



Istituto Comprensivo Statale "Giuseppe Di Vittorio"
AD INDIRIZZO MUSICALE



Via G. Di Vittorio, 11 – 90121 Palermo –

☎091.6216635

☎091.6216400

Codice fiscale: 97163370824

eMail: paic85200e@istruzione.it

PEC: paic85200e@pec.istruzione.it

I. C. S. - "G. DI VITTORIO"-PALERMO
Prot. 0000536 del 18/01/2024
I-1 (Uscita)



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



Approvato dal Collegio dei Docenti nella seduta del 16.01.2024 Delibera n 43

PREMESSA – Riferimenti legislativi

● RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

● PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

● DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)

Il DigComp è quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2). Esso disegna «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) indispensabili per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

- CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724, COMPETENZA DIGITALE:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

- CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724, COMPETENZA DIGITALE:

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

L'I.C.S. G.DI VITTORIO di Palermo ha progettato e realizzato, secondo una logica di curriculum verticale, un percorso per gli alunni dei tre ordini di scuola che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico. La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Infatti, la competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale. Il Curriculum è un percorso formativo, con traguardi da raggiungere strada facendo, che occorre adeguatamente pianificare. Si deve tener conto di obblighi dati dall'acquisizione di competenze e di strategie didattiche per l'apprendimento nelle varie età. La progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale e che sta a noi qui definire nei vari livelli di passaggio da un ordine di scuola all'altro, va sviluppata in verticale dalla più tenera infanzia in riferimento all'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (Lifelong Learning). La normativa vigente sottolinea più volte che l'alfabetizzazione di base di chiunque in un'era digitale debba includere una comprensione di base della programmazione e delle competenze cruciali legate al pensiero computazionale, come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. È importante che gli studenti siano in grado di comprendere la tecnologia con cui interagiscono. Imparare la

programmazione in giovane età aiuta a sviluppare capacità comunicative, creatività, matematica e abilità di scrittura, nonché fiducia in se stessi e perseveranza. La diffusione del Coding, come strumento per lo sviluppo del Pensiero Computazionale, si espande in un compendio di progettazione e pianificazione interdisciplinare che investe tutte le discipline. Serve un approccio nella didattica che possa stimolare il passaggio da un livello all'altro, da un ambito all'altro, a favore della visione unitaria del sapere. Nell'utilizzo del Coding serve una didattica atta a calare il pensiero computazionale nella quotidianità didattica. Le competenze digitali assumono una duplice funzione nell'insegnamento: da un lato ha un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico (accompagnando la matematica e le altre scienze, STEM, così come declinato dalla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018 e dall'altro quello di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità in quanto favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi.

Tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza, al pari della competenza alfabetica funzionale e della competenza matematica, c'è la Competenza Digitale: "l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Il principio che la scuola, in particolare quella pubblica, debba favorire e facilitare i percorsi di competenza di tutti e di ciascuno, nessuno escluso, ci ha fatto condividere l'idea di progettare un Curricolo Verticale che porti il Pensiero Computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale dentro e fuori le aule delle scuole italiane.

Il CURRICULUM DIGITALE può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della COMPETENZA DIGITALE e di una CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE per sé e gli altri.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare al primo ciclo di istruzione riguarda:

- l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
- il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
- l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

AREE di COMPETENZA declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DigComp (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali), **RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA**

Area 1. INFORMAZIONE

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.

- 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

Area 2. COMUNICAZIONE

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.

- 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

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Area 4. SICUREZZA

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo

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

Area 5. PROBLEM-SOLVING

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA		
PRIMO/SECONDO/TERZO ANNO		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante. Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none">● Orientarsi tra gli strumenti tecnologici e le loro funzioni.● Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.● Prendere visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer.● Giocare con gli strumenti tecnologici mediali e non con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione	<ul style="list-style-type: none">● Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.● Modalità per individuare ed aprire icone.● Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali).● Conoscenza di app per giochi didattici con il supporto dell'insegnante● Modalità di utilizzo di software didattici.● Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. • Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • attività di coding unplugged
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare a conoscere gli strumenti tecnologici
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie
- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo



SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere il computer. ● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. ● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). ● Utilizzare la tastiera. ● Saper utilizzare semplici programmi per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). ● Creare un disegno con un software/app di grafica. ● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). ● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. ● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. ● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). ● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. ● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Attività di “Coding” (percorsi, pixel-art) ● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Norme di comportamento nell’aula di informatica. ● Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall’insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).

SCUOLA PRIMARIA**CLASSE SECONDA**

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none">● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.● Usare i principali comandi della tastiera.● Aprire e chiudere un’applicazione.● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint).● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi)● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).	<ul style="list-style-type: none">● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio).● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro).● Consolidamento dell’utilizzo dei Programmi e app di disegno e di scrittura.● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti, ecc.).● Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art).● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti.● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività: video/link/canzoni/compiti.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e la tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Aprire un nuovo documento ● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. ● Aprire e chiudere un’applicazione. ● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. <ul style="list-style-type: none"> ● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. ● Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto di mouse e tastiera. ● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti). <ul style="list-style-type: none"> ● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. ● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie, ecc.) ● Attività di “Coding” unplugged. ● Utilizzo del computer e software e app didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di elaborati:video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).

**indispensabile la supervisione di un adulto*

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUARTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i programmi di videoscrittura. ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word-Google Documenti). ● Usare software didattici. ● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali parti e funzioni del computer. ● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). ● La gestione della stampa dei documenti. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati. * ● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). * ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete. ● Posta elettronica per lo scambio di messaggi. ● Utilizzo del Programma Excel, con il supporto del docente (gestire righe e colonne di Excel, creare un semplice grafico). ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

**indispensabile la supervisione di un adulto*

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUINTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. ● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura. <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. ● Usare software didattici. ● Saper trasferire dati dalle\alle periferiche. ● Saper stampare. ● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali. ● Semplici pratiche di problem-solving. ● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all’uso delle reti e delle tecnologie informatiche. ● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Conoscere le potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di immagini e informazioni in rete. ● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. ● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. * ● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. ● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni. ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.). ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

**indispensabile la supervisione di un adulto*

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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 presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace for Education 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.



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
AREA 1: INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
<ul style="list-style-type: none"> • Salva i documenti anche su memoria rimovibile • Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo • Sa fruire di video e documentari didattici in rete • Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività • Utilizza i dizionari digitali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
AREA 2: CREAZIONE DI CONTENUTI		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze	Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di

<ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer • Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...) • Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici • Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini • Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Sa creare diapositive digitali multimediali • Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici • Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding • Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding 	<p>proprietà intellettuale e le licenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni ● Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling); ● Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni ● Conosce ed utilizzare i principali software didattici ● Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo.
---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

AREA 3: COMUNICAZIONE

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
<ul style="list-style-type: none">• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)• Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi)• Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC• Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti	<ul style="list-style-type: none">• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)• Sa condividere documenti attraverso mail e drive	<ul style="list-style-type: none">• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette)• Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

AREA 4: SICUREZZA

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.	Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale.	Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.
<ul style="list-style-type: none">• Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore)• Usa i principali motori di ricerca• Utilizza correttamente il proprio account (username e password)• Conosce il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete.	<ul style="list-style-type: none">• Sa proteggere i dati personali e i dispositivi• Conosce il tema della sicurezza della privacy• Conosce l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia• Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)• Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete.	<ul style="list-style-type: none">● Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità● Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat● Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, fishing, richieste di dati personali, ecc.)● Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

AREA 5: PROBLEM-SOLVING

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.
<ul style="list-style-type: none">• Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici• Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi.	<ul style="list-style-type: none">• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici• Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica.	<ul style="list-style-type: none">• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure• Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo.

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite e del registro elettronico.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
- Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ☑ Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie.

VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Be Social Be different, ecc.),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat, ecc.),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet, ecc.).

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. INFORMAZIONE	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base

			strumento informatico.	dello strumento informatico.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Apri un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.
Area 1. INFORMAZIONE Area 4. SICUREZZA	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto