ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Martiri di Civitella"
Via G. Verdi, 40 – 52041 loc. Badia al Pino – Civitella in Val di Chiana (AR)
C.F. 80010080515 - Tel. 0575/497215
Sito web: www. icmartiridicivitella.edu.it MAIL: aric81000g@istruzione.it – aric81000g@pec.istruzione.it

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Maggio 2025

Istituto Comprensivo Martiri di Civitella

Il nostro Istituto, in linea con le più recenti indicazioni europee, ha sviluppato un nuovo curricolo digitale, frutto di un lavoro collaborativo tra docenti di ogni ordine e grado. Questo percorso formativo, ispirato al modello DigComp 2.2, ha l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze digitali essenziali per affrontare con consapevolezza e successo le sfide di una società sempre più interconnessa e in continua evoluzione. Il curricolo si distingue per il suo carattere interdisciplinare e trasversale, integrandosi con le diverse aree del sapere e promuovendo un apprendimento che abbraccia tutte le discipline. Attraverso un approccio graduale e personalizzato, a partire dalla scuola dell'infanzia, intendiamo offrire un'esperienza di apprendimento coinvolgente e significativa, volta a supportare la crescita di cittadini digitali consapevoli, responsabili e creativi.



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

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

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

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
• Gli elementi principali del computer, dispositivi touch ed icone.	È in grado di: • utilizzare la tastiera e il mouse per i comandi direzionali; • prendere visione di lettere e numeri ed utilizzare la tastiera numerica e alfabetica una volta memorizzati i simboli per scrivere il proprio nome o semplici giochi di quantificazione; • utilizzare dispositivi touchscreen come monitor, lavagne e tavoli interattivi per disegnare e giocare; • Individuare e aprire icone per svolgere attività e giochi didattici con la guida dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • trovare contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
•		

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 2.5 Netiquette		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Semplici tecnologie digitali per l'interazione. ● Le principali norme che regolano l'uso delle tecnologie digitali.	È in grado di: ● prendere familiarità con gli strumenti digitali in uso a scuola; ● rispettare i turni nel gioco di gruppo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● interagire tramite diverse tecnologie digitali; ● riconoscere ed individuare le principali norme che regolano l'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

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Riconoscimento di contenuti digitali in diversi formati. ● Elementi base di programmazione.	È in grado di: ● decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti e guidati dall'insegnante; ● svolgere giochi o esercitazioni online su un insieme limitato di semplici comandi. ● eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged, come pixel art e coding. ● imitare procedure e modelli di video o immagini in digitale per produrre contenuti unplugged (modeling). ● creare semplici contenuti come disegni digitali o registrazioni vocali con l'ausilio di un adulto.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● creare contenuti semplici in formati semplici; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale, per svolgere un compito semplice.

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: 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Uso appropriato delle tecnologie digitali nei tempi e nelle modalità.	● Guidato dall'adulto sa accedere alle applicazioni o agli strumenti digitali in uso a scuola.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi e rivolgersi all'adulto di riferimento in caso di pericolo.

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 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento). ● Utilizzo di touch screen e applicativi digitali per la creazione di contenuti grafici	È in grado di: ● accendere e spegnere pc, Lim, tablet, lavagna e tavoli interattivi. ● utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. ● sperimentare strategie per risolvere o portare a termine semplici problemi e attività attraverso i comandi a disposizione nei dispositivi utilizzati.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi ● Utilizzare gli strumenti digitali per creare prodotti personali.

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

ATTIVITÁ
Lateralità Istruzioni sequenziali Utilizzo di semplici programmi di grafica Primi approcci di robotica educativa Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego, pixel art, etc.) Percorsi in palestra, giochi di esplorazione dell'ambiente, percorsi su grandi scacchiere (coding unplugged) Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza) Contare e mettere in sequenza. Utilizzo dei dispositivi presenti a scuola per esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. Individuare ed aprire icone relative ai comandi. Utilizzo della tastiera alfanumerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini e opere artistiche da riprodurre come modello anche in digitale.

SCUOLA PRIMARIA

Prerequisiti

Il nostro curricolo verticale si sviluppa a partire dalla scuola dell'Infanzia, riconoscendo le esperienze e le abilità che le bambine e i bambini possono aver acquisito in tale contesto educativo (non obbligatorio) o attraverso il nucleo familiare.
È comunque importante sottolineare che le competenze elencate hanno un valore puramente indicativo, non vincolante.
Si presuppone dunque che al termine della scuola dell'infanzia l'alunno, con il supporto di un adulto, sia in grado di:

- riconoscere le diversi tipologie di device (pc, tablet, notebook);
- individuare il pulsante start e avvia un dispositivo;
- utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet, monitor touch, LIM);
- mostrare interesse e/o eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico;
- muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.

CLASSI PRIMA E SECONDA

Area di Competenza	**1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**	
Descrittori di competenza: 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Organizzazione, archiviazione e recupero dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati.	E' in grado di ● mettere in atto le varie procedure di accensione e spegnimento della macchina. ● riconoscere le principali parti del computer: monitor; tastiera; mouse. ● utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. ● usare la LIM e alcuni software didattici. ● 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). ● aprire e chiudere un file e salvarlo in una cartella predisposta.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● trovare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali offline; ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo; ● organizzare ed elaborare dati in un ambiente strutturato.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe Prima **(a partire dal secondo quadrimestre)**

- Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. (Tino il robottino)
- Le parti del computer. (Tino il robottino. Giochi in Wordwall Quiz)
- Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.
- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. (Wordwall, Learning apps, Educapèlay)
- Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. (Paint, giochi di Didattica, Patente mouse)
- Dijitools
- Classroomscreen

Classe seconda

- Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi e links.
- Individuare le icone per la selezione di programmi/app (Paint, Word, giochi di didattica, patente mouse)
- Aprire e chiudere un'applicazione
- 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).
- Scrivere con la tastiera
- Utilizzo corretto di mouse e tastiera.
- Nominare, salvare e archiviare file con la supervisione del docente.
- (MUSESCORE)

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 2.5 Netiquette		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.	● È in grado di prendere familiarità con i device e la piattaforma in uso a scuola.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli altri ambienti digitali.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe Prima **(a partire dal secondo quadrimestre)**

- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (Wordwall, Learning apps…)
- Dijitools
- Classroomscreen

Classe seconda

- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (Wordwall, Learning apps…)
- Buttiamo le parole appuntite e scambiamoci le parole piumate
- Manifesto delle parole ostili

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	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Elementi base di programmazione unplugged. ● Creazione e rielaborazione di contenuti in diversi formati attraverso strumenti unplugged. ● Utilizzo di applicazioni digitali online	È in grado di ● codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. ● svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per risolvere un semplice problema

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe Prima **(a partire dal secondo quadrimestre)**

- Attività di programmazione unplugged
- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (Wordwall, Learning apps, Educaplay…)
- Utilizzo di Paint
- PIXEL ART (PIXILART, Zapplycode)

Classe seconda

- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (Wordwall, Learning apps, Educaplay…)
- Utilizzo di paint (Disegnare un computer con Paint (video tutorial))
- Meta(animare disegni dei bambini)
- AutoDraw (riconosce i tuoi disegni)
- CODING Attività sui Reticoli; Carte CodyRoby
- Scratch Junior

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	

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Utilizzo del PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	● È in grado di individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe Prima **(a partire dal secondo quadrimestre)**
Regole per una corretta fruibilità degli ambienti e degli strumenti.
Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.
Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.
Disegnare un evento pericoloso.

Classe seconda
Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di fruizione dei media.
Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.
Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di 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

Area di Competenza	**5. Risolvere problemi**

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento). ● Utilizzo di software per la realizzazione di prodotti grafici.	È in grado di: ● accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ● utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ● utilizzare un dispositivo digitale per alcune attività didattiche.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● individuare e risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. • Utilizzare gli strumenti digitali per creare prodotti personali.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe Prima **(a partire dal secondo quadrimestre)**
Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet
Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.
Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.
Utilizzare giochi di logica per pensare in modo critico, esplorare diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo (sudoku, labirinti cartacei e online, tangram, origami, forza 4, escape room…) Applicazioni Toy theater

Classe seconda
Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi…
Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).
Risolvere semplici situazioni problematiche nell'utilizzo dei dispositivi.
Attività di coding unplugged e di debugging.

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

ATTIVITÁ

ATTIVITÁ:

Tecnologia e informatica:

Approccio all'utilizzo di un sistema operativo (Windows) Utilizzo corretto mouse e tastiera
Istruzioni sequenziali
Utilizzo di semplici programmi di grafica (Paint) e primo approccio alla scrittura (Word)
Robotica educativa: programmazione visuale a blocchi con comandi iconici

Arte

Disegno in pixel (pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)

Motoria

Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)
Lateralità

Matematica

Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: es. Bee Bot)
Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)
Contare e mettere in sequenza.
Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche.

Italiano

Percorsi di coding unplugged per lo storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico)
Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo

Cittadinanza

Individuazione e condivisione delle regole per un corretto utilizzo del laboratorio informatico e per i device in uso a scuola.

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	**ABILITA'**	**COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2**
• Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Strategie di ricerca personali. • Differenza tra motore di ricerca e IA generativa • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	È in grado di: • individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. • utilizzare programmi per elaborare testi, realizzare presentazioni e contenuti media. • utilizzare software didattici e web app. • formulare richieste adeguate su motori di ricerca o chatbot personalizzati opportunamente disposti dal docente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • ricercare, organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • utilizzare software e web app anche con il supporto dell'IA.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe terza
Utilizzo corretto del mouse e della tastiera.(Scrivere con la tastiera; typing club)
Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare e organizzare documenti.
Utilizzo di programmi di videoscrittura.
Avviare all'attività di ricerca in ambienti offline.

Classe quarta
Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.
Utilizzo sicuro di mouse e tastiera.
Utilizzo di programmi di videoscrittura.
App per la costruzione di mappe.
Individuare dati ed informazioni tramite una semplice ricerca in ambienti digitali online e offline. (ricerchemaestre; assistente alla ricerca di TEAMS In rete con la testa)
video ricerca in rete)
individuare e classificare diversi tipi di fonti digitali.
Salvataggio ed utilizzo di immagini reperite online.
Utilizzo di credenziali per l'accesso alla piattaforma d'Istituto.
Esplorare insieme le diverse funzionalità della piattaforma didattica su Microsoft Teams.

Classe quinta
Esplorare insieme le diverse funzionalità della piattaforma didattica su Microsoft Teams.
Utilizzo di programmi di presentazione.
Primo approccio all'uso di fogli di calcolo.
Creare e gestire l'identità digitale.
Analizzare, confrontare e citare le fonti, il copyright.
Primo approccio all'IA (Machine Learning)

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
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Interazione attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. ● Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. ● Tecnologie digitali appropriate per partecipare come cittadino alla vita sociale per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co- creazione di dati, risorse e conoscenze. ● Norme comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	È in grado di: ● prendere familiarità con i device la piattaforma in uso a scuola. ● individuare le modalità più efficaci affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente. ● conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ● praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate; ● partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali; ● 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).

ATTIVITÀ PROPOSTE

Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).

Classe terza
Creazione di avatar (Avatar maker)

Classe quarta
Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (attivare e disattivare il microfono e la videocamera).
Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line
FlipAnim (piattaforma gratuita per creare libri animati online)
Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.

Classe quinta
Utilizzare la condivisione di un documento.
Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. (Digicdoc, Whiteboard.chat; fastboard.io, padlet, Digipad)
Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
Utilizzo della piattaforma Teams per il caricamento e la condivisione di elaborati e contenuti didattici.
Acquisire consapevole della propria "impronta digitale"
Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.

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 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Creazione e rielaborazione di contenuti in diversi formati attraverso mezzi digitali. ● Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	È in grado di: ● progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. ● scrivere un racconto mediante programmi di videoscrittura anche multimediali . ● Utilizzare web app per la creazione di schemi o mappe mentali ● Utilizzare fogli di calcolo per creare semplici tabelle e grafici ● svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione a blocchi.	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…); ● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; ● scrivere semplici algoritmi.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe terza
Scrivere un testo in formato digitale; utilizzo di programmi di scrittura
Introduzione al linguaggio di programmazione (coding unplugged; robotica educativa, muovere oggetti su scacchiera: uso delle Bee Bot)

Classe quarta
Attività di coding attraverso varie piattaforme (Ora del codice; Cody Roby…)
Creazione di schemi, infografiche ed uso di ebook
Scrivere un testo in formato digitale; utilizzo di Word (formattazione; costruzione di tabelle, uso dei diversi Menu…)
Insegnare l'informatica e la programmazione a bambini e ragazzi- CS First code.org user sign in
Creazioni e gif online

Classe quinta
Utilizzo di Word (Stesura, formattazione e revisione di testi) ed Excell (fogli di calcolo per grafici e percentuali)
Attività di coding attraverso varie piattaforme (Ora del codice; Cody Roby; programmazione visuale a blocchi, uso di Scratch…)
Progettare la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.
Creare una breve presentazione
Utilizzare risorse di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, immagini, video, audio, clip art…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast…) sia offline che in cloud.

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**
● Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. ● Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. ● I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. ● Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo) e consapevolezza della necessità del chiedere aiuto.	È in grado di: ● rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ● utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. ● conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali; ● proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; ● essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; ● Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe terza
Regole per una corretta fruibilità degli ambienti e degli strumenti
Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.
Giochi in palestra per il portamento corretto.
Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. (Avatar maker o Digiface)
Saper indicare e motivare i videogiochi preferiti.

Classe quarta
Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale
Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.
Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.
Conoscenza e condivisione delle raccomandazioni dell'OMS sulle limitazioni del tempo schermo e del suo equilibro con attività fisica e sonno. Cenni anatomici su paramorfismi e dismorfismi.
Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.
Video "Fermati e pensa online" "Privacy online per bambini"

Classe quinta
Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto Netiquette
Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Parole O_stili)
Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.
Procedure di utilizzo sicuro e legali della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistema di comunicazione, protezione degli account; copyright) (percorsi per l'uso sicuro delle risorse digitali)
Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. (Privacy online)
Spiegare il concetto di identità ed impronta digitale.
Cyberbullismo

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 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2**
● Risoluzione di semplici problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi. ● Scelta di strumenti digitali adeguati alle proprie esigenze	È in grado di: ● denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone… ● scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● scegliere gli strumenti per creare prodotti digitali personali.	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 identificare semplici soluzioni per risolverli; ● valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali in risposta alle proprie esigenze; ● Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare prodotti personali.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Classe terza
Denominare e distinguere correttamente le parti hardware e software dei dispositivi

Classe quarta
Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).
Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.
Utilizzare giochi di logica per pensare in modo critico, esplorare diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo (sudoku, labirinti cartacei e online, tangram, origami, escape room…) Applicazioni Toy theater

Classe quinta
Pensiero computazionale: sviluppare la capacità di scomporre un problema in parti più piccole e di trovare soluzioni creative.
Attività di debugging
Risoluzione di semplici problemi tecnici

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

ATTIVITÁ

Tecnologia
Utilizzo corretto del mouse e della tastiera.
Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file, archiviare e organizzare documenti.
Utilizzo di programmi di videoscrittura.
Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.
Elaborazione e manipolazione di immagini.
Esperienze semplici di elaborazione multimediale (combinando testo, immagini, suoni; uso di Power Point)
Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi: programmazione visuale a blocchi (Scratch)
Utilizzo della piattaforma Programma il futuro
Primo approccio all'IA (Machine Learning)
Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.

Arte
Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art).

Motoria
Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
Giochi di movimento con procedure e comandi
Giochi in palestra per il portamento corretto.
Cenni anatomici su paramorfismi e dismorfismi.

Italiano
Videoscrittura creativa (testo e immagini)
Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati
Costruzione di ebook

Matematica
Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. Cody Roby)
Costruzione di grafici con Excel.
Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

Storia - geografia – scienze
Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento…)
Presentazioni di argomenti studiati tramite mappe concettuali e schemi di approfondimenti elaborati digitalmente: ricorso a webapp freeware per quiz o mappe mentali.
Utilizzo consapevole della rete per ricerche online.

Cittadinanza
Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e impronta digitale.
Rischi e vantaggi sull'uso dell'IA
Copyright
Regole per una corretta fruibilità degli ambienti e degli strumenti
Utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout.
Impostare password sicure; netiquette; conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Office365 con il proprio account studente.

- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZE	**LIVELLO INZIALE**	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Area 1. INFORMAZIONE	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.
Area 2. COMUNICAZIONE	Accede alla Piattaforma Office365 e condivide documenti con la sola guida dell'adulto.	Accede alla Piattaforma Office365 e condivide documenti con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni.	Accede alla Piattaforma Office365 e condivide documenti in modo autonomo, ma utilizza solo alcune funzioni.	Accede alla Piattaforma Office365 e condivide documenti in modo autonomo.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, crea documenti digitali e li salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, crea e modifica documenti digitali e li salva.	Apre autonomamente un file, lo modifica e lo salva correttamente.	Crea, revisiona ed archivia in modo autonomo documenti digitali.
Area 4. SICUREZZA	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni e comprenderne i vantaggi e gli svantaggi.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni e comprenderne i vantaggi e gli svantaggi.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni; conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo; è consapevole dei vantaggi e dei rischi degli ambienti digitali.
Area 5. PROBLEM-SOLVING	Solo con la guida dell'adulto, utilizza gli strumenti digitali in risposta alle proprie esigenze e risolve eventuali problematiche.	Se necessario, con la guida dell'adulto, utilizza gli strumenti digitali in risposta alle proprie esigenze e risolve eventuali problematiche.	Utilizza gli strumenti digitali in risposta alle proprie esigenze e risolve in modo pertinente eventuali problematiche.	Valuta, sceglie e utilizza gli strumenti digitali in risposta alle proprie esigenze e risolve in modo personale eventuali problematiche.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Prerequisiti

Il nostro curricolo verticale si articola dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di primo grado, riconoscendo le esperienze e le abilità che le studentesse e gli studenti possono aver acquisito sia nel contesto scolastico (non obbligatorio) che attraverso le esperienze personali e il nucleo familiare.
È comunque importante sottolineare che le competenze elencate hanno un valore puramente indicativo, non vincolante.
Si presuppone dunque che al termine della scuola primaria le alunne e gli alunni, con il supporto di un adulto, siano in grado di:

- riconoscere le diverse componenti di un computer e le relazioni basilari tra di esse;
- Accedere, con il proprio account studente, alla piattaforma scolastica Office 365 e svolgere attività assegnate dal docente;
- utilizzare applicazioni e semplici software finalizzati alla produzione di file di testo, tabelle di dati;
- conoscere i principi base del coding;
- accedere alla rete internet, sotto la guida dell'insegnante, per effettuare semplici ricerche e reperire informazioni;
- riconoscere alcuni rischi della navigazione in rete e saper adottare comportamenti sicuri.

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 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato Differenza tra motore di ricerca e IA generativa, possibile utilizzo in servizi specifici (generazione di immagini). Machine learning	● È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ● Sa come formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali usando richiesta non ambigue. ● È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. ● È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni ● È in grado di utilizzare app online per organizzare informazioni (es. Padlet).	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: ● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● usare terminologia specifica di base; ● comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; ● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;

		● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● avviare la procedura per stampare un documento.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Patentino Digitale della toscana https://www.corecom.toscana.it/internet-e-minori
- Informatica di base:
  - hardware: tipologie di dispositivo, parti del computer, input e output;
  - software: sistemi operativi, browser e motori di ricerca, pacchetto office;
  - Foglio di calcolo, foglio di testo e presentazioni.
- **ICDL,** certificazione informatica.
- Caccia al tesoro digitale (per sviluppare capacità di ricerca, valutazione e organizzazione delle informazioni): gli studenti cercano informazioni su un tema assegnato, selezionano le fonti affidabili e verificano l'attendibilità; possono creare una mappa concettuale o una presentazione con le informazioni raccolte
- **TECNOLOGIA** abbiamo link a progetti o ulteriori specifiche?????

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 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare i servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Comprendere che l'IA di per sé non è né buona né cattiva. Ciò che determina la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA per la società, risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e usato, da chi e per quali scopi. Conoscere le norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	● È in grado di scaricare documenti di diverso formato e salvarli ordinatamente sul proprio device. ● 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. . ● E' consapevole del significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio, social media, messaggistica istantanea) e sa che il loro uso può variare culturalmente tra paesi e comunità	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; ● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ● comunicare correttamente nelle interazioni digitali; ● identificare le aree in cui l'IA può apportare benefici in diversi aspetti della vita quotidiana; ● riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui; ● scegliere pratiche di informazione e comunicazione funzionali a costruire un' identità online positiva

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Patentino Digitale della toscana https://www.corecom.toscana.it/internet-e-minori
- Blog di Istituto https://www.didatticabadia.it/blog/
- Manifesto della comunicazione non ostile: https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile
- "Intervista virtuale a personaggi storici": ogni studente sceglie un personaggio storico o una figura di rilievo nel campo della scienza, dell'arte o della politica; crea

un'intervista virtuale immaginaria usando una piattaforma di videoconferenza o creando un file audio; l'intervista deve includere domande ben documentate e risposte basate su fonti storiche verificate.
- Google Map: creazione di mappe interattive per lo studio della geografia, la pianificazione di viaggi e/o percorsi, storytelling.

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 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti per crearne di nuovi, originali e pertinenti. Conoscere software di matematica dinamica Conoscere concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. È in grado di realizzare un testo con programmi di videoscrittura, una presentazione multimediale curandone contenuto e veste grafica. E' in grado di utilizzare fogli di calcolo per creare tabelle e grafici. È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Sa utilizzare il software di matematica dinamica per creare semplici forme geometriche. Sa utilizzare programmi visuali a blocchi per risolvere semplici problemi.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

	È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Coding: basi della programmazione con Scratch https://code.org/
- Informatica di base:
  - hardware: tipologie di dispositivo, parti del computer, input e output;
  - software: sistemi operativi, browser e motori di ricerca, pacchetto office;
  - Foglio di calcolo, foglio di testo e presentazioni.
- Introduzione ai programmi di videoscrittura: Word.
- Introduzione ai fogli di calcolo Excel, gestione e organizzazione dei dati in tabelle, funzioni di aggregazione somma, media; costruzione di grafici.
- Video tutorial su una competenza digitale: sviluppare capacità di produzione di contenuti multimediali (ad es. come creare un file PDF) con Canva, iMovie, Clipchamp
- "Storyboard per un fumetto digitale": Gli studenti creano una storia o un fumetto digitale basato su un tema dato (esempio: amicizia, sostenibilità ambientale, bullismo); creano personaggi, ambientazioni e dialoghi usando uno strumento di creazione di fumetti; presentano la loro storia alla classe; discussione sui valori trasmessi dalla storia. Strumenti: Canva, Pixton, Storyboard That

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**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione dei dati. Conoscere Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. Conoscere I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e	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 mantenere la segretezza. (INTER CONNETTIAMOCI-POLIZIA POSTALE) È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; individuare 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;

psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Conoscere le misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). Conoscere l'Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. (TEAMS). È in grado di 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	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.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Patentino Digitale della toscana https://www.corecom.toscana.it/internet-e-minori
- Laboratorio di Informatica: regole del laboratorio e uso consapevole dei dispositivi della scuola.
- Campagna per la sicurezza online (sensibilizzazione sulla sicurezza online e la protezione dei dati personali): gli studenti progettano una campagna di sensibilizzazione sulla sicurezza online, come ad esempio proteggere la password ed evitare il phishing; realizzazione di poster, volantini, presentazioni; condivisione della campagna sui canali digitali della scuola; Strumenti: Canva o PowerPoint
- Materiali e brevi corsi per insegnanti disponibili su: https://viam.mondodigitale.org/
- Custodisci le tue informazioni personali (materiale disponibile su Teams)
- Le corrette posizioni e i comportamenti corretti in classe e a casa nell'uso dei dispositivi digitali (Educazione Fisica).

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 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	

CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Individuazione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione. Scelta di opportuni strumenti tecnologici, hardware e software, adeguati per le proprie esigenze.	● È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ● 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 fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli; ● individuare problemi di accessibilità;

ATTIVITÀ PROPOSTE
Patentino Digitale della toscana https://www.corecom.toscana.it/internet-e-minori Introduzione a Geogebra: geometria dinamica. https://www.geogebra.org/?lang=it **ARTE** grafica digitale, infografiche e manifesti, Canva.

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

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Seconda/Terza

<table>
<tr><td colspan="2">Area di Competenza</td><td>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</td></tr>
<tr><td colspan="3">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</td></tr>
<tr><td>CONOSCENZA</td><td>ABILITA’</td><td>COMPETENZA
desunta dal DIGCOMP 2.2</td></tr>
<tr><td>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l’accesso e la navigazione.

Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.

Differenza tra motore di ricerca e IA generativa, possibile utilizzo in motori di ricerca, social media e servizi per generare risposte adattate al singolo utente IA.</td><td>● 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.
● Sa come formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali usando richiesta non ambigue.
● È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche.
● 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).</td><td>A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di:
● avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
● organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
● descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
● organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…);
● eseguire l’analisi, il confronto, l’interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ATTIVITÀ PROPOSTE</td></tr>
<tr><td colspan="3">- Attività di Valutazione della Ricerca di Microsoft Teams (acceleratori di apprendimento).</td></tr>
</table>

- Intelligenza Artificiale e Motori di Ricerca, capire le differenze per comprenderne a fondo le potenzialità https://www.savethechildren.it/blog-notizie/l-intelligenza-artificiale-spiegata-ai-ragazzi
- Fake news https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/02/17/le-fakenews/
  Fact-checking online con Google News, Snopes, FactCheck.org

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	In autonomia	Comprendere

Area di Competenza	**2. Comunicazione e collaborazione**	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare i servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.	● È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ● È in grado di scaricare documenti di diverso formato e salvarli ordinatamente sul proprio device. ● 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	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

Comprendere che l'IA di per sé non e né buona né cattiva. Ciò che determina la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA per la società, risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA e stato progettato e usato, da chi e per quali scopi. * Conoscere le norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. L'identità digitale. Utilizzare l'identità digitale. La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali	nel cloud o sul proprio device. ● È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. ● È in grado di 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. ● E consapevole che l'identità digitale si riferisce a il metodo di autenticazione di un utente su un sito web o un servizio online e anche a un insieme di dati che identificano un utente attraverso il tracciamento delle sue attività digitali, azioni e contributi su Internet o sui dispositivi digitali, dati personali e dati di contesto	relazioni con gli altri (virtuali e non).

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Blog di Istituto https://www.didatticabadia.it/blog/
- Podcast di Istituto https://www.didatticabadia.it/blog/
- Piattaforma di istituto Microsoft Teams, accesso e gestione consapevole della chat di classe; svolgimento e consegna attività sia in forma singola che in gruppo.
- Furto d'identità e truffe on-line https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-secondaria/furti-d-identita-e-truffe-online

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	**2**	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	**3**	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere

Area di Competenza	**3. Costruzione di contenuti**	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	**ABILITA'**	**COMPETENZA** **desunta dal DIGCOMP 2.2**
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti per crearne di nuovi, originali e pertinenti. Conoscere software di matematica dinamica I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. È in grado di realizzare un testo con programmi di videoscrittura, una presentazione multimediale curandone contenuto e veste grafica. È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. E' in grado di utilizzare fogli di calcolo per creare tabelle e grafici. Sa utilizzare il software di matematica dinamica per creare semplici forme geometriche. Sa utilizzare programmi visuali a blocchi per risolvere semplici problemi. È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● rispettare le regole del diritto d'autore; ● indicare le fonti di informazione; ● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Coding: programmazione con Scratch, strutture ricorsive e condizionali https://code.org/

- Introduzione alle presentazioni digitali Power Point Canva o altro
- Utilizzo dei fogli di calcolo Excel per indagini statistiche e presentazioni di informazioni.

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	In autonomia	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 DIGCOMP 2.2**
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).	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 da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; interagire negli ambienti virtuale consapevole della differenza da quello reale; conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; scegliere la modalità più opportuna per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; Attuare i comportamenti corretti per preservare la salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; adottare atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);

Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.		essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare negli ambienti virtuali.

ATTIVITÀ PROPOSTE
Laboratorio di Informatica: regole del laboratorio e uso consapevole dei dispositivi della scuola. Cyberbullismo https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/03/cyberbullismo--2/ Incontro con la Polizia Postale sul tema del **cyberbullismo**. Materiali e brevi corsi per insegnanti disponibili su: https://viam.mondodigitale.org/ Attività Nel dubbio parlane (disponibile nella cartella Attività Teams) Interconnettiamoci Lions.

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	In autonomia	Comprendere

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 DIGCOMP 2.2**
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione. Scelta di opportuni strumenti tecnologici, hardware e software, adeguati per le proprie esigenze, per attività di approfondimento o autoapprendimento.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii 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	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e anche di aiutare i compagni; • usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze;

	con gli altri membri del gruppo. ● È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.	● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Utilizzo di Geogebra per geometria solida. https://www.geogebra.org/?lang=it
Escape room digitale: creare una un'Escape Room digitale con enigmi legati alle materie scolastiche (esempio: risolvere problemi matematici per ottenere codici).
Utilizzo simulazioni Phet per applicazioni scientifico tecnologiche: https://phet.colorado.edu/it/

- Costruisci una molecola;
- Densità;
- Costruisci una frazione;
- Equazioni;

Programmazione robot e droni per svolgere una serie di azioni (Scratch, Lego Mindstorms, MakeCode)
Grafica digitale con Canva e CorelDraw.

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	In autonomia	Comprendere

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

A1

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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 di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

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

A4

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei 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, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
COMPETENZE	**LIVELLO INZIALE**	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Area 1. INFORMAZIONE	Con supporto, accede e riconosce semplici informazioni digitali.	Ricerca e organizza informazioni con guida, distinguendo fonti affidabili.	Ricerca, valuta e organizza in autonomia dati e contenuti digitali.	Analizza, seleziona e rielabora criticamente informazioni digitali, riconoscendo disinformazione e bias.
Area 2. COMUNICAZIONE	Comunica online in ambienti semplici, seguendo regole base.	Partecipa a scambi digitali, rispetta le regole essenziali e collabora in contesti guidati.	Collabora e comunica in modo efficace rispettando netiquette e privacy.	Partecipa in modo critico e responsabile a progetti digitali e comunità online.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Crea contenuti digitali elementari con supporto.	Realizza contenuti semplici seguendo indicazioni e riconoscendo i diritti d'autore.	Crea contenuti autonomi, personali e correttamente citati.	Sviluppa contenuti originali e rielaborati nel rispetto delle norme e con creatività.
Area 4. SICUREZZA	Riconosce rischi digitali elementari e naviga con guida.	Protegge dispositivi e dati seguendo regole base.	Naviga tutelando i propri dati e riconosce situazioni rischiose.	Applica strategie per proteggere identità, dispositivi e benessere digitale, anche in gruppo.
Area 5. PROBLEM-SOLVING	Affronta problemi digitali con aiuto del docente.	Risolve problemi semplici con indicazioni, iniziando a riflettere sul proprio uso.	Affronta problemi comuni in autonomia e cerca soluzioni digitali.	Sceglie strategie flessibili e valuta criticamente strumenti e usi digitali.