

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze

	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali



Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza:

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------	-----------	-------------------

Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare

Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza				
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	Conoscere gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Conoscere le modalità per individuare ed aprire icone. Conoscere le modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscere i simboli, le lettere e i numeri sulla tastiera.	Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file Riconoscere e distinguere i principali elementi dei computer e le loro funzioni Riconoscere e denominare le parti principali di un computer: tastiera, mouse, monitor; Riconoscere e denominare una stampante, una LIM, un tablet, un videoproiettore, una macchina fotografica digitale.	Accendere e spegnere i dispositivi elettronici tramite i tasti di accensione Registrazione i dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico, giorni della settimana, compleanni. Eseguire semplici giochi o esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, col tablet, alla LIM Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen Utilizzare il mouse e alcuni tasti della tastiera	Giochi didattici con l'utilizzo della LIM, del PC o del TABLET Tabelle di registrazione dei dati https://playandlearnitalia.com/il-calendario-del-giorno/ YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età Wordwall https://wordwall.net › it-it › community › infanzia Paint https://drive.google.com/file/d/1Xbs5J1NqHmoRMdbuJVN6IR3a_XXdbDOy/view In rete con la testa https://docs.google.com/document/d/1qcyqmruTPwtpMwOzEacMAb7_5Z12YRqJRVP8Q4Rm-E/edit?usp=sharing

			Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio. Ricerca informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	
Base	1	Compiti semplici	Con guida	

AREA DI COMPETENZA 2	2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Scegliere e utilizzare tecnologie digitali semplici per l’interazione all’interno di ambienti protetti	Conoscere semplici tecnologie digitali per interagire e collaborare con gli altri	Utilizzare emoticon per l’autovalutazione del proprio comportamento	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell’insegnante.	Parole con lo stile Canzone https://www.youtube.com/watch?v=S8fH1I3LwUI&t=47s

Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.		nelle interazioni online Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.	Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	Cittadinanza digitale Canzone https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0 YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. Virtuale è reale https://paroleostili.it/wp-content/uploads/2019/05/INFANZIA.pdf Siti di giochi interattivi proposti dai docenti Amici del Manifesto della comunicazione non ostile https://www.ancheioinsegno.it/percorsi/educazione-civica-cittadinanza-digitale-infanzia/ Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, BlueBot) Codeweek Schede didattiche e libri digitali
---	--	--	--	---

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base	1	Compiti semplici	Con guida

AREA COMPETENZA 3	DI	Creazione di contenuti digitali.
Descrittori di competenza		

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. Consapevolezza dell'utilizzo degli strumenti digitali per comunicare e apprendere. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	Conoscere semplici procedure per completare schede e tabelle in formato digitale. Conoscere il valore simbolico delle icone e dei simboli per comunicare con gli altri.	Completare tabelle, grafici e insiemi secondo i dati forniti Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online Svolgere esercitazioni ludiche online su un insieme limitato di comandi.	Creare un disegno con software/app di grafica) Coding unplugged Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi Utilizzo di giochi didattici con drag and drop Utilizzo di programmi e app di grafica Utilizzo delle nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire semplici informazioni con la guida dell'insegnante	Schemi e tabelle predisposte. https://www.minigiochi.com/gioco/pixel-art-color-by-number Coding: CodyFeet, CodyColor CodyRoby ZaplyCode ScratchJr Wardwall Learningapps Flippity Tiny tap Grafica App di disegno Pixel Art Paint
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base	1	Compiti semplici	Con guida

AREA DI COMPETENZA 4 4. Sicurezza				
Descrittori di competenza 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali. Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule	Essere in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. Essere in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.	Visione di video-tutorial sul rischio per la salute e sui possibili pericoli negli ambienti digitali. Schede di autoriflessione Riconoscere e classificare i materiali di scarto nel rispetto della salute e dell'ambiente Esercizi per distinguere le emozioni reali da quelle virtuali.	https://www.youtube.com/watch?feature=shared&v=b373RovpuEk https://docs.google.com/document/d/1qcyqmruTPwtpMwOzEacMAb7_5Z12YRqJRVP8Q4Rm-E/edit?usp=sharing

Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...).	multimediali e dei dispositivi digitali			
Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.				
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	
Base	1	Compiti semplici	Con guida	

AREA DI COMPETENZA	5. Soluzione di problemi			
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	Conoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali Riconoscere semplici problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti	Saper spegnere pc, notebook, tablet. Essere in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.	Utilizzare tablet, lim per creare disegni o per fare il gioco del memory	App kids art Wordwall Paint

Identificare semplici soluzioni per risolverli. Individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali	digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	Essere in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper utilizzare semplici software didattici Sperimentare creativamente in unplugged.	Sperimentare dai giochi preparatori ai giochi con il computer	Learningapps
--	---	--	--	---------------------

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base	1	Compiti semplici	Con guida

SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza				
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di: individuare i propri fabbisogni informativi; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante. Organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Conoscere gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Conoscere le modalità per individuare ed aprire icone. Conoscere le modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscere i simboli, le lettere e i numeri sulla tastiera.	Essere in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). Essere in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante Individuare cartelle e file su un dispositivo,	Accendere e spegnere i dispositivi elettronici tramite i tasti di accensione Registrare i dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico, giorni della settimana, compleanni. Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen Utilizzare il mouse e alcuni tasti della tastiera	CLASSI I E II https://playandlearnitalia.com/il-calendario-del-giorno/ Le parti del computer https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc Accendere e spegnere il pc https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4 Accensione-spegnimento - Il desktop https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek Mouse e tastiera https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc La tastiera https://www.youtube.com/watch?v=l6jGDikR5Gs&t=37s La tastiera con le 10 dita https://www.youtube.com/watch?v=bBuS5d6Gkc8&t=5s Come usare la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4

		accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. Eseguire semplici giochi Riconoscere e distinguere i principali elementi dei computer e le loro funzioni Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file	Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio. Ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati.	<u>CLASSI III-IV E V</u> Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito https://www.typingclub.com/ https://www.edclub.com/sportal/program-3.game https://www.edclub.com/it/library/typing-grade1 https://www.sieteprontianavigare.it/ In rete con la testa https://playandlearnitalia.com/il-calendario-del-giorno/ Etichette PEGI https://docs.google.com/document/d/1MJ8m9-Yb5TbdLEAvmxr3fCy72MiUMRZdkCUedWND-2Q/edit?usp=sharing https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s
--	--	--	--	---

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	1	Compiti semplici	Con guida
III- IV- V	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato

AREA DI COMPETENZA 2		2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione. Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. Condividere dati, informazioni e	Conoscere semplici tecnologie digitali per interagire e collaborare con gli altri Conoscere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto) Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete Essere consapevoli che l'identità digitale si riferisce al metodo di autenticazione di un utente su un sito web o un servizio online.	Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. Saper utilizzare la piattaforma in uso a scuola. Saper praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete Riconoscere la propria identità digitale connettendosi al proprio account.	YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. Siti di giochi interattivi proposti dai docenti Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, BlueBot) Codeweek Schede didattiche e libri digitali https://www.generazioniconnesse.it/ file/docum enti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf https://paroleostili.it/manifesto/

contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate Individuare un'identità digitale.		Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti Saper riconoscere la propria identità digitale (indirizzo mail, account, ecc.).		
--	--	---	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	1	Compiti semplici	Con guida
III- IV- V	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato

AREA DI COMPETENZA 3		Creazione di contenuti digitali.		
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici.	Conoscere semplici procedure per completare schede e tabelle in formato digitale. Conoscere il valore simbolico delle	Completare tabelle, grafici e insiemi secondo i dati forniti Individuare e riconoscere immagini, foto e	Creare un disegno con software/app di grafica Attività di coding. Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi	Pixel Art https://www.youtube.com/watch?v=PSyfJVoeXeM https://www.minigiochi.com/gioco/pixel-art-color-by-number Coding: CodyFeet

Consapevolezza dell'utilizzo degli strumenti digitali per comunicare e apprendere. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali	icone e dei simboli per comunicare con gli altri.	video presentati dall'insegnante. Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online È in grado di svolgere esercitazioni ludiche online su un insieme limitato di comandi.	Utilizzo di giochi didattici con drag and drop Utilizzo di programmi e app di grafica Utilizzo delle nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire semplici informazioni con la guida dell'insegnante Compilazione di schemi e tabelle predisposte. Utilizzo di tabelle numeriche.	• ZaplyCode • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • Code.org Wordwall https://wordwall.net/it/myactivities Learningapps https://learningapps.org/ BOOK CREATOR https://bookcreator.com/ Prodotti Digitali Flippity Tiny tap Grafica Paint App di disegno FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixila Attività reticoli Divertiamoci con la pixel art - Fantavolando Coding autunno: schede di pixel art - Fantavolando Disegno
---	--	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	1	Compiti semplici	Con guida

III-IV- V	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato
-----------	------	---	------------------	---

AREA DI COMPETENZA 4		4. Sicurezza		
Descrittori di competenza				
4.3 Proteggere la salute e il benessere				
4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l’inclusione sociale. Essere consapevoli dell’impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	Conoscere i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Conoscere le misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere l’impatto ambientale delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d’animo.	Visione di video-tutorial sul rischio per la salute e sui possibili pericoli negli ambienti digitali. Schede di autoriflessione Riconoscere e classificare i materiali di scarto nel rispetto della salute e dell’ambiente Esercizi per distinguere le	PRIVACY ON LINE PER BAMBINI https://.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk AVVENTURE DIGITALI https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf KIT DIDATTICO https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf ETICHETTE PEGI https://docs.google.com/document/d/1MJ8m9-Yb5TbdLEAvmxr3fCy72MiUMRZdkCUedWND-2Q/edit?usp=sharing https://www.youtube.com/watch?feature=shared&v=b373RovpuEk https://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=46067432b6&attid=0.1&permmsgid=msg-f:1809820728774687256&th=191dc65d2dc0fa18&view=att&disp=inline&realattid=191dc6549465ecea6741

Scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo	Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule multimediali e dei dispositivi digitali		emozioni reali da quelle virtuali.	https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/ CREARE UN AVATAR https://ladigitale.dev/digiface/#/
---	--	--	---	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	1	Compiti semplici	Con guida
III-IV- V	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato

AREA DI COMPETENZA	5. Soluzione di problemi
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli Identificare semplici soluzioni per risolverli. Individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali Individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.	Riconoscere problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento). Conoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali	È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. Saper utilizzare semplici software didattici Sperimentare creativamente in unplugged	Utilizzare tablet, lim per creare disegni o per fare il gioco del memory Sperimentare dai giochi preparatori ai giochi con il computer	App kids art Wordwall Paint

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	1	Compiti semplici	Con guida
III-IV- V	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

AREA DI COMPETENZA 1		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
CLASSI I E II A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa: esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; usare terminologia specifica di base;	Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni; Conoscere gli ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione; Conoscere i criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	CLASSI I-II Essere in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Essere in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). Essere in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. Essere in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni	CLASSI I-II Svolgere semplici ricerche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Individuare i componenti hardware di un dispositivo e utilizzare i software applicativi. Realizzare una cartella e sottocartella personale all'interno di Documenti. Utilizzare i più comuni browser (Google Chrome, Safari..) e i più comuni motori di ricerca,	https://drive.google.com/file/d/1V0LiNadfAWgCXljXUKJzljvBqF3efoma/view https://www.ancheioinsegno.it/percorsi/educazione-civica-cittadinanza-digitale-2-3-secondaria-i-grado/ https://docs.google.com/document/d/1BMJTKtlaTxnWGqyzu14dp96JcEj3rbpJs7_59bINV8U/edit Etichette PEGI https://docs.google.com/document/d/1MJ8m9-Yb5TbdLEAvmxr3fCy72MiUMRZdkCUedWND-2Q/edit?usp=sharing Come creare una cartella personale. https://www.youtube.com/watch?v=z4V2E8sDezw

comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; avviare la procedura per stampare un documento. CLASSE III A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: spiegare i propri fabbisogni informativi; svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali; spiegare come accedervi e navigare al loro interno; spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche;	Conoscere le procedure per organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	Essere in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. Essere in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news). CLASSE III Saper spiegare i propri fabbisogni informativi; Saper svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; Saper spiegare come accedervi e navigare al loro interno; Spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. Essere in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. Essere in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.	(Google, Yahoo...). Imparare ad utilizzare l'aula virtuale Classroom di Google CLASSE III Svolgere ricerche più approfondite a supporto dello studio delle discipline. Selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali.	Come gestire i file e le archiviazioni. https://www.youtube.com/watch?v=al4-ytykWw8 In rete con la testa Piattaforma GIADA Erickson
---	---	---	---	---

eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti.				
---	--	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	BASE	2	Compiti semplici	In autonomia o con un supporto adeguato
III	INIZIALE	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo

AREA DI COMPETENZA 2		2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l’identità digitale				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

CLASSI I E II A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: sapere che cos'è un'identità digitale; interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; comunicare correttamente nelle interazioni digitali. CLASSE III A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico; scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; scegliere servizi digitali	Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. I servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. L'identità digitale.	CLASSI I E II Essere in grado di inviare email complete Essere in grado di riconoscere l'importanza di un'identità digitale e riconoscere la propria. Essere in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. Essere in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. Essere in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. Essere in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. CLASSE III	CLASSI I E II Realizzare e formattare un testo con Google Documenti. Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. Utilizzare le tecnologie digitali appropriate (PC, tablet..) per condividere dati. Applicare e gestire in modo corretto l'interazione con altri utenti in rete. Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). CLASSE III Creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni.	Cosa sono i drives condivisi e come crearne uno https://www.youtube.com/watch?v=NPBhEs_rFX8 Come trasformare un documento word https://www.youtube.com/watch?v=TTGLnMV5EiM Identità digitale https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0 Rischi della rete https://www.youtube.com/watch?v=tcRaD_y17g0 Come inviare documenti o immagini https://www.youtube.com/watch?v=7ZbMNox-DTU
---	--	---	---	--

ben definiti per partecipare alla vita sociale; indicare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale.		Essere in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. Essere in grado di realizzare un prodotto con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Essere in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Essere in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Essere in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.	Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse Selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate	
---	--	--	---	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I-II	BASE	2	Compiti semplici	Con guida

III	INIZIALE	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo
-----	----------	---	---	---------

AREA DI COMPETENZA 3		Creazione di contenuti digitali.		
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
3.3 Copyright e licenze				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
CLASSI I E II A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;	Conoscere app per scrivere e creare prodotti digitale Conoscere il valore simbolico delle icone e dei simboli per comunicare con gli altri. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati Esprimersi attraverso mezzi digitali.	CLASSI I E II Essere in grado di svolgere semplici esercitazioni ludiche online su un insieme limitato di comandi. Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;	Imparare ad utilizzare Drive di Google Scrivere in digitale semplici testi usando applicazioni scelte. Creare giochi digitali con app scelte	Learning apps Crosswoord lab Kahoot Coogle Padlet Algor Education Cittadinanza digitale: Copyright e diritto d'autore

conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. consapevolezza dell'utilizzo degli strumenti digitali per comunicare e apprendere. scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy; distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); CLASSE III A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di:	Conoscere l'importanza del diritto d'autore e delle licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali	Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. Scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali. Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice CLASSE III Essere in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. Essere in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. Realizzare una presentazione multimediale	Realizzare mappe mentali e concettuali con app scelte Sintetizzare i testi assegnati anche con l'utilizzo di applicazioni Creare digital storytelling e libri digitali con app scelte.	https://www.youtube.com/watch?v=PSyfJVoeXeM Cos'è il Diritto d'autore e perché va pagato? https://www.youtube.com/watch?v=LTHjJV8yE8
--	--	--	---	--

individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; creare e modificare contenuti digitali in diversi formati riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. .		utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica; Essere in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.		
---	--	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I	BASE	2	Compiti semplici	Con guida
II - III	INIZIALE	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo

AREA DI COMPETENZA 4	4. Sicurezza
Descrittori di competenza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	

4.4 Proteggere l'ambiente

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
CLASSI I E II A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);	Conoscere i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Conoscere semplici misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule multimediali e dei dispositivi digitali	Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; Riconoscere situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. Utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; Distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; Seguire semplici misure di sicurezza; Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;	Visione di video-tutorial sul rischio per la salute e sui possibili pericoli negli ambienti digitali. Schede di autoriflessione Riconoscere e classificare i materiali di scarto nel rispetto della salute e dell'ambiente Esercizi per distinguere le emozioni reali da quelle virtuali.	Privacy online - Protezione e sicurezza su internet https://www.youtube.com/watch?feature=shared&v=b373RovpuEk Usare Internet in sicurezza https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMG0d0Ok Riconoscere le Fake News https://www.youtube.com/watch?v=CZU6SUW5viQ https://www.youtube.com/watch?v=KY6vUS5d5WQ

riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; CLASSE III A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la mia privacy; adottare semplici atteggiamenti sostenibili. riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.				
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di	Livelli di	Complessità del compito	Autonomia

	competenza DigComp 1.0	competenza DigComp 2.2		
I	BASE	2	Compiti semplici	Con guida
II - III	INIZIALE	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo

AREA DI COMPETENZA 5			5. Soluzione di problemi	
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
CLASSI I E II A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; scegliere semplici soluzioni	Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). Conoscere le modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali	CLASSI I E II Sapere utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. Essere in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Essere in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla rete più adeguata.	CLASSI I E II Autoriflessione e confronto rispetto a problemi da risolvere. Lavorare in gruppo nello sviluppo delle proprie competenze digitali In lavoro di gruppo riconoscere fra le applicazioni	Competenza Digitale https://www.youtube.com/watch?v=iahcXD Aji-I Stop al divario digitale https://www.raipaly.it/video/2021/03/ConvertRai---Stop-al-divario-digitale-EP17-61cdab46-108d-4ac5-9f95-d6e9f16359a6.html

per risolvere questi problemi; individuare problemi di accessibilità; effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività; lavorare in gruppo al fine di sviluppare le proprie competenze digitali. CLASSE III A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; servirsi di strumenti tecnologici per sviluppare la creatività; in lavoro di gruppo riconoscere le app adeguate alle esigenze di lavoro e di attività	alle esigenze personali; Conoscere software/app per la creazione dei prodotti digitali.	Essere in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. CLASSE III Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale saper utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, essere in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Essere in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. Essere in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. Essere in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	quelle più adeguate alle esigenze didattiche Collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online; CLASSE III Autoriflessione e problem solving rispetto a problemi da risolvere. Utilizzare strumenti tecnologici per sviluppare la creatività.	
--	---	---	---	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I	BASE	2	Compiti semplici	Con guida
II - III	INIZIALE	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

ITT Indirizzo Elettronica ed Elettrotecnica - ITT Indirizzo Informatica e Telecomunicazioni

ITE Indirizzo Turismo

Liceo Artistico Indirizzo Grafica e Design

PRIMO BIENNIO

AREA DI COMPETENZA 1	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza				
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, essere in grado di:	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -ricerca di dati, informazioni	CLASSE PRIMA L'alunno/a è in grado di: -riconoscere la differenza tra	CLASSE PRIMA -Svolgere semplici ricerche per individuare informazioni	Differenza tra hardware e software Creare una cartella personale

• spiegare i propri fabbisogni informativi • svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali • spiegare come accedervi e navigare al loro interno • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche • eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali • eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti • selezionare, dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera	e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione; -criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. -strategie di ricerca personali; -organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato; -principali parti del computer e le loro funzioni; -differenza tra hardware e software; -principali browser e motori di ricerca; -piattaforma scolastica Google Workspace for Education; -distinzione tra i principali domini.	hardware e software e conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni; -individuare dispositivi di Input/Output; -creare una cartella personale; -utilizzare i più comuni browser; -utilizzare i più diffusi motori di ricerca; -utilizzare la piattaforma scolastica Google Workspace for Education; -effettuare l'archiviazione online con Drive; -effettuare semplici ricerche nel web. CLASSE SECONDA L'alunno/a è in grado di: -individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali; -distinguere i principali domini;	e contenuti negli ambienti digitali. -Individuare i componenti hardware di un dispositivo e utilizzare i software applicativi. -Realizzare una cartella e sottocartella personale all'interno di Documenti. -Utilizzare i più comuni browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera, Safari..) e i più comuni motori di ricerca, (Google, Microsoft Bing, DuckDuckGo, Yahoo....). - Imparare ad utilizzare l'aula virtuale Classroom di Google -Imparare ad utilizzare Drive di Google CLASSE SECONDA -Organizzare lavori di gruppo relativi ad approfondimenti su argomenti trattati in classe (oppure su temi di attualità e di interesse) nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel:	Conoscere i più comuni browser Come usare Google per trovare le informazioni Tutorial di Google Classroom Drive Cos'è un dominio internet Come gestire i file e le archiviazioni Come utilizzare una Digital Board
--	--	---	--	--

sistematica all'interno di ambienti digitali organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato		-selezionare, dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli; -rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati; - utilizzare la Digital Board, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività; -utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente; -utilizzare app online per organizzare i siti di interesse; -conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca; -organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale; -riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake	- individuare parole chiave adatte alla ricerca; - utilizzare operatori di ricerca e ricerca avanzata per ottenere risultati più precisi; - riconoscere, scegliere e utilizzare migliori informazioni per il proprio lavoro atteso; - creare una cartella per inserire, organizzare e archiviare contenuti digitali, per poi utilizzarli al fine di creare un prodotto digitale originale e personale; - individuare riferimenti bibliografici/sitografici credibili e affidabili. -Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. -Selezionare, dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in	
---	--	---	---	--

		news).	maniera sistematica all'interno di ambienti digitali. -Utilizzare la Digital Board, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività: scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi. -Utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia

AREA DI COMPETENZA 2	2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio, da solo e risolvendo problemi diretti, essere in grado di: • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico • scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali • scegliere servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale • indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le proprie	L'alunno/a possiede conoscenze a livello intermedio di: -interagire attraverso alcune tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto; -condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate; -servizi digitali pubblici e privati; -elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi; -riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;	CLASSE PRIMA L'alunno/a è in grado di: -utilizzare alcune funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; - inviare email complete dall'account scolastico; -simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar; -riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. CLASSE SECONDA L'alunno/a è in grado di:	CLASSE PRIMA -Realizzare e formattare un testo con Google Documenti. -Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. -Utilizzare le tecnologie digitali appropriate (PC, tablet..) per condividere dati. -Applicare e gestire in modo corretto l'interazione con altri utenti in rete. -Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). CLASSE SECONDA Organizzare lavori di gruppo relativi ad approfondimenti su	Come utilizzare gli elementi di formattazione di Google Documenti Rischi nell'utilizzo non corretto della rete Come inviare mail, allegati e foto Cos'è l'Identità Digitale e perché è importante per cittadini e imprese Identità digitale Tutorial Canva 2024

capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale • esprimere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a un pubblico	-individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; -la netiquette ed i rischi collegati ad un uso scorretto; -strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze; -norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; -individuare un'identità digitale.	-partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale; -scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device; -scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo; -organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device; - lavorare individualmente o in gruppo su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti; -riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola; -utilizzare le identità digitali ben definite e tutelare la propria reputazione online.	argomenti trattati in classe nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel: • condividere materiale di cui è già in possesso, collaborando alla costruzione di nuovi elementi utili a svolgere il compito, attraverso il cloud della scuola o altri cloud-storage; • gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti); • confrontarsi con i compagni e col docente su come intende utilizzare le risorse digitali per esporre il lavoro del gruppo o parte di esso (consapevole dei diritti sul copyright del materiale reperito online). -Utilizzare i filtri di navigazione sul web. -Realizzare presentazioni multimediali/video/	Tutorial Prezi Tutorial Padlet
--	--	--	---	--

			infografiche (Prezi, Padlet, Canva) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo. -Utilizzare e creare dei QR Code per accedere e far accedere velocemente alle risorse presenti in rete.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia

AREA DI COMPETENZA 3	Creazione di contenuti digitali.			
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
3.3 Copyright e licenze				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio , da solo e risolvendo problemi diretti, essere in grado di: • indicare modalità per creare e modificare contenuti sistematici in formati ben definiti ; • esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici; • spiegare modi per migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati, esprimendosi attraverso mezzi digitali; -modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti; - i diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali; -concetti di programmazione e	CLASSE PRIMA L'alunno/a è in grado di: -realizzare e modificare contenuti digitali in diversi formati; -realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica; - utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud;	CLASSE PRIMA In modalità offline o su piattaforme cloud: • creare una presentazione digitale multimediale, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per presentare il lavoro ai compagni di classe; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe con la LIM, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi.	Primi passi con Google Presentazioni Primi passi con Genially Primi passi con Canva Cos'è il copyright Code.org Scratch Coding e Robotica educativa Copyright e contenuti pubblicati su siti web

crearne di nuovi e originali; • individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche ; • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.	pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	CLASSE SECONDA L'alunno/a è in grado di: -rispettare il diritto di autore che è tutelato dalle norme che stabiliscono la proprietà e l'utilizzo di un bene intellettuale; -utilizzare le immagini su PC, non coperte da copyright; -utilizzare le app di Google: Documenti, Fogli, Presentazioni... -realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali; -utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi; -sperimentare semplici applicazioni robotiche.	CLASSE SECONDA -Realizzare un semplice video su una tematica specifica; -realizzare un filmato/video/videoclip Come sintesi di vari materiali digitali; -confrontare infografiche per coglierne la struttura; -progettare un'infografica; -utilizzare e modificare modelli per creare infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica; -utilizzare ambienti di programmazione a blocchi (Scratch – mblock)	Drive Google Fogli Google documenti Come utilizzare Presentazioni di Google Come utilizzare Canva Come utilizzare Prezi
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia

AREA DI COMPETENZA 4	4. Sicurezza			
Descrittori di competenza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio , da solo e risolvendo problemi diretti, essere in grado di: • individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali • distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali • scegliere misure di sicurezza ben definite e	L’alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali; -comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali; -conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy;	CLASSE PRIMA L’alunno/a è in grado di: -comprendere i termini di utilizzo dei servizi web; -rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola; -utilizzare il proprio account in ogni device scolastico	CLASSE PRIMA -Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell’umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). -Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai	Proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Tecnologia responsabile - cyberbullismo - Fake news - privacy online Riconoscere le Fake News

sistematiche • individuare modi ben definiti e sistematici per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy • spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali • spiegare modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri da danni • individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali • spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggersi da possibili pericoli negli	-semplici misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali; -strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale; -regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale; -i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali; -misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo); -impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	effettuando correttamente procedure di login e logout. -conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. -impostare password sicure e mantenerne la segretezza -imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali CLASSE SECONDA L'alunno/a è in grado di: - analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi; - creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media -applicare le regole di base relative alla sicurezza dei dati personali, ai virus e all'uso consapevole dei social network;	social o all'uso eccessivo dei videogiochi. CLASSE SECONDA Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: • conoscere e ricordare i login e le password per i propri account e per la mail di istituto e saper salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione; • analizzare che cosa sono il Phishing, l'adescamento online; • analizzare come funzionano vendita e acquisti online, rischi e opportunità; • individuare le differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...); • proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti ...);	Privacy e dati personali
---	---	--	---	---

ambienti digitali • indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere sociale e l'inclusione sociale • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali		-evitare i rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali - gestire una password personale e individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali	• individuare i rischi nella ricezione di messaggi da profili falsi ed essere in grado di applicare misure per evitarli (controllo delle impostazioni privacy, analisi di possibili allegati infetti prima di eseguire il download)	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia

AREA DI COMPETENZA	5. Soluzione di problemi			
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio , da solo e risolvendo problemi diretti, essere in grado di: • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi; • indicare esigenze ben	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e soluzioni per risolverli; -modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; - strumenti tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;	CLASSE PRIMA L'alunno/a è in grado di: -nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, di utilizzare, nell'attività didattica quotidiana, PC e/o dispositivi mobili della scuola; -effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività; -verificare la disponibilità delle	CLASSE PRIMA -Lavorare in gruppo nello sviluppo delle proprie competenze digitali -In lavoro di gruppo riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività	Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). Scratch Tenersi al passo con l'evoluzione digitale

definite e sistematiche; • scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare prodotti innovativi ben definiti; • partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali; • spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali;	-riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività; -tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	reti wifi e collegarsi alla più adeguata; -utilizzare il Sistema Operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. CLASSE SECONDA L'alunno/a è in grado di: -individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e soluzioni per risolverli; -identificare semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; -individuare vari strumenti tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; -riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività; -fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	CLASSE SECONDA -Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: • conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante ...); • selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico (ad es. storytelling, calcolo, disegno); • collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online; • ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere gli esercizi proposti dall'insegnante; • diagnosticare e possibilmente risolvere in autonomia i più comuni problemi e malfunzionamenti dei dispositivi e delle connessioni di rete, che si	
--	---	--	---	--

• indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.			presentano durante le attività a scuola. -Individuare e risolvere problemi attraverso la programmazione a blocchi.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
I - II	INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia

SECONDO BIENNIO

AREA DI COMPETENZA 1	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza				
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Intermedio, in modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, essere in grado di: • illustrare fabbisogni informativi • organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali • descrivere come accedere a questi dati,	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione; -criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali: -strategie di ricerca personali; -raccolta e organizzazione dei dati per archivarli in modo	CLASSE TERZA L'alunno/a è in grado di: -utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio Presentazioni di Google...); -riconoscere e distinguere le informazioni non attendibili come Bufale/Fake news; -caricare un file in una	CLASSE TERZA Durante un lavoro di gruppo con i compagni lo studente si esercita a: • identificare siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse; • accedere e orientarsi all'interno delle informazioni e dei dati; • usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;	Diventa esperto di bufale Risolvere problemi con il digitale Navigare sul Web Valutare la credibilità delle fonti

informazioni e contenuti e navigare al loro interno • organizzare strategie di ricerca personali • eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali • eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati • organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato	sistematico e recuperarli all'occorrenza.	piattaforma; -esportare e convertire i file in formato pdf; -imparare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA CLASSE QUARTA -utilizzare diversi motori di ricerca; -risolvere problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; -organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli, per eseguire una ricerca originale e personale; -integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati;	• identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • identificare da una lista nel libro di testo, blog, database che contengono le informazioni disponibili, quelle più comunemente utilizzate perché credibili e affidabili; • utilizzare anche App di Intelligenza Artificiale per la propria ricerca; • identificare una App per organizzare e salvare i link a questi siti, blog e database relativi a specifici argomenti; • utilizzare la App e recuperare i dati per il lavoro di ricerca. CLASSE QUARTA Con lavoro individuale o di gruppo con i compagni lo studente si esercita a: • utilizzare diversi motori di ricerca; • eseguire una ricerca originale e personale, organizzare e	Come archiviare i dati personali Implicazioni relative all'uso dell'IA
---	--	--	--	--

		-valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali; -individuare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA	archiviare i contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud; •valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali all'interno delle informazioni e dei dati.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
III - IV	INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni

AREA DI COMPETENZA 2	2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza				
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali				
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali				
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali				
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
2.5 Netiquette				
2.6 Gestire l'identità digitale				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A Livello Intermedio, in modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, essere in grado di: • scegliere svariate tecnologie digitali per l'interazione • scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali	CLASSI TERZA E QUARTA L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: - tecnologie digitali e mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto; -servizi digitali pubblici e privati;	CLASSE TERZA L'alunno/a è in grado di: -utilizzare un account di posta elettronica in base al contesto di comunicazione; -utilizzare tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali e professionali;	In lavoro individuale o di gruppo: • realizzare presentazioni multimediali/video/infografiche (Prezi, Canva, Presentazioni di Google) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo; • progettare e realizzare semplici siti web (Google Sites) per approfondire e	Come utilizzare Google Sites Come utilizzare Presentazioni di Google Come utilizzare Canva Come utilizzare Prezi

appropriati per un determinato contesto • scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale • discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale • scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi • discutere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali • discutere strategie di comunicazione adattate a un pubblico • illustrare una varietà di identità digitali specifiche • discutere modi specifici di proteggere la propria reputazione online	-riconoscere le tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; -individuare servizi digitali per partecipare alla vita sociale; -la netiquette ed i rischi collegati ad un uso scorretto; -strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze; -norme comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; -saper trovare soluzioni a problemi complessi inerenti la gestione delle identità digitali; -conoscere come evitare di lasciare tracce un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	-realizzare presentazioni multimediali/video/ infografiche (Prezi, Canva, Presentazioni di Google) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo; -realizzare semplici siti web (Google Sites); -di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; -simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar; -riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. CLASSE QUARTA L'alunno/a è in grado di: -utilizzare le tecnologie digitali più appropriate e condividere le informazioni e contenuti; -utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le competenze di cittadinanza digitale;	presentare in maniera originale un argomento scelto. In lavoro di gruppo: -utilizzare l'AULA IMMERSIVA e/o le CLASSI INNOVATIVE (provviste di PC, tablet, digitalboard...), in dotazione al nostro Istituto, per promuovere l'apprendimento collaborativo; le simulazioni e gli ambienti virtuali permettono agli studenti di lavorare insieme su progetti, risolvere problemi in team e condividere esperienze.	Educazione alla cittadinanza digitale
---	---	---	--	--

		-trovare soluzioni a problemi complessi riguardanti le identità digitali; -evitare di lasciare tracce che un'identità digitale lascia in rete considerare i rischi collegati.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
III - IV	INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In indipendenza e secondo i propri bisogni

AREA DI COMPETENZA 3	Creazione di contenuti digitali.			
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
3.3 Copyright e licenze				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A Livello Intermedio , in modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, essere in grado di: • individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati; • esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali; • discutere modi per migliorare e integrare	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati (testi, tabelle, disegni, immagini, video...) esprimendosi attraverso mezzi digitali; -modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti; - le differenze tra copyright, furto di	CLASSE TERZA L'alunno/a è in grado di: -produrre, definire e indicare contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, video,...); -modificare e rifinire i contenuti prodotti da sé o da altri; -utilizzare gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale; -applicare le regole del copyright;	CLASSE TERZA Con lavoro individuale: -realizzare una mappa concettuale come strumento utile per spiegare e analizzare un argomento di studio; -creare una presentazione digitale multimediale per presentare il proprio lavoro ai compagni di classe.	Realizzare una mappa concettuale Canva Prezi OpenShot Video Editor Google Fogli Google documenti Per creare QR Code Hovercode Presentazioni di Google

nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • discutere regole di copyright e licenze; • elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	copyright e creative commons e sa attribuire un valore di licenza ai contenuti che crea; -concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un problema o svolgere un compito	-inserire oggetti multimediali in una presentazione e realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. CLASSE QUARTA -Trovare soluzioni alternative nuovi e originali per risolvere i problemi complessi; -utilizzare App di Google Workspace; -realizzare e modificare contenuti digitali in diversi formati; -realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica; - utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud; -realizzare un filmato con software o app online;	Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: -utilizzare ambienti di programmazione a blocchi (SCRATCH, MBLOCK , CHOREOGRAPHE) - utilizzare i robot educativi, Codey Rocky, mBot e il robot umanoide NAO, per sperimentare semplici applicazioni di Robotica, Intelligenza Artificiale e Internet of Things. CLASSE QUARTA In lavoro di gruppo: -utilizzare ambienti di programmazione a blocchi per realizzare una semplice App (per es. App Inventor); -realizzare un video su una tematica specifica; -utilizzare e modificare modelli per creare;	Code.org Scratch Come funziona un ROBOT Robotica Educativa - Assemblaggio mBot Robotica Educativa - Come funziona mBot Come utilizzare App Inventor 2
--	--	---	--	--

		-utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi; -sperimentare semplici applicazioni robotiche.	infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica; -utilizzare ambienti di programmazione a blocchi e i robot educativi, Codey Rocky, mBot e il robot umanoide NAO, per sperimentare semplici applicazioni di Robotica, Intelligenza Artificiale e Internet of Things.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
III - IV	INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni

AREA DI COMPETENZA 4	4. Sicurezza			
Descrittori di competenza				
4.1 Proteggere i dispositivi				
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy				
4.3 Proteggere la salute e il benessere				
4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A Livello Intermedio, in modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, essere in grado di: • organizzare modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali	L’alunno/a possiede conoscenze adeguate di: -protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali; -comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali; -conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy; -misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali;	CLASSE TERZA L’alunno/a è in grado di: - Proteggere i propri strumenti digitali, aggiornando le strategie di sicurezza; -Scegliere misure di sicurezza e protezione ben definite e abitudinali; -Utilizzare diversi metodi specifici di protezione dei dati personali e della privacy;	CLASSE TERZA -Identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell’umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). -Applicare modalità specifiche per condividere i propri dati proteggendo se stessi e gli altri dai pericoli della rete. -Utilizzare i login e le password degli account	Cybersecurity Principali attacchi alla sicurezza Dati personali in rete Pericoli della Rete Privacy online: proteggi le tue informazioni personali

• scegliere le misure di sicurezza e spiegare le modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy • discutere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali • discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni • indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali • spiegare modalità per evitare minacce alla propria salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia • scegliere modalità per proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali.	-strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale; -regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale; -i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali; -misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo); -impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	-Proteggere la propria riservatezza in modo adeguato. CLASSE QUARTA L'alunno/a è in grado di: -Comprendere i problemi di privacy e ha una discreta conoscenza di come i suoi dati sono raccolti e usati; -Proteggere se stesso e gli altri da attacchi di cyberbullismo; -Comprendere i rischi per la salute collegati all'uso delle tecnologie (da problemi di ergonomia a dipendenza) -Spiegare i modi per evitare rischi per la salute fisica e psicologica utilizzando le tecnologie digitali; -Individuare tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale.	salvaguardando le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione. -Imparare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA. CLASSE QUARTA Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate a: • analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social media; • creare un sito sul cyberbullismo e l'esclusione sociale, condividendolo sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (Google Classroom), che aiuti gli alunni della classe a riconoscere e contrastare la violenza negli ambienti digitali; • creare un nuovo eBook per rispondere alle domande sull'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali a scuola e a casa, e condividerlo	Proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Privacy e dati personali Social e rischi in rete Rischi delle reti Wi-fi Regole per una password sicura
--	---	---	---	--

			sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola affinché possa essere utilizzato dagli alunne e dalle loro famiglie.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
III - IV	INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni

AREA DI COMPETENZA	5. Soluzione di problemi
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	

5.4 Individuare divari di competenze digitali

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A Livello Intermedio, in modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, essere in grado di: - distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; - scegliere soluzioni a questi problemi; - scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; - scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; - distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - partecipare individualmente e	L'alunno/a possiede conoscenze adeguate in merito a: -individuazione dei problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; -soluzioni per risolvere i problemi tecnici individuati; -modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; - applicazioni e strumenti digitali diversificati per rispondere ai bisogni da soddisfare (hardware e software); - strumenti tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; -tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	CLASSE TERZA L'alunno/a è in grado di: -Utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali -Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare prodotti innovativi - Utilizzare tecnologie per creare/realizzare report, creare spot o documentare attività svolte -Collaborare con gli altri nella creazione di prodotti innovativi (partecipare a Hackathon, gare...) -Indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale	CLASSE TERZA -Individuare e risolvere problemi attraverso la programmazione a blocchi -Diagnosticare e possibilmente risolvere in autonomia i più comuni problemi e malfunzionamenti dei dispositivi e delle connessioni di rete, che si presentano durante le attività a scuola -Utilizzare almeno una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le proprie abilità matematiche (ambienti interattivi utilizzati dal libro di testo; GeoGebra...) -Proporre allo studente semplici attività da svolgere nel laboratorio "SMART"	Ambienti di apprendimento digitale Tenersi al passo con l'evoluzione digitale Risolvere problemi con il digitale Come si usa GeoGebra ROBOT NAO Internet delle Cose (IoT) Tutorial Arduino Arduino e Raspberry: analogie e differenze

collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali; • discutere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali; • indicare come supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali		CLASSE QUARTA L'alunno/a è in grado di: -Scegliere l'hardware e il software appropriato per un'azione -Risolvere compiti non di routine esplorando le possibilità tecnologiche -Utilizzare le tecnologie per fini creativi e finalizzarle alla risoluzione dei problemi -Collaborare con gli altri nella creazione di prodotti innovativi (partecipando anche a eventi, gare, concorsi nel campo digitale) -Supportare gli altri mettendo a disposizione le proprie competenze digitali -Scegliere modi per adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base ai bisogni individuali -Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni	TECH", in dotazione dell'Istituto, di • Robotica educativa con piccoli robot (Cody Rocky, mBot) • IoT con la scheda programmabile Arduino, Raspberry... CLASSE QUARTA -Partecipare a sfide , gare e concorsi volti a risolvere problemi intellettuali, sociali o pratici attraverso le tecnologie digitali -Utilizzare linguaggi di programmazione per la risoluzione di problemi (Istituto Tecnico Tecnologico) -Proporre allo studente semplici attività da svolgere nel laboratorio "SMART TECH", in dotazione dell'Istituto, di • Robotica educativa con il robot umanoide NAO utilizzando solo la programmazione a blocchi	
---	--	--	--	--

		processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici -Indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	• Domotica e IoT con la scheda programmabile Arduino, Raspberry... • Automazione con il braccio meccanico, i droni... CLASSI TERZA E QUARTA Partecipazione di tutti gli allievi del secondo biennio e quinto anno alla gara di idee "HACKATHON GROTAMINARDA" promossa dal nostro Istituto e aperta al territorio. L'evento prevede: • Proposta di idee innovative e originali riguardanti un determinato argomento al centro dell'evento (ad es. la sostenibilità) • Realizzazione di un prototipo del progetto ideato utilizzando molteplici tecnologie e ambienti digitali (ad es. scheda Arduino, stampante	
--	--	--	---	--

			3D, ambienti di programmazione, Database...) • Documentazione e presentazione multimediale (logo, slides, video ...) del progetto innovativo	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
III - IV	INTERMEDIO	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni

QUINTO ANNO

AREA DI COMPETENZA 1	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza				
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali				
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Avanzato , oltre a fornire supporto agli altri, essere in grado di: • rispondere ai fabbisogni informativi • applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali • mostrare come accedere a questi dati, informazioni e con tenuti e navigare al loro interno • proporre strategie di ricerca personali	L'alunno/a possiede conoscenze approfondite di: -differenti metodi e strumenti per accedere a dati, informazioni e contenuti; -varie strategie per recuperare, gestire e navigare tra i contenuti che ha organizzato e conservato; -ambienti di condivisione delle informazioni; -strategie di ricerca personali;	L'alunno/a è in grado di: - usare una grande varietà di strategie per cercare informazioni ed esplorare Internet; -utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio Presentazioni di Google...); -utilizzare tutti i più importanti motori di ricerca; -risolvere problemi complessi	In modo indipendente lo studente si esercita a: -utilizzare diversi motori di ricerca; -identificare siti, blog e database digitali riguardanti gli argomenti di interesse; -eseguire una ricerca originale e personale, organizzare e archiviare i contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud;	Risolvere problemi con il digitale Valutare la credibilità delle fonti Come archiviare i dati personali Implicazioni relative all'uso dell'IA

• descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno organizzare strategie di ricerca personali • svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali • svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi • manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero • organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato	-raccolta e organizzazione dei dati per archivarli in modo sistematico e recuperarli all'occorrenza; -valutazione della credibilità e affidabilità delle diverse fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	- con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; -organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli, per eseguire una ricerca originale e personale; -integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati; -valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali; -individuare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA	-utilizzare anche App di Intelligenza Artificiale per la propria ricerca; -identificare un'App per organizzare e salvare i link a questi siti, blog e database relativi a specifici argomenti; -valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali all'interno delle informazioni e dei dati.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
V	AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri

AREA DI COMPETENZA 2	2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza				
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali				
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali				
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali				
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
2.5 Netiquette				
2.6 Gestire l'identità digitale				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Avanzato, oltre a fornire supporto agli altri, essere in grado di: • utilizzare svariate tecnologie digitali per l'interazione; • mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto;	L'alunno/a possiede conoscenze approfondite di: - tecnologie digitali e mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto; - tecnologie digitali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri; -servizi digitali pubblici e privati;	L'alunno/a è in grado di: -utilizzare tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali e professionali; -realizzare presentazioni multimediali/video/ infografiche (Prezi, Canva, Presentazioni di	In modo indipendente lo studente si esercita a: • realizzare presentazioni multimediali/video/ infografiche (Prezi, Canva, Presentazioni di Google) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo;	Google Sites Come utilizzare Canva Come utilizzare Prezi Educazione alla cittadinanza digitale

• condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso una varietà di strumenti digitali appropriati; • mostrare ad altri come agire da intermediario per la condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali; • applicare una varietà di pratiche di riferimento; • proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale; • utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale; • proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi; • applicare norme comportamentali e know-how diversi nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione con gli	-servizi digitali per partecipare alla vita sociale; -la netiquette ed i rischi collegati ad un uso scorretto; -strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze; -norme comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; -soluzioni a problemi complessi inerenti la gestione delle identità digitali; -conoscere come evitare di lasciare tracce un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	Google) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo; -realizzare siti web; -di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola (Classroom e Drive); -riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati; -utilizzare le tecnologie digitali più appropriate e condividere le informazioni e contenuti; -utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le competenze di cittadinanza digitale; -trovare soluzioni a problemi complessi riguardanti le identità digitali; -evitare di lasciare tracce che un'identità digitale lascia in rete considerare i rischi collegati.	• progettare e realizzare siti web (Google Sites) per approfondire e presentare in maniera originale un argomento scelto In lavoro individuale o di gruppo (Istituto Tecnico Tecnologico): • progettare e realizzare siti web utilizzando un CMS (WordPress) In lavoro di classe collaborativo: • utilizzare l'AULA IMMERSIVA e/o le CLASSI INNOVATIVE (provviste di PC, tablet, digitalboard...), in dotazione al nostro Istituto, per promuovere l'apprendimento collaborativo; le simulazioni e gli ambienti virtuali permettono agli studenti di lavorare insieme su progetti, risolvere problemi in team e condividere esperienze.	
--	---	--	---	--

ambienti digitali; • applicare strategie di comunicazione diverse negli ambienti digitali adattate a un pubblico; • applicare differenze culturali e generazionali diverse di cui tener conto negli ambienti digitali; • utilizzare una varietà di identità digitali; • applicare diverse modalità per proteggere la propria reputazione online; • utilizzare i dati che si producono attraverso numerosi strumenti, ambienti o servizi digitali.				
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
V	AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri

AREA DI COMPETENZA 3	Creazione di contenuti digitali.			
Descrittori di competenza				
3.1 Sviluppare contenuti digitali				
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
3.3 Copyright e licenze				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Avanzato, oltre a fornire supporto agli altri, essere in grado di: • applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati; • mostrare modalità per esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali; • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli,	L'alunno/a possiede conoscenze approfondite di: -creazione e modifica di contenuti digitali in differenti formati, piattaforme e ambienti; -modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti; -concetti di programmazione e	L'alunno/a è in grado di: -produrre, adattare e modificare contenuti digitali in differenti formati, piattaforme e ambienti; -utilizzare una varietà di mezzi digitali per creare prodotti multimediali originali; -integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi; -interagire con programmi (aperti) modificandoli secondo le proprie preferenze; -valutare i modi più adeguati per	Con lavoro individuale lo studente si esercita a: • realizzare una mappa concettuale come strumento utile per spiegare e analizzare un argomento di studio; • creare una presentazione digitale multimediale per presentare il proprio lavoro ai compagni di classe; • realizzare un video su una tematica specifica; • utilizzare e modificare modelli per creare	Come utilizzare App Inventor 2 Canva Prezi Come funziona un ROBOT Robotica Educativa - Assemblaggio mBot Robotica Educativa - Come funziona mBot

migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali; • adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti; • operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.	pensiero computazionale per risolvere un problema; - le differenze tra copyright, furto di copyright e creative commons e sa attribuire un valore di licenza ai contenuti che crea.	modificare, raffinare, migliorare ed integrare specifici nuovi elementi di contenuti ed informazioni per crearne di nuovi; -inserire oggetti multimediali in una presentazione e realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digital;. -trovare soluzioni alternative nuovi e originali per risolvere i problemi complessi; -utilizzare App di Google Workspace; -realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica; -utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi; -sperimentare semplici applicazioni robotiche; -valutare le regole più adeguate riguardanti copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni e contenuti digitali.	infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica. Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: • utilizzare ambienti di programmazione a blocchi (Istituto Tecnico Tecnologico) MBLOCK, APP INVENTOR, CHOREOGRAPHE; • utilizzare i robot educativi, mBot e il robot umanoide NAO, per sperimentare semplici applicazioni di Robotica, Intelligenza Artificiale e Internet of Things.	
---	---	---	---	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
V	AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri

AREA DI COMPETENZA 4	4. Sicurezza			
Descrittori di competenza				
4.1 Proteggere i dispositivi				
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy				
4.3 Proteggere la salute e il benessere				
4.4 Proteggere l’ambiente				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Avanzato, oltre a fornire supporto agli altri, essere in grado di: • applicare differenti	L’alunno/a possiede conoscenze di approfondite di: -protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali;	L’alunno/a è in grado di: -creare soluzioni a problemi complessi, con molti fattori di interazione, finalizzate a evitare i rischi per la salute e le minacce	L’alunno/a si esercita a: • applicare modalità specifiche per condividere i propri dati proteggendo se stessi e gli	Pericoli della Rete Cybersecurity

modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali • distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali • applicare misure di sicurezza • individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy • applicare modalità specifiche diverse per condividere i propri dati proteggendo se stessi e gli altri da pericoli • spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali • mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • applicare diverse modalità per proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali • mostrare diverse	-comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali; -conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy; -misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali; -strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale; -regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale; -i rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali; -misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo); -protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	al benessere quando si utilizzano le tecnologie digitali; - proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali (attacchi di cyberbullismo); -aggiornare frequentemente le proprie strategie di sicurezza e utilizzare diversi modi di considerare gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy; -valutare l'adeguatezza delle informazioni contenute in una informativa sulla privacy nell'uso dei dati personali; -utilizzare misure di sicurezza efficaci quando i propri strumenti sono minacciati; -usare le tecnologie per evitare problemi di salute e scegliere i modi più appropriati per evitare tali rischi; -gestire la relazione tra mondo online e mondo offline; -avere una posizione informata sull'impatto delle tecnologie sulla vita quotidiana, sui	altri dai pericoli della rete; • individuare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA. Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate a: • analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social media; • creare un sito web sul cyberbullismo e l'esclusione sociale, condividendolo sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (Google Classroom), che aiuti gli alunni della classe a riconoscere e contrastare la violenza negli ambienti digitali; • creare un nuovo eBook per rispondere alle domande sull'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola affinché possa essere utilizzato	Principali attacchi alla sicurezza Dati personali in rete Privacy online: proteggi le tue informazioni personali Proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Privacy e dati personali Social e rischi in rete
--	--	--	---	---

tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale • scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo		consumi online e sull'ambiente e condivide tali conoscenze; -individuare tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale.	dagli alunni e dalle loro famiglie.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSI	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
V	AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri

AREA DI COMPETENZA	5. Soluzione di problemi			
Descrittori di competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali				
COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello Avanzato, oltre a fornire supporto agli altri, essere in grado di: • valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi; • applicare diverse soluzioni a questi problemi; • applicare diversi strumenti digitali e	L'alunno/a possiede conoscenze approfondite in merito a: -individuazione dei problemi tecnici, anche complessi, nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; -soluzioni per risolvere i problemi tecnici individuati; -modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; - applicazioni e strumenti digitali	L'alunno/a è in grado di: -valutare un ampio spettro di problemi emergenti nell'uso di tecnologie e scegliere modi adeguati per risolverli; -eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali; -risolvere compiti complessi esplorando le possibilità	L'alunno/a si esercita a: • individuare e risolvere problemi attraverso la programmazione a blocchi; • diagnosticare e risolvere in autonomia problemi e malfunzionamenti dei dispositivi e delle connessioni di rete, che si presentano durante le attività a scuola; • utilizzare una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le proprie abilità matematiche (GeoGebra);	Come si usa GeoGebra ROBOT NAO Introduzione Choreographe per robot Nao Internet delle Cose (IoT) Tutorial Arduino Corso di Arduino Arduino e Raspberry: analogie e differenze

possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali; • dimostrare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali; • illustrare modalità diverse per supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; • proporre diverse opportunità di crescita personale trovate e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	diversificati per rispondere ai bisogni da soddisfare (hardware e software); - strumenti tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; - modalità diverse per supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; -tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	tecnologiche; - scegliere mezzi, strumenti, applicazioni, software o servizi per compiti non familiari; -utilizzare le tecnologie per fini creativi e finalizzarle alla risoluzione dei problemi; -utilizzare diverse modalità per adattare gli ambienti digitali alle esigenze personali; - utilizzare tecnologie per creare/realizzare report, creare spot o documentare attività svolte; -applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare prodotti innovativi; -collaborare con gli altri nella creazione di prodotti innovativi (partecipare a Hackathon, gare...); -supportare gli altri mettendo a disposizione le proprie competenze digitali; -indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	• utilizzare linguaggi di programmazione per la risoluzione di problemi (Istituto Tecnico Tecnologico). -Proporre allo studente attività da svolgere nel laboratorio “SMART TECH”, in dotazione dell'Istituto, di: • Robotica educativa con il robot umanoide NAO • Stampa 3D • Domotica e IoT con la scheda programmabile Arduino, Raspberry...(Istituto Tecnico Tecnologico) • Automazione con il braccio meccanico, i droni...(Istituto Tecnico Tecnologico). -Proporre agli alunni la partecipazione a sfide , gare e concorsi volti a risolvere problemi intellettuali, sociali o pratici attraverso le tecnologie digitali. -Partecipazione di tutti gli allievi del secondo biennio e quinto anno alla gara di idee	
--	--	--	--	--

			“HACKATHON GROTAMINARDA” promossa dal nostro Istituto e aperta al territorio. L’evento prevede: • Proposta di idee innovative e originali riguardanti un determinato argomento al centro dell’evento (ad es. la sostenibilità) • Realizzazione di un prototipo del progetto ideato utilizzando molteplici tecnologie e ambienti digitali (ad es. scheda Arduino, stampante 3D, ambienti di programmazione, Database...) • Documentazione e presentazione multimediale (logo, slides, video ...) del progetto innovativo.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
CLASSE	Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
V	AVANZATO	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri