



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

a.s. 2023-2024

**ALFABETIZZAZIONE
SU INFORMAZIONE E DATI**

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

SICUREZZA

PROBLEM SOLVING



Indice

<u>Introduzione</u>	3
<u>Riferimenti normativi</u>	4
<u>La struttura del curricolo digitale</u>	5
<u>I traguardi di sviluppo delle competenze digitali</u>	7
<u>Linee guida per lo sviluppo di attività nel “Primo biennio”</u>	13
<u>Linee guida per lo sviluppo di attività nel “Secondo biennio”</u>	15
<u>Linee guida per lo sviluppo di attività nel “Terzo biennio”</u>	17
<u>Linee guida per lo sviluppo di attività nel “Quarto biennio”</u>	19
<u>Rubriche di valutazione della competenza digitale</u>	22



INTRODUZIONE

Il presente Curricolo verticale digitale, redatto dal Team Digitale a seguito delle esperienze dell'I.C. relative al PNSD e al protocollo di Save the Children (Connessioni Digitali), si propone come strumento di lavoro aperto a modifiche e implementazioni in itinere.

Finalità del CURRICULUM DIGITALE è il raggiungimento della COMPETENZA DIGITALE e di una CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE in linea con le Raccomandazioni del Parlamento europeo e con la vision del nostro istituto, *“La scuola ti accompagna nel futuro”*, ovvero preparare gli studenti ad un’attiva e consapevole partecipazione ad un mondo in rapida evoluzione dove il lavoro e le altre attività dell’uomo sono in costante evoluzione grazie all’accesso a sempre nuove e varie tecnologie.

La competenza digitale è dunque una delle skills del XXI secolo e *“consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet”*. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l’apprendimento permanente). Possiamo ricondurre a questa competenza quanto indicato nel profilo dello studente al termine del primo ciclo quando si legge che egli *“ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo”*.

Tale competenza rientra anche nei traguardi di competenza dell’educazione civica per l’asse della cittadinanza digitale.

La scuola non deve quindi limitarsi ad “educare ai media” offrendo agli alunni quelle competenze necessarie per un loro uso consapevole, deve anche “educare con i media”, i quali sono in grado di potenziare la didattica tradizionale.

RIFERIMENTI NORMATIVI

D.M. n. 254 del 16 novembre 2012

Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione

D.M. n. 107 del 13 luglio 2015

“La Buona Scuola” che stabilisce il PNSD

D. Lgs. n. 62 del 13 aprile 2017

Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed Esami di Stato, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i), della Legge 13 luglio 2015, n. 107

Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini aggiornato nel 2017

Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, noto anche come DigComp, è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini; pubblicato nel 2013 è stato aggiornato nel 2016 (DigComp 2.0) e nel 2017 (DigComp 2.1).

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio dell'UE del 22 maggio 2018

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

Sillabo di Educazione Civica Digitale del gennaio 2018

Integrazione alle Indicazioni Nazionali

D.L. n. 89 del 7 agosto 2020

Adozione delle Linee guida sulla Didattica digitale integrata

DigComp 2.2, Digital Competence Framework for Citizens

Traduzione in italiano (marzo 2022)

LA STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo digitale del nostro è strutturato:

□ **PER BIENNI** - Si tratta di una scansione in quattro bienni.

1. Primo biennio (è segnato da raccordi tra la scuola dell'infanzia e le classi prime e seconde della scuola primaria)
2. Secondo biennio (include le classi terze e quarte della scuola primaria)
3. Terzo biennio (aggancia l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado)
4. Quarto biennio (include le classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado).

□ **SECONDO LE 5 AREE DEL DIG.COMP** - Per ciascun biennio sono state prese in considerazione le 5 aree di competenza, articolate in 21 descrittori (o sotto competenze) come indicato nel framework europeo.

AREA DI COMPETENZA 1 Alfabetizzazione su informazione e dati	AREA DI COMPETENZA 2 Comunicazione e collaborazione	AREA DI COMPETENZA 3 Creazione di contenuti digitali	AREA DI COMPETENZA 4 Sicurezza	AREA DI COMPETENZA 5 - Problem solving
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	4.1 Proteggere i dispositivi	5.1 Risolvere i problemi tecnici
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	3.3 Copyright e licenze	4.3 Tutelare la salute e il benessere	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		4.4 Tutelare l'ambiente	5.4 Identificare i gap di competenza digitale
	2.5 Netiquette			
	2.6 Gestire l'identità digitale			

- **PER TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE** – Tale quadro è il risultato di un adattamento all’ambito scolastico del framework europeo. Le “competenze digitali” del cittadino sono state declinate, per ciascuna delle cinque competenze, in traguardi raggiungibili in base all’età scolare dei vari bienni.

- **SECONDO LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DI ATTIVITÀ** – Si tratta di una gamma variegata di “proposte” relative ad attività didattiche, strumenti operativi e risorse digitali che aiutino i docenti a realizzare le attività in classe. Tali proposte non intendono aggiungere contenuti nuovi, bensì suggerire “best practice” già sperimentate e/o adottate nella didattica ordinaria e nella didattica digitale integrata. Alcune attività si ripetono nei bienni perché nello sviluppo delle competenze può cambiare solo il livello di autonomia degli studenti.

- **PER RUBRICHE DI VALUTAZIONE** – Alla fine di ogni biennio per ciascuna delle cinque competenze viene stabilito ciò che lo studente “sa fare” in base ai quattro livelli di valutazione (A-B-C-D). Le dimensioni di ogni biennio costituiscono anche i prerequisiti del biennio successivo. Solo per quanto riguarda il primo biennio si considerano come prerequisiti le abilità che le bambine e i bambini possono aver acquisito attraverso esperienze di tipo extrascolastiche quali:
 - riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook);
 - individuare il pulsante start e avvia un dispositivo;
 - utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
 - visionare immagini, animazioni, video.

I TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

			TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE			
			PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	TERZO BIENNIO	QUARTO BIENNIO
AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI COMPETENZA	DESCRIPTORIO DI COMPETENZA				
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.	Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	Conoscere l'ambiente digitale come risorsa utile alla ricerca di informazioni.	Ricercare informazioni, dati e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	Effettuare autonomamente ricerche nel web per localizzare informazioni rilevanti.	Sviluppare metodi di ricerca efficaci per scopi personali e scolastici
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.		Riflettere sui limiti e potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete.	Cercare i dati su più fonti per assicurarsi della loro validità.	Analizzare e confrontare informazioni da diverse fonti digitali relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.
	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer, su tablet o alla LIM/Digital Board.	Saper organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Saper individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	Saper scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione (dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare	Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.

			TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE			
			PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	TERZO BIENNIO	QUARTO BIENNIO
AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI COMPETENZA	DESCRITTORE DI COMPETENZA				
2. Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali	Individuare e scegliere tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione.	Utilizzare EMOTICON per comunicare emozioni e stati d'animo; Saper registrare un messaggio vocale per comunicare; Utilizzare semplici strumenti digitali a scopo ludico e didattico.	Essere in grado di riconoscere e utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti, per condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso prassi semplici di riferimento.	Comunicare in ambienti digitali.	Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
	2.2. Condividere attraverso le tecnologie digitali	Riconoscere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Condividere informazioni, giochi, video, file audio mediante alcune tecnologie digitali e il collegamento ipertestuale.	Conoscere l'utilizzo dei diversi mezzi di comunicazione digitale (mail, chat, videoconferenze, SMS messaggi tramite il web...).	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali.	Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali.
	2.3. Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto)	Saper comunicare correttamente nelle interazioni sociali.	Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.	Individuare soluzioni multimediali per potenziare le capacità personali di partecipazione sociale, nonché per contribuire alla discussione su specifici argomenti.
	2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscendo i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo,	Saper comprendere che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali noti per collaborare con gli altri.	Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretta e/o commento) mediante app di scrittura online.

			utilizzando strumenti digitali.			
	2.5. Netiquette	Distinguere norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.	Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale, adattando le modalità comunicative al destinatario.	Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete	Conoscere e applicare i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.	Saper riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").
	2.6. Gestire l'identità digitale	Individuare e Proteggere un'identità digitale.	Riflettere sull'esistenza e la funzione di un'identità digitale negli usi quotidiani.	Individuare un'identità digitale e descrivere modi semplici di proteggerla	Gestire e proteggere la propria identità digitale con accessi protetti da account.	Saper creare e gestire profili in ambienti digitali per scopi personali

			TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE			
			PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	TERZO BIENNIO	QUARTO BIENNIO
AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA				
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Individuare modalità per realizzare e/o rielaborare contenuti digitali.	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un problema poco complesso o svolgere un compito facile.	Essere in grado di: Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; Scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici.	Creare contenuti digitali selezionando, da un elenco predefinito, il formato più adatto alla situazione.	Utilizzare strumenti informatici per produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.		Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti informazioni per crearne di nuovi e originali;	Rielaborare contenuti e informazioni scegliendo da un elenco predefinito le applicazioni più funzionali	Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti
	3.3 Copyright e licenze	Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.		Conoscere i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	Applicare le principali regole di rispetto del diritto d' autore a dati, informazioni e contenuti digitali.	Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
	3.4 Programmazione	Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Eseguire o progettare per far eseguire semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo	Creare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi.	Utilizzare istruzioni strutturate del linguaggio di programmazione visuale (coding).	Sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad esempio, nello strumento di programmazione visuale Scratch), per risolvere un problema.

			TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE			
			PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	TERZO BIENNIO	QUARTO BIENNIO
AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI COMPETENZA	DESCRITTORE DI COMPETENZA				
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	individuare modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali.	Conoscere, sperimentare e rispettare le regole di base nell'utilizzo delle aule e dei dispositivi.	Osservare semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi in uso. Saper utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui.	Osservare semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.	Sapere che i dati sulla propria identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi.	Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password	Individuare semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Distinguere e scegliere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	Saper utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute derivanti da un utilizzo eccessivo di internet e videogiochi. Proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali(es. cyberbullismo, uso di dati da parte di terzi)	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri sia in contesti reali che virtuali.	Riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo di Internet e dei videogiochi.
	4.4 Proteggere l'ambiente	Riconoscere impatti ambientali delle tecnologie digitali.	Sapere che la tecnologia può svolgere un ruolo di primo piano nella tutela del pianeta.	Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo sul pianeta.	Individuare e attivare semplici comportamenti a contrasto dell'inquinamento tecnologico	Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

			TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE			
			PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	TERZO BIENNIO	QUARTO BIENNIO
AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI COMPETENZA	DESCRITTORE DI COMPETENZA				
5. Problem solving	5.1 Risolvere problemi tecnici	Identificare soluzioni per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	Saper individuare, semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi e delle tecnologie digitali.	Ipotizzare possibili procedure per la risoluzione di semplici problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie, da un insieme definito e suggerito, grazie a domande guida	Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	Saper utilizzare semplici software didattici.	Saper identificare semplici soluzioni per risolverli.	Scegliere più modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali e del gruppo.	Conoscere e saper utilizzare applicazioni (ad esempio Google Translate e DeepL, Photomath) per ottenere una comprensione del bisogno
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Comprendere e risolvere situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali	Sperimentare creativamente in unplugged	Saper riconoscere i materiali e i programmi digitali di supporto all'apprendimento.	Pianificare, guidati, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di problema in un contesto di gioco/apprendimento.	Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.			Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/mancanti/superflue.	Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare nelle proprie competenze digitali

LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ

Primo biennio

(infanzia – 1^a-2^a Primaria)

Area di competenza 1 – Alfabetizzazione su informazione e dati

- **Navigare in Rete:** Visione audiolibri e libri digitali; [IL GUFO BOO](#) - [Corso gratuito di videoscrittura online | TypingClub.](#);
- **Valutare dati:** Uso del comando vocale di google- Ricerca interna di materiale da visualizzare;
- **Gestire dati:** Giochi “programmati” dalle insegnanti alla Lim, pc, tablet.

Area di competenza 2 – Comunicazione e collaborazione

- **Interagire in ambienti digitali:** Utilizzare la ricerca vocale di google - [TOMBOLA DELLE EMOZIONI](#) - Utilizzo di google Translate;
- **Condividere informazioni:** Utilizzo di google documenti - Individuare, man mano che si conoscono, le lettere dell'alfabeto sulla tastiera del pc;
- **Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie:** Creazioni di istogrammi e grafici a torta con utilizzo di Canva e altre app - Debate;
- **Collaborare:** Collaborare alla creazione di un contenuto digitale;
- **Netiquette:** [PAROLE CON LO STILE #noalbullismo](#) - Creazione Netiquette d'istituto/classe;
- **Gestire l'identità digitale:** Creazione di avatar [Pixton | Free Comic & Avatar Maker](#) - Simulare la creazione di un'identità digitale;
- tramite la creazione di un avatar o disegno di sé [Animated Drawings](#). Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.

Area di competenza 3 – Costruzione di contenuti digitali

- **Sviluppare contenuti digitali:** [Disegniamo il computer nel Paint](#) - Creare semplici animazioni con [ABCya Animate](#) e [FlipAnim](#) - Animare i disegni degli alunni [Animated Drawings](#) - Utilizzo di [Wordwall | Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo](#) - [LearningApps](#) - [TinyTap](#) - [Educational Games and Interactive Lessons](#) - [Quick, Draw!](#) - [Allegato disegno.pdf](#);
- **Programmazione:** [ZaplyCode](#) - [Attività sui reticoli](#) - [Pixilart](#) - [Coding autunno: schede di pixel art](#) - [Fantavolando](#) - [CodyRoby](#) - [CodeMOOC](#) - [Digitools by La Digitale](#) - [Tino il Robottino](#) Bee Bot e Blue Bot - [EU Code Week](#).

Area di competenza 4 – Sicurezza

- **Proteggere i dispositivi:** Conoscere funzionalità di account, user e password - Discutere e riflettere su situazioni di rischio per i dispositivi personali e in comune;
- **Proteggere i dati personali e la privacy:** Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base - [Avatar Maker](#) - [Digiface](#) - [Pixton](#) - [Privacy on line per i bambini](#) - [Interland: avventure digitali](#);
- **Proteggere la salute e il benessere:** 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 - Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali - [Fermati e pensa online](#) - [Il-gioco-delle-emozioni](#);
- **Proteggere l'ambiente:** Riflettere sul modo in cui la tecnologia può favorire la salvaguardia del pianeta.

Area di competenza 5 – Problem Solving

- **Risolvere problemi tecnici:** Sperimentare le funzioni di base dei dispositivi in uso;
- **Individuare bisogni e risposte tecnologiche:** [Le parti del computer video](#) - [Accendere e spegnere il computer](#) - [Tecnologia: accensione, spegnimento e desktop](#) - [Tecnologia: mouse e tastiera](#) - [Le parti del computer app](#) - [Tecnologia: le parti del computer e le funzioni](#);
- **Uso creativo delle tecnologie digitali:** [Ti presento...un Digital-storytelling](#).

LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ

Secondo biennio

(3^ - 4^ Primaria)

Area di competenza 1 – Alfabetizzazione su informazione e dati

- **Navigare in Rete:** [Gestire la ricerca in rete con i bambini](#) - [Learning apps](#) - [Ti presento Window](#) - [Typingclub](#) - [allenamento videoscrittura](#) (gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail) - Circle time, Brainstorming sui principali social network utilizzati - Il codice PEGI;
- **Valutare e gestire dati:** [Gioco su file e cartelle](#) - [Giochi su ricerche in rete](#) - [Ricerche Maestre](#) - [In rete con la testa](#).

Area di competenza 2 – Comunicazione e collaborazione

- **Interagire in ambienti digitali:** [Padlet](#) - Utilizzo di piattaforme collaborative online: [Google for Education](#) - [WeSchool](#) - [ClassDojo](#) - [La Digitale](#);
- **Condividere informazioni:** [L'email](#), i messaggi di testo e le app di messaggistica istantanea;
- **Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie:** [Curricolo_CittadiniDigitali.pdf](#);
- **Collaborare:** Lavagne collaborative: [Excalidraw](#) - [PixelPaper](#) - [Whiteboard](#) - [Digidoc](#);
- **Netiquette:** Creazione Netiquette d'istituto/classe - [Manifesto delle parole ostili](#);
- **Gestire l'identità digitale:** Utilizzo di piattaforme collaborative online: [Google Workspace per la scuola](#) - Conoscere l'account: User e Password.

Area di competenza 3 – Costruzione di contenuti digitali

- **Sviluppare contenuti digitali:** Creazione e fruizione di contenuti tramite [Kahoot!](#) - [Animaker](#) - [Book creator](#) - [Ourboox](#) - [Google Presentazioni](#) - [Canva](#) - [Learning apps](#). Utilizzo di app di scrittura e focus sulla formattazione;
- **Integrare/rielaborare contenuti digitali:** Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni: [Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: come si costruisce \(modello\)](#) - [Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba \(cl.3^ scuola primaria\)](#);

- **Copyright e licenze:** [Il diritto d'autore](#);
- **Programmazione:** Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante - Creare contenuti sotto forma di gioco [TinyTap](#) - [Tutorial TinyTap](#) - [Blooket](#) - Giochi di [CodyRoby](#) e varianti - [Blockly Games](#) - [CS Unplugged](#); [Code.org](#) - [Codeweeek](#) - [Scratch](#) - [MBlock](#) - [Micro:bit](#) - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.

Area di competenza 4 – Sicurezza

- **Proteggere i dispositivi:** Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola - Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout - Alla scoperta del web Interland video [Interland: avventure digitali](#) - [Scuola Primaria - Ludoteca del Registro.it](#);
- **Proteggere i dati personali e la privacy :** Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - La ricerca sicura on line [Curricolo CittadiniDigitali.pdf](#)- Percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia [dati-personali-e-altri-dati \(1\).pdf](#) [seguì-le-tracce-digitali \(1\).pdf](#)
- [Impronta digitale: come spiegarla ai bambini](#) - [Space Shelter: un gioco per imparare a proteggersi meglio online](#);
- **Proteggere la salute e il benessere:** 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 - Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza) - Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo);
- **Proteggere l'ambiente:** comportamenti “green” da attuare per combattere l'inquinamento dei dispositivi digitali (campagna “M’illumino di meno” di Legambiente).

Area di competenza 5 – Problem Solving

- **Risolvere problemi tecnici:** Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi - [Ludoteca del Registro.it](#) - [computer hardware - Teaching resources](#) - [File e Cartelle](#);

- **Individuare bisogni e risposte tecnologiche:** Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia);
- **Uso creativo delle tecnologie digitali:** Usare gli strumenti di [Canva](#) e altre app per sviluppare la creatività degli studenti.

LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ Terzo biennio

(5^a Primaria – 1^a Secondaria di primo grado)

Area di competenza 1 – Alfabetizzazione su informazione e dati

- **Navigare in Rete:** strategie di ricerca in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione, ad esempio uso della LIM e SMARTBOARD come supporto all'apprendimento; fruizione dei libri in formato digitale; uso di QR-code reader; utilizzo dei motori di ricerca; utilizzo di parole chiave; reperimento immagini e loro attribuzioni
- **Valutare dati:** riconoscere contenuti dannosi e pericolosi in Rete con attività ludiche quali "[I super errori del web](#)" promosse dalle "Azioni" del progetto Safer Internet Centre – Generazioni Connesse
- **Gestire dati:** conoscere luoghi di archiviazione (disco fisso, unità disco esterne USB e Memory card); conoscere modalità di archiviazione e operazioni con file e cartelle (salvare, rinominare, spostare, copiare, eliminare); lavori su Classroom e su bacheca del registro elettronico

Area di competenza 2 – Comunicazione e collaborazione

- **Interagire in ambienti digitali:** usare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto (es. chat, social network, classroom ...)
- **Condividere informazioni :** controllare il lavoro assegnato nel Registro elettronico; fruire di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti; condividere del materiale utilizzando un sistema di archiviazione basato sul cloud
- **Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie:** creazione di sondaggi su Facebook, tramite un hashtag su Instagram e Twitter, tramite app Mentimeter; il [supercittadino digitale](#)
- **Collaborare:** usare piattaforme e bacheche collaborative on line; scrivere documenti condivisi in cloud (Google Workspace, Padlet)
- **Netiquette:** lavoro su hate speech e linguaggio sui social (es. [Il Manifesto della comunicazione non ostile](#))
- **Gestire l'identità digitale:** costruire e gestire una o più identità digitali

Area di competenza 3 – Costruzione di contenuti digitali

- **Sviluppare contenuti digitali:** preparare una presentazione multimediale (ppt, video..) su un determinato argomento da esporre ai compagni di classe ; creare un podcast usando l'app Anchor
- **Integrare/rielaborare contenuti digitali:** realizzare fotomontaggi, meme, Stop Motion, podcast, storytelling, ... (Esempi di app: Canva- Cmap -FlipAnim - creare animazioni online; Aggie - disegnare in maniera collaborativa; PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali; Garage Band per creare musica)
- **Copyright e licenze:** saper individuare licenze Creative Commons: individuare il simbolo che indica che un'immagine è protetta da copyright e di conseguenza non può essere utilizzata senza il consenso dell'autore; usare repository di immagini e audio;
- **Programmazione:** pensiero computazionale, coding e robotica educativa (concetti di base del coding; utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice, ad esempio Scratch Jr e Arduino; sperimentare semplici applicazioni robotiche come la stampante 3D)

Area di competenza 4 – Sicurezza

- **Proteggere i dispositivi:** conoscere misure minime di sicurezza dei dispositivi digitali
- **Proteggere i dati personali e la privacy:** corretta gestione dell'account scolastico personale (login e logout); e utilizzo delle applicazioni di Google Workspace (posta elettronica, Drive condiviso Google Classroom e altri strumenti); attività di raccordo [seguire le tracce digitali](#) e [web reputation](#)
- **Proteggere la salute e il benessere:** attività sulle [Opportunità e rischi della Rete](#) (argomento di ed. civica di italiano in prima secondaria); attività "la dieta digitale" (il diario di una giornata disconnessa); attività [il mio quartiere digitale](#); interventi di esperti (psicologi, polizia)
- **Proteggere l'ambiente:** l'inquinamento dei dispositivi digitali; comportamenti "verdi" da seguire (campagna "M'illumino di meno" di Legambiente)

Area di competenza 5 – Problem Solving

- **Risolvere problemi tecnici:** Conoscere gli elementi che compongono i dispositivi; nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).
- **Individuare bisogni e risposte tecnologiche:** impostare l'interfaccia di un gioco o di un sito in relazione alla propria materia o altre procedure di personalizzazione dei propri dispositivi/ambienti digitali
- **Uso creativo delle tecnologie digitali:** Esercitazioni offline e online per i giochi linguistici, logico e matematici; esperienze di gaming (genially, escape room...)
- **Il divario digitale:** cercare istruzioni e tutorial per conoscere e usare funzioni degli applicativi.

LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DI INTRODUZIONE DELLE ATTIVITÀ

Quarto biennio (2^a-3^a Secondaria di primo grado)

Area di competenza 1 – Alfabetizzazione su informazione e dati

- **Navigare in Rete:** procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati e fare ricerche; realizzare bibliografie e sitografie
- **Valutare dati:** riconoscimento delle fake news e delle fonti attendibili; differenza tra **disinformazione** (informazione falsa deliberatamente creata per ingannare le persone) e **misinformazione** (informazione falsa non deliberatamente creata per ingannare o fuorviare le persone)
- **Gestire dati:** usare diverse modalità di archiviazione dei dati: lavori su Classroom, Drive, Moduli e i vari documenti Google e su bacheca del registro elettronico

Area di competenza 2 – Comunicazione e collaborazione

- **Interagire in ambienti digitali:** usare consapevolmente i mezzi adeguati a un determinato contesto (es. chat, social network, classroom ...); feedback e scambio tra pari e studenti-docente tramite e-mail e social network
- **Condividere informazioni:** controllare il lavoro assegnato nel Registro elettronico; fruire di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti; condividere il materiale su cloud
- **Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie:** scrivere e/o votare petizioni on line sulla piattaforma *Change.org*; condividere le proprie conoscenze su Internet intervenendo in forum online, contribuendo alla costruzione di una pagina *Vikidia*, *Wikipedia*
- **Collaborare attraverso le tecnologie:** scrivere documenti condivisi (Google Workspace-Padlet); effettuare un dibattito (es. applicazione Kialo)
- **Netiquette:** riconoscere casi di cyberstupidity (bodyshaming, cyberstalking, flaming, sexting, cyberbashing) ; visione di documentari (es. la serie “Se mi posti ti cancello”); letture a tema; incontri con esperti
- **Gestire l’identità digitale:** conoscere le frodi informatiche per saper identificare eventuali messaggi da utenti con profili falsi o tentativi di phishing ([video protgersi da pisching e frodi](#)).

Area di competenza 3 – Costruzione di contenuti digitali

- **Sviluppare contenuti digitali:** in qualsiasi disciplina si può proporre la creazione di un artefatto digitale per creare una storia o documentare un progetto; creazione di Digital storytelling (differenza tra Visual-Digital-Data storytelling); Creazione di Google Sites o risorse educative aperte (Open Educational Resource)
- **Integrare/rielaborare contenuti digitali:** Esempi di app: Canva – Cmap- FlipAnim - creare animazioni online; Aggie - disegnare in maniera collaborativa; PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali; Garage Band per creare musica
- **Copyright e licenze:** attività [La cura della propria identità digitale](#) ; [dati personali e altri dati](#)
- **Programmazione:** pensiero computazionale, coding e robotica educativa: partecipazione a eventi e concorsi sul coding; iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...; sperimentazione di semplici applicazioni robotiche (stampante 3D...)

Area di competenza 4 – Sicurezza

- **Proteggere i dispositivi:** conoscere misure minime di sicurezza dei dispositivi digitali
- **Proteggere i dati personali e la privacy:** corretta gestione dell'account scolastico personale (login e logout) e utilizzo delle applicazioni di Google Workspace (posta elettronica, Drive condiviso Google Classroom e altri strumenti); scegliere la modalità più appropriata per proteggere i dati personali mentre condivide contenuti digitali (ad es. un'immagine) sull'account personale di un social media (es: Twitter, Facebook)
- **Proteggere la salute e il benessere:** cyberbullismo (argomento di ed. civica in italiano seconda secondaria); patologie psico-fisiche legate all'utilizzo dei dispositivi digitali: la **nomofobia** (paura incontrollata di essere sconnessi dalla Rete e non poter chattare con amici e parenti) e gli **hikikomori** (gli adolescenti che respingono il contatto con gli altri preferendo vivere isolati nelle loro camere); Interventi di esperti (psicologi, polizia); Azioni Generazioni Connesse e/o del Progetto Navigare sicuri
- **Proteggere l'ambiente:** Agenda 2030; la sostenibilità ambientale e la normativa RAEE per la raccolta differenziata degli scarti tecnologici; organizzare attività per la Giornata della terra; visione del [Documentario. "Il punto di non ritorno"](#)

Area di competenza 5 – Problem Solving

- **Risolvere problemi tecnici:** conoscere gli elementi che compongono i dispositivi e nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD)
- **Individuare bisogni e risposte tecnologiche:** ad esempio ingrandire il font del proprio dispositivo mobile per migliorare la leggibilità o attuare altre procedure per personalizzare il proprio ambiente digitale
- **Usare in modo creativo le tecnologie digitali:** esercitazioni offline e online per i giochi linguistici, logico e matematici e per le Prove Invalsi (in 3^a); esperienze di gaming (genially, escape room...); costruire esperienze in AR (app spatial); fruire di esperienze in AR (visori)
- **I divari digitali:** letture a tema: "Robot e intelligenza artificiale, le nuove tecnologie cambieranno il mondo"(argomento di ed. civica in italiano classe terza secondaria)

RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI NEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONI

1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE					Livello
Sono in grado di documentarmi in rete					
	Primo biennio (Infanzia – classi 1^a-2^a Primaria)	Secondo biennio (classi 3^a-4^a Primaria)	Terzo biennio (classi 5^a Primaria - classi 1^a Secondaria di primo grado)	Quarto biennio (classi 2^a-3^a Secondaria di primo grado)	
1.1 Navigare, fare ricerche e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	So cercare immagini su Internet usando la ricerca vocale.	So cercare immagini e testi con i motori di ricerca.	So applicare filtri di ricerca alle immagini. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca.	So ricercare immagini di alta qualità. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca. So usare motori di ricerca specifici per i contenuti che mi interessano.	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Sono in grado di individuare e comprendere se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. Valuto l'attendibilità delle mie fonti con l'aiuto della maestra.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. So valutare l'attendibilità delle mie fonti.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. So filtrare il formato opportuno e i diritti di utilizzo delle immagini. So valutare l'attendibilità delle mie fonti.	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di raggruppare ed organizzare le immagini trovate in una cartella aperta per poi utilizzarle e recuperarle con facilità.	Sono in grado di creare cartelle e nominarle, per salvare e categorizzare file (sul dispositivo o su cloud) per poi reperirli con facilità.	So organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, adatto immagini e oggetti digitali alle mie necessità.	Rielaboro e modifico con strumenti specifici immagini e oggetti digitali. Gestisco le cartelle locali e condivise.	

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Utilizzo le tecnologie per comunicare e collaborare					Livello
	Primo biennio (Infanzia – classi 1^a-2^a Primaria)	Secondo biennio (classi 3^a-4^a Primaria)	Terzo biennio (classi 5^a Primaria - classi 1^a Secondaria di primo grado)	Quarto biennio (classi 2^a-3^a Secondaria di primo grado)	
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	So mandare un messaggio vocale.	So usare una chat o un gruppo per scambiare informazioni e organizzare il lavoro del mio gruppo.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail e messaggi.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail, messaggi, bacheche collaborative.	
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per comunicare e condividere con compagni fisicamente distanti.	So utilizzare alcuni canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file.	Utilizzo vari canali di comunicazione sincroni e asincroni per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse.	Utilizzo vari canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse e diversi livelli di condivisione.	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Sono in grado di comportarmi correttamente online.	Sono in grado di riconoscere ed individuare semplici tecnologie digitali per partecipare alla vita sociale.	So scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	Sono in grado di partecipare alla vita sociale attraverso soluzioni multimediali.	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di realizzare e stampare disegni su una storia comune.	So scrivere storie collaborativamente con la guida dell'insegnante.	So scrivere storie collaborativamente.	So creare un documento condiviso e collaborare con i miei compagni e docenti alla stesura di una storia.	
2.5 Netiquette	Sono in grado di comprendere, con l'aiuto della maestra, comportamenti giusti o sbagliati da tenere on line.	Conosco le regole basilari della netiquette.	Conosco e condivido le regole della netiquette.	Rielaboro ed esemplifico le regole della netiquette.	
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto della maestra scrivo sempre il mio nome sui disegni che pubblico.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. Con l'aiuto di un insegnante so creare una password sicura per i miei account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So utilizzare strategie per non diffondere i miei dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So proteggere i miei account ed accedere in modo sicuro alla rete.	

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI So usare la tecnologia per realizzare contenuti digitali/storie					Livello
	Primo biennio (Infanzia – classi 1^a-2^a Primaria)	Secondo biennio (classi 3^a-4^a Primaria)	Terzo biennio (classi 5^a Primaria - classi 1^a Secondaria di primo grado)	Quarto biennio (classi 2^a-3^a Secondaria di primo grado)	
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra, invento e realizzo una storia a partire dai miei disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	Con l'aiuto della maestra uso software di editing video e audio per realizzare contenuti digitali.	Uso software di editing video e audio per realizzare contenuti digitale.	So progettare lo storyboard e utilizzare strumenti avanzati di scrittura ed editing audio e video per realizzare contenuti digitali.	
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Sono in grado di utilizzare giochi didattici e vari tipi di software in autonomia.	So integrare contenuti digitali inserendo note, commenti, immagini.	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari, ipertestuali, multimediali, georeferenziate, interattive, collaborative, ecc).	
3.3 Copyright e licenze	Con l'aiuto della maestra, individuo l'autore di un disegno/testo e chiedo il permesso di utilizzarlo per la mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo. Conosco e utilizzo le licenze Creative Commons per condividere storie nel rispetto della proprietà intellettuale.	
3.4 Programmazione	Utilizzo semplici programmi di storytelling e coding non verbale per raccontare la mia storia.	Utilizzo semplici linguaggi di programmazione a blocchi per costruire la mia storia.	Uso linguaggi di programmazione a blocchi e testuale per costruire la storia digitale.	Scelgo il linguaggio di programmazione adatto per la realizzazione della mia storia digitale.	

4. SICUREZZA E USO RESPONSABILE Navigo in rete proteggendo dai rischi informatici me stesso e gli altri					Livello
	Primo biennio (Infanzia – classi 1^a-2^a Primaria)	Secondo biennio (classi 3^a-4^a Primaria)	Terzo biennio (classi 5^a Primaria - classi 1^a Secondaria di primo grado)	Quarto biennio (classi 2^a-3^a Secondaria di primo grado)	
4.1 Proteggere i dispositivi	Comprendo che devo sempre utilizzare i dispositivi insieme ad un adulto.	So che devo chiedere il permesso di installare applicazioni e giochi.	Sono in grado di installare applicazioni ed estensioni; so usare un antivirus.	Installo solo software affidabili e con licenza d'uso. So usare un antivirus per rimuovere minacce dai miei dispositivi.	
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Comprendo che esiste la tutela della privacy.	Conosco le norme basilari di tutela della privacy e dei dati personali.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono attento a quello che condivido in rete. Conosco i limiti di età per registrarsi a servizi online e social network.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono consapevole di quello che condivido in rete. So interpretare i termini di servizio di un servizio online.	
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura e conosco le principali patologie psico-fisiche legate all'uso dei dispositivi digitali.	
4.4 Proteggere l'ambiente	Con l'aiuto della maestra sono in grado di comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	Diffondo l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la normativa RAEE per la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	

5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI So utilizzare la tecnologia per risolvere problemi.					Livello
	Primo biennio (Infanzia – classi 1 ^a -2 ^a Primaria)	Secondo biennio (classi 3 ^a -4 ^a Primaria)	Terzo biennio (classi 5 ^a Primaria - classi 1 ^a Secondaria di primo grado)	Quarto biennio (classi 2 ^a -3 ^a Secondaria di primo grado)	
5.1 Risolvere problemi tecnici	Chiedo aiuto se non capisco il funzionamento di un dispositivo.	Sono in grado di comprendere quando i dispositivi digitali non funzionano e chiedo assistenza ad un adulto.	So intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici. So inoltrare una richiesta di assistenza.	So risolvere problemi tecnici nell'ambito degli strumenti e dei sistemi utilizzati a scuola. So documentarmi in rete per risolvere un problema tecnico. So inoltrare una richiesta di assistenza.	
5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Grazie all'aiuto dell'insegnante individuo le mie esigenze e riconosco lo strumento che mi serve per risolvere il problema.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza, con l'aiuto di un adulto di riferimento.	So utilizzare le funzioni avanzate di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	So fotografare i miei disegni e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia	So acquisire immagini in vario modo e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi.	Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi	Uso le tecnologie per costruire storie che legano reale e virtuale. So creare narrazioni, giochi, applicazioni e tutorial fruibili anche da altri.	
5.4 Individuare divari di competenze digitali	So utilizzare giochi didattici.	Chiedo aiuto se non conosco alcune funzioni degli applicativi. Con il suggerimento di un adulto apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.	Chiedo aiuto e cerco tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.	Mi tengo aggiornato su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico. Cerco istruzioni e tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.	

Livelli di competenza Indicatori esplicativi - SCUOLA INFANZIA

A – Avanzato	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note, mobilitando una varietà di risorse fornite dall'insegnante, in modo adeguato all'età e in autonomia
B-Intermedio	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note utilizzando le risorse fornite dall'insegnante in modo adeguato all'età e in parte autonomo
C-Base	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e, se opportunamente guidato, utilizza alcune delle risorse fornite dall'insegnante
D-Iniziale	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto costante dell'insegnante.

Livelli di competenza Indicatori esplicativi - SCUOLA PRIMARIA

A – Avanzato	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità
B-Intermedio	L'alunno/a porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
C-Base	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.
D-In via di prima acquisizione	L'alunno/a porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

<i>A – Avanzato</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità
<i>B-Intermedio</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite
<i>C-Base</i>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese
<i>D-Iniziale</i>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.