma utilizzata

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Rispetta le regole della conversazione.
- Utilizza i materiali propri e quelli scolastici con cura.
- Si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.
- Rispetta le regole nei giochi. Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.
- È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

Che l'avventura abbia inizio

“**Che l'avventura abbia inizio!**” unisce un'attività esplorativa, quale occasione unica per lanciare ai bambini delle sfide intorno all'Area del Curriculum di

Educazione Civica Digitale, *Cultura e creatività digitale*: curiosità verso il territorio e capacità di organizzarsi all'interno di un gruppo, saranno elementi fondamentali per il successo. L'osservazione non solo degli ambienti, ma anche del codice della strada aiuteranno gli alunni a sviluppare la loro creatività nella realizzazione dei giochi e una certa capacità di problem solving, ad esempio, quando si chiede loro di trovare il percorso più breve per arrivare al parco, ma anche durante le attività collaborative che prevedono il contributo di tutti.

Curriculum Educazione Civica Digitale _ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Storia - Geografia - scienze - tecnologia	8	Classe terza

PREREQUISITI

- Orientamento nello spazio conosciuto
- Conoscenza dei differenti ambienti naturali
- Conoscenza dei punti cardinali
- Utilizzo della bussola
- Conoscenza dei punti cardinali e dei riferimenti topologici

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.
- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.

Videogiochi, che passione!

"Videogiochi, che passione!" aiuta i bambini ad addentrarsi nelle Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media e Cultura e creatività digitale* mediante un tema spesso a loro noto e da loro amato. Si parte così dalla definizione del videogioco, si prosegue con la scoperta dei videogiochi preferiti, si giunge alla lettura del Documento PEGI e relative riflessioni sulle etichette riferite all'età degli alunni, si approda poi alla realizzazione di un libretto di istruzioni per insegnare il videogioco a chi non lo conosce e si conclude con la raccolta di parole nuove e significati appresi durante questo viaggio appassionante.

Curriculum Educazione Civica Digitale _ Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Italiano - educazione digitale - arte - tecnologia	10	Classe terza

PREREQUISITI

- Conosce ed utilizza i videogiochi
- Legge e comprende le domande di un questionario
- Formula le risposte di un questionario

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Indicazioni Nazionali e Curricolo di Istituto

Videogiociamo consapevolmente

"Videogiociamo consapevolmente" favorisce lo sviluppo delle due Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media* e *Cultura e creatività digitale*. Innanzitutto viene condotta un'indagine quantitativa e qualitativa del consumo dei videogiochi da parte dei bambini, mediante un questionario. Dopodiché si invitano gli alunni a conoscere lo strumento che li aiuta a fare una scelta adeguata (PEGI), grazie anche alle etichette. Si prosegue quindi con la costruzione del vademecum (catalogo) per aiutarli nella scelta dei videogiochi adeguati alla propria fascia d'età. Da ultimo, con un video vengono comunicate le buone pratiche imparate dalle famiglie, chiamate infine a fornire un commento in restituzione al lavoro svolto dagli studenti.

Curriculum Educazione Civica Digitale _ Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Italiano - educazione digitale - matematica - tecnologia - educazione civica	12	Classe Quarta

PREREQUISITI

- Capacità di lavorare in piccolo gruppo
- Conoscenza e utilizzo dei videogiochi

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed e' in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini e altra documentazione tecnica e commerciale.

CURRICOLO ISTITUTO

- Individuare i rischi nell'utilizzo della Rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

Artisti...tra i banchi

"Artisti... tra i banchi" è una progettazione che si inserisce all'interno Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Cultura e creatività digitale*. Gli studenti sono chiamati ad affrontare una serie di sfide, con tanto di bonus e pergamena finale per il miglior artista: lo scopo è quello di condurre gli alunni a conoscere diversi autori, mettere alla prova la loro creatività nella creazione del ritratto di un compagno e di un video personale di presentazione, ma anche quello di stimolare la loro abilità di problem solving nell'organizzare il lavoro di gruppo e stendere un testo descrittivo.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Italiano - Tecnologia - Arte e immagine - Educazione Civica	7	Classe quinta

PREREQUISITI

- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio
- Rappresentare graficamente e comunicare in forma scritta e orale la realtà percepita
- Conoscere la struttura di un testo descrittivo
- Collaborare all'interno di un gruppo
- Conoscere strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali
- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio
- Conoscere strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

ARTE E IMMAGINE

- Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali

ITALIANO

- Scrive testi corretti ortograficamente, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre
- Comprende e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso
- Comprende e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio
- Applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico sintattica della frase semplice

TECNOLOGIA

- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

"Attivista ambientale per un giorno!"

"Attivista ambientale per un giorno!" aiuta gli studenti ad approcciarsi all'Area del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale*, con un occhio di riguardo alle tematiche ecosostenibili. Una particolare attenzione è riservata sia alla comprensione delle pratiche ecosostenibili che si possono attuare per il bene del pianeta sia alla costruzione e condivisione di un progetto di coding realizzato con Scratch che permetta di sensibilizzare alla salvaguardia del pianeta: in questo modo gli alunni possono maturare una coscienza civica e ambientale da veri attivisti.

Curriculum Educazione Civica Digitale *_Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale*

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Scienze - Matematica - Tecnologia - Italiano - Educazione civica	6	Classe prima

PREREQUISITI

- Padronanza nell'utilizzo del PC/tablet
- Saper navigare in internet
- Saper scaricare materiale da internet (immagini)
- Possedere conoscenze relative alle tematiche di scienze (aria, acqua, suolo, ecosistema ...)
- Conoscere il funzionamento di Scratch

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Io non ci casco: l'informazione nell'era digitale

"Io non ci casco: l'informazione nell'era digitale" analizza diversi temi e propone diverse attività che ruotano attorno a ben tre Aree del Curriculum Educazione Civica Digitale, *Educazione ai media*, *Educazione all'informazione* e *Cultura e creatività digitale*. Gli studenti effettuano il sondaggio online "I ragazzi e l'informazione", analizzano il testo delle notizie cercate, svelano i concetti di clickbaiting e bubble-filter, producono articoli di giornale, condividono i prodotti da loro elaborati e imparano ad eseguire l'operazione scrupolosa del fact checking.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Educazione ai media/ Educazione all'informazione/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Italiano - matematica - inglese - educazione civica- Tecnologia	8	Classe Seconda

PREREQUISITI

- Comprendere ed eseguire in maniera adeguata istruzioni, comandi e consegne via via più complesse.
- Comprendere le informazioni principali di un testo scritto, anche in formato digitale.
- Utilizzare strumenti informatici per semplici ricerche online e saper riferire con chiarezza semplici argomenti di ricerca.
- Produrre testi pertinenti all'enunciato ed alla tipologia testuale (testo espositivo).

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Leggere e comprendere testi riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, punto di vista e informazioni principali. Leggere e comprendere gli elementi essenziali applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti).
- Comprendere testi di vario tipo individuando caratteristiche e struttura.
- Utilizzare varie fonti al fine di ricercare, raccogliere, rielaborare i dati, le informazioni, i concetti necessari, anche con l'utilizzo di strumenti informatici, anche in funzione di una formazione permanente.
- Intervenire in una discussione in modo pertinente.
- Esprimere opinioni su quanto letto.
- Produrre testi organici e coerenti con un registro adeguato.
- Produrre testi a seconda degli scopi e dei destinatari.
- Manipolare o riscrivere testi operando trasformazioni.

My digital Agenda 2030: multimedialità e lingua straniera a supporto dell'insegnamento dell'Educazione Civica Digitale

"My digital Agenda 2030: multimedialità e lingua straniera a supporto dell'insegnamento dell'Educazione Civica Digitale" si può ricondurre a entrambe le Aree del Curriculum di Educazione Civica Digitale, *Internet e il cambiamento in corso* e *Cultura e creatività digitale*. Obiettivo finale è la creazione di un manifesto in lingua straniera sull'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile: cambiamento climatico, città e comunità ecosostenibili, salute e benessere e riduzione delle disuguaglianze sono le tematiche affrontate, mentre gli strumenti tecnologici che faciliteranno la maturazione negli alunni del loro senso civico di cittadini del mondo e le loro strategie di collaborazione all'interno di un gruppo sono: podcast, Padlet, infografiche e video.

Curriculum Educazione Civica Digitale _Internet e il cambiamento in corso/ Cultura e creatività digitale

DISCIPLINE	ORE PREVISTE	DESTINATARI
Lingua straniera - storia e geografia - scienze- tecnologia - arte e immagine - educazione civica	15	Terza

PREREQUISITI

- Conoscenza della lingua straniera livello A2
- Buona competenza digitale comunicazione nelle lingue straniere competenza digitale imparare ad imparare competenze sociali e civiche consapevolezza ed espressione culturale

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Competenze-chiave europee:

- comunicazione nelle lingue straniere
- competenza digitale
- imparare ad imparare
- competenze sociali e civiche
- consapevolezza ed espressione culturale

Alcuni Riferimenti metodologici e Sitografia

	Conoscenze – Abilità	
Infanzia	Coding	Coding alla scuola dell'infanzia - YouTube CODING UNPLUGGED NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - YouTube RACCOGLIAMO LE FOGLIE Infanzia e coding Ottobre 2018 - YouTube Primi passi nel coding - YouTube Coding - YouTube Attività di CODING:Storia L'APE CHE NON SAPEVA PIÙ VOLARE. Prima Parte - YouTube Sc.dell'infanzia"Peter "Pan"coding - YouTube
Primaria	coding	Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube
	digital storytelling	Digital Storytelling - YouTube FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. - YouTube Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube #maestradi digitale Digital Storytelling: come creare una video storia con immagini e la nostra voce. - YouTube Come creare libri digitali con Book Creator - YouTube Digital Storytelling con Google Presentazioni - YouTube Laboratorio di storytelling - YouTube La principessa sul pisello - Digital Storytelling - YouTube Stop Motion e digital storytelling: un esempio di utilizzo nella didattica - YouTube Storytelling in sei mosse a scuola primaria. Flipped lesson - YouTube
	orienteering	PROGETTO STEM SCUOLA DELL'INFANZIA I.C. L. ANDREOTTI. A.S. 2020-2021 - YouTube Le classi quinte A scuola di Orienteering!!! - YouTube
	robotica	FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. - YouTube Attività didattica: Arte e Coding con Fogli Google - YouTube STEM: laboratorio 5A Primaria - YouTube
	tinkering	Creo con Poko - Tinkering di Natale - YouTube Cosa è il tinkering e come possiamo introdurlo a scuola - YouTube Tinkering e STEAM 4.2- Arcobaleno a motore - YouTube Tinkering e STEAM 4.1 - La trasmissione del moto e il ponte levatoio - YouTube
	laboratori	Musica e STEM con Chrome Music Lab - YouTube Stefania Bassi - Yes, we STEAM! 5 idee da proporre nelle scuole - #womeninstem education edition - YouTube