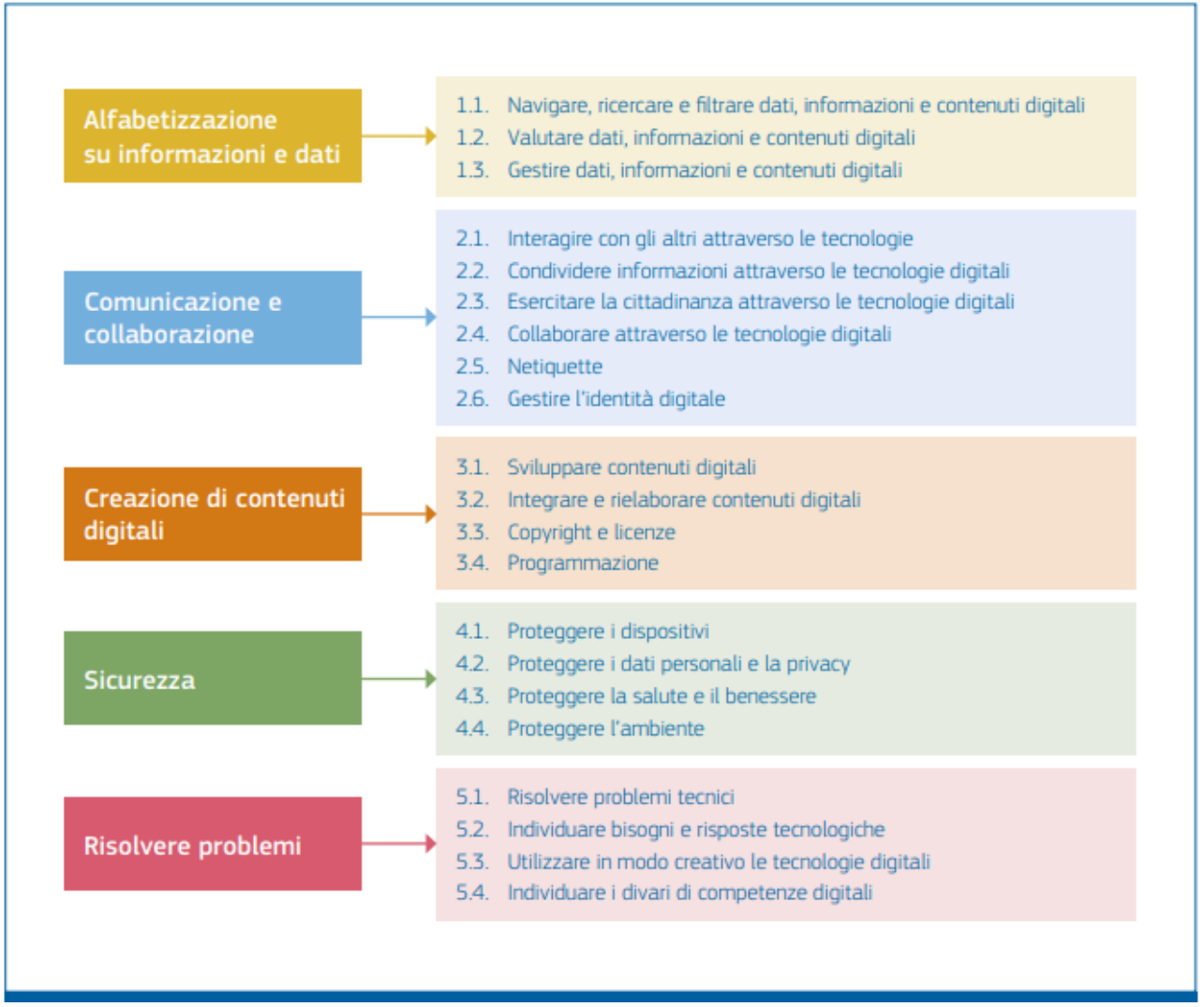
Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO
"MICHELE GRECO"
VIA 1° MAGGIO, 3- 74024 MANDURIA (TA)
Tel.: Segreteria 099/9794467
DISTRETTO SCOLASTICO N. 55 – COD. MECC.: TAIC84800D
Mail:taic84800d@istruzione.it **Pec:** taic84800d@pec.istruzione.it **Sito web:** www.icsmichelegreco.edu.it

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Il Curricolo Digitale d'Istituto mira allo sviluppo di competenze digitali negli studenti, allineandosi alla **versione 2.2 del quadro di riferimento DigComp** che definisce l'uso responsabile delle tecnologie in apprendimento, lavoro e partecipazione sociale. La struttura verticale e interdisciplinare del curricolo è in linea con le Raccomandazioni del Consiglio Europeo, che promuovono le competenze per la cittadinanza attiva e la creazione di percorsi di apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

DigComp 2.2: 5 aree di competenza, 21 competenze specifiche



SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della competenza: **1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Sapersi orientare tra gli elementi principali dello strumento tecnologico • Visionare documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale • Ascoltare canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale • Creare prodotti digitali	★ Utilizzo degli strumenti a disposizione ★ Utilizzo delle icone su un dispositivo ★ Uso del mouse e di alcuni tasti della tastiera ★ Creazione di prodotti digitali	• Le parti del computer https://youtu.be/r-bwtND1FRc?feature=shared • Ricerche Maestre http://www.ricerchemaestre.it/ • YouTube Kids www.youtubekids.com • Canva/Book Creator

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE		
Descrittori della competenza: **2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie** **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• 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	★ Visione di immagini, brevi filmati e documentari didattici alla presenza dell'insegnante ★ Racconti e descrizioni di ciò che si vede sugli schermi ★ Rispetto del proprio turno e dello spazio di attività	• Padlet • **Padlet.com** • YouTube Kids **www.youtubekids.com** • Book Creator

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori della competenza: **3.1 Sviluppare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione	★ Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) ★ Coding unplugged ★ Attività ludiche di orientamento	• Pixel Art: ZaplyCode **https://www.zaplycode.it** • Coding: CodyRoby/ScratchJr **https://www.codyroby.it**

di un docente ● Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	(avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera) ★ Attività pratiche per imparare a inserire comandi in ordine seguendo algoritmi ★ Utilizzo di programmi e app di grafica	**https://wwwscratchjr.org** ● Grafica: Paint/App di disegno

Area di competenza 4: SICUREZZA		
Descrittori della competenza: **4.1 Proteggere i dispositivi** **4.3 Proteggere la salute e il benessere**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostati dai docenti/genitori ● Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri	★ Accesso ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico ★ Distinzione tra le emozioni virtuali da quelle reali ★ Riflessione e utilizzo di immagini o video, sui tempi e momenti dei media	● Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it ● Vivi Internet al meglio Be Internet Awesome https://beinternetawesome.withgoogle.com

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori della competenza: **5.1 Risolvere problemi tecnici** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	★ Riconoscimento su uno schermo del significato di alcune icone ★ Manipolazione creativa di applicativi e giochi digitali	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Sapersi orientare tra gli elementi principali dello strumento tecnologico • Visionare documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale • Ascoltare canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Sapersi orientare tra gli elementi principali dello strumento tecnologico • Visionare documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale • Ascoltare canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale	**In autonomia è in grado di:** • Sapersi orientare tra gli elementi principali dello strumento tecnologico • Visionare documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale • Ascoltare canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Sapersi orientare tra gli elementi principali dello strumento tecnologico • Visionare documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale • Ascoltare canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale
Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente	**In autonomia è in grado di:** • 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	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • 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	• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online
Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione di un docente • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione di un docente • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	**In autonomia è in grado di:** • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione di un docente • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione di un docente • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica
Area di competenza 4: SICUREZZA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di:	**Con supporto adeguato è in grado di:**	**In autonomia è in grado di:** • Utilizzare semplici	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:**

• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostati dai docenti/genitori • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostati dai docenti/genitori • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri	procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostati dai docenti/genitori • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostati dai docenti/genitori • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	**In autonomia è in grado di:** • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA

Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della competenza: **1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet.	★ Utilizzo degli strumenti a disposizione (Tablet, PC, Smart TV) ★ Conoscenza delle varie parti che compongono i vari strumenti; ★ Utilizzo delle icone su un dispositivo ★ Uso del mouse ed alcuni pulsanti della tastiera ★ Distinzione di file, cartelle, programmi.Individuazione di una cartella sul dispositivo, accesso alla cartella, esplorazione del contenuto della cartella. ★ Apertura di un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ★ Utilizzo delle principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e	**Le parti del computer** **Accensione e spegnimento** **allenamento videoscrittura** **corso online per insegnanti**

	l'altra, andare a capo). ★ Denominazione e salvataggio di un file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ★ Recupero file archiviati. ★ Avvio e approfondimento di ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE		
Descrittori della competenza: **2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie** **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Conoscere nelle linee generali la netiquette.	★ Utilizzo della piattaforma in uso a scuola con familiarità; ★ Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzo del Manifesto della comunicazione non ostile. ★ Lettura di storie/stimolo, drammatizzazione del classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuazione in gruppo delle modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento	Padlet Manifesto della comunicazione non ostile Google Workspace for education

	comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produzione di messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. ★ Conoscenza delle principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ★ Partecipazione a lavori di gruppo nelle varie discipline, riconoscendo i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori della competenza: 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Creare e modificare contenuti semplici; ● Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi. ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.	★ Rappresentazione in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ★ Utilizzo di giochi didattici con drag	Padlet Google Workspace for education Pixel Art online Wordwall

• Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	and drop (primo anno); ★ Utilizzo di giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). ★ Compilazione di un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ★ Creazione di un disegno con un software/app di grafica. ★ Creazione di un documento con programma di videoscrittura.	LearningApp Scratch junior

Area di competenza 4: SICUREZZA		
Descrittori della competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	★ Discussione di situazioni a rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ★ Rappresentazione grafica di un evento pericoloso. ★ Esposizione orale o produzione scritta di una storia e individuazione delle emozioni e dei ruoli in relazione all'evento di pericolo. ★ Rappresentazione grafica della carta	Privacy online per i bambini Creare il proprio Avatar Vivi internet al meglio - Interland: avventure digitali Il gioco delle emozioni

	d'identità, identificando le informazioni personali di base. ★ Rappresentazione grafica di un avatar e relativa rappresentazione con un software o una app. ★ Realizzazione di una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ★ Riflessione, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ★ Riflessioni sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ★ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori della competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi). 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	★ Accensione e arresto di un pc, notebook, tablet. ★ Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Accendere e spegnere il PC Mouse e tastiera

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA per le CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE			
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Utilizzare le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet.	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Utilizzare le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet.	**In autonomia è in grado di:** • Utilizzare le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Utilizzare le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet.

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Riconoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Distinguere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Seguire nelle linee generali la netiquette.	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Riconoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Distinguere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Seguire nelle linee generali la netiquette.	**In autonomia è in grado di:** • Riconoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Distinguere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Seguire nelle linee generali la netiquette.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Riconoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonate, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Distinguere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Seguire nelle linee generali la netiquette.
Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Creare e modificare contenuti semplici; • Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Creare e modificare contenuti semplici; • Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in	**In autonomia è in grado di:** • Creare e modificare contenuti semplici; • Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Creare e modificare contenuti semplici; • Modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in

modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.
Area di competenza 4: SICUREZZA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	**In autonomia è in grado di:** • Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	**In autonomia è in grado di:** • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CLASSI QUARTA E QUINTA

Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della 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**		
OBIETTIVI	**ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni.	★ Ricerca delle informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ★ Distinzione dei principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ★ Creazione della sitografia e bibliografia di ricerche. ★ Utilizzo delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). ★ Utilizzo delle app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet…).	Motore di ricerca per i bambini In rete con la testa WordWall ricerche in rete Padlet

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE		
Descrittori della 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**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); • 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.	★ Utilizzo dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app…). ★ Utilizzo delle app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrittura di testi e produzione di altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ★ Utilizzo delle lavagne digitali e muri virtuali. ★ Applicazione della netiquette in contesti comunicativi e di condivisione ★ Invio delle email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). ★ Partecipazione ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.	L'email spiegata ai bambini Google Workspace for education Padlet

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori della competenza: **3.1 Sviluppare contenuti digitali** **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…);	★ Scrittura in formato digitale di un dialogo inventato. ★ Scrittura di un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ★ Traduzione di un racconto in fumetto mediante app online. ★ Progettazione su carta della struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ★ Completamento di una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ★ Creazione di una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.	Padlet Google Workspace for education Book creator Canva Spotify L'ora del codice Lego

Area di competenza 4: SICUREZZA		
Descrittori della 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**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; ● Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; ● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	★ Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". ★ Conoscenza delle credenziali dei propri account di istituto. ★ Riflessione e discussione sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). ★ Riflessione ed identificazione dei semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ★ Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ★ Rappresentazione della routine quotidiana e svolgimento delle indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su	Regolamento BYOD d'istituto Generazioni connesse Cittadinanza consapevole Vivi internet al meglio Mentimeter

	dispositivi digitali. ★ Indicazione dei programmi e video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ★ Creazione di una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ★ Mantenimento delle posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ★ Esecuzione degli esercizi di ginnastica posturale.	

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: **5.1 Risolvere problemi tecnici** **5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;	★ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzo nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola	Regolamento BYOD d'istituto Uso dei dispositivi mobili a scuola

• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli.	e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). ★ Verifica della disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ★ Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ★ Scelta delle modalità di chiusura finestre pop up. ★ Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…). ★ Proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ★ Formulazione di richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe ★ Verifica delle reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ★ Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ★ Utilizzo delle piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Per la risoluzione di problemi tecnici: https://bnoinformatica.com/problemi-comuni-computer/ Jessica Redeghieri

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA per le CLASSI QUARTE E QUINTE			
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: ● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● Utilizzare strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni.	**Con supporto adeguato è in grado di:** ● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● Utilizzare strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni.	**In autonomia è in grado di:** ● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● Utilizzare strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ● Utilizzare strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni.

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: ● Individuare diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● Definire le caratteristiche di diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● Comprendere 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.	**Con supporto adeguato è in grado di:** ● Individuare diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● Definire le caratteristiche di diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● Comprendere 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.	**In autonomia è in grado di:** ● Individuare diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● Definire le caratteristiche di diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● Comprendere 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.	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Individuare diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● Definire le caratteristiche di diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● Comprendere cos'è un'identità digitale; ● Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ● Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; ● Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…)	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…)	**In autonomia è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…)	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…)
Area di competenza 4: SICUREZZA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Comprendere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Comprendere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;	**In autonomia è in grado di:** • Comprendere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • Utilizzare l'account	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Comprendere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;

• Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • Osservare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	• Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • Osservare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • Osservare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	• Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • Osservare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente è in grado di: • Utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli.	**Con supporto adeguato è in grado di:** • Utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli.	**In autonomia è in grado di:** • Utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli.	**Secondo o suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Utilizzare il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare i dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali ➔ Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno ➔ Valutare dati, informazioni, siti e pagine web ➔ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie	★ Ricerca di informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca ★ Uso delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti, del browser, dei campi della ricerca avanzata) ★ Distinzione tra i principali domini (ad esempio .it-.gov.-.com.-.edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate	Come usare google per trovare informazioni-Focus Junior Il decalogo delle fake news

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE		
Descrittori della competenza: 2.1 Interagire con gli altri 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		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali ➔ Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti ➔ Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	★ Approfondimento delle funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola ★ Invio di mail complete dall'account scolastico agli insegnanti e ai compagni (destinatario, oggetto, testo) ★ Partecipazione ad attività che prevedano scrittura collaborativa con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale	Utilizzo di piattaforme collaborative on-line: https://edu.google.com/intl/ALL_it/ Padlet - visual collaboration Bencivenni - videotutorial Drive https://www.mentimeter.com/?authuser=0 https://phet.colorado.edu/it/?authuser=0 https://www.panquiz.com/?authuser=0

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori della competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa ➔ Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ➔ Sapere che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti) ➔ Essere consapevole che esistono meccanismi e modalità per bloccare o limitare l'accesso ai contenuti digitali (ad esempio password, blocchi geografici, misure di protezione tecniche, in inglese TPM)	★ Utilizzo di materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clipart…) per creare prodotti multimediali (presentazioni, documenti, infografiche, poster, podcast..) sia offline che in cloud ★ Realizzazione di una presentazione multimediale utilizzando vari template curandone grafica e contenuto ★ Utilizzo di strategie di ricerca delle immagini nel rispetto dei diritti d'autore ★ Partecipazione ad attività e gare di coding e programmazione digitale ★ Utilizzo di piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego,...) ★ Utilizzo di programmi per realizzare costruzioni geometriche (Geogebra)	Creazione di contenuti: https://bookcreator.com/?authuser=0 area umanistica https://www.animaker.it/ https://scratch.mit.edu/?authuser=0 https://spike.legoeducation.com/?authuser=0 - area STEM https://www.canva.com/it_it/educazione/ Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base canva powtoon geogebra - area STEM Per copyright e licenze: https://www.compilatio.net/it/blog/diritto-autore-copyright-creative-commons?authuser=0

		Per la programmazione L'ora del codice

Area di competenza 4: SICUREZZA		
Descrittori della 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		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ➔ Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ➔ Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ➔ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ➔ Conoscere i principali sistemi di protezione dati e privacy ➔ Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ➔ Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico)	★ Lettura del regolamento d'istituto ★ Conoscenza e memorizzazione delle credenziali del proprio account istituzionale ★ Individuazione di semplici modi per evitare rischi legati alla salute psicofisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) ★ Individuazione e condivisione di regole per un uso sano ed equilibrato dei media	Regolamento BYOD d'istituto Generazioni connesse Cittadinanza consapevole Vivi internet al meglio Gestione equilibrata dei dispositivi

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori della competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi ➔ Individuare e risolvere semplici problemi tecnici ➔ Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	★ Denominazione e distinzione corretta delle varie parti hardware e software dei dispositivi ★ Verifica della disponibilità della rete wifi ★ Conoscenza delle applicazioni più adeguate alle esigenze di lavoro	Per la risoluzione di problemi tecnici: https://bnoinformatica.com/problemi-comuni-computer/ Jessica Redeghieri Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività: canva Creazione di melodie, canzoni e testi Lego education Spike Creazione immagini Creazione immagini 1 Clip studio paint Creare ed animare personaggi on-line

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO per le CLASSI PRIME			
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie	**In autonomia è in grado di:** • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie
Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali	**In autonomia è in grado di:** • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • Conoscere modalità e regole di condivisione dei	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali

digitali • Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali
Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Sapere che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti) • Essere consapevole che esistono meccanismi e modalità per bloccare o	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Sapere che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti) • Essere consapevole che esistono meccanismi e modalità per bloccare o limitare l'accesso ai contenuti digitali (ad	**In autonomia è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Sapere che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti) • Essere consapevole che esistono meccanismi e modalità per bloccare o limitare l'accesso ai contenuti digitali (ad esempio password,	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Sapere che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti) • Essere consapevole che esistono meccanismi e modalità per bloccare o limitare l'accesso ai contenuti digitali (ad

limitare l'accesso ai contenuti digitali (ad esempio password, blocchi geografici, misure di protezione tecniche, in inglese TPM)	esempio password, blocchi geografici, misure di protezione tecniche, in inglese TPM)	blocchi geografici, misure di protezione tecniche, in inglese TPM)	esempio password, blocchi geografici, misure di protezione tecniche, in inglese TPM)
Area di competenza 4: SICUREZZA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● Conoscere i principali sistemi di protezione dati e privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili	**Con il supporto adeguato è in grado di:** ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● Conoscere i principali sistemi di protezione dati e privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di	**In autonomia è in grado di:** ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● Conoscere i principali sistemi di protezione dati e privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico)	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● Conoscere i principali sistemi di protezione dati e privacy ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di

(usare funzioni di risparmio energetico)	risparmio energetico)		risparmio energetico)
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: ● Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi ● Individuare e risolvere semplici problemi tecnici ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	**Con il supporto adeguato è in grado di:** ● Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi ● Individuare e risolvere semplici problemi tecnici ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	**In autonomia è in grado di:** ● Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi ● Individuare e risolvere semplici problemi tecnici ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi ● Individuare e risolvere semplici problemi tecnici ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati

CLASSI SECONDA E TERZA

Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare i dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ➔ Organizzare in maniera via via più autonoma ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ➔ Organizzare informazioni, dati e contenuti affinchè possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle,...) ➔ Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti, di dati, di informazioni e di contenuti digitali nella consapevolezza che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti utilizzano algoritmi di IA	★ Conoscenza ed utilizzo dei diversi motori di ricerca ★ Organizzazione in autonomia/ in modo collaborativo del proprio ambiente di lavoro ★ Utilizzo della sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file ★ Identificazione (in siti e in blog) di argomenti di interesse, accedendo e orientandosi all'interno di molteplici informazioni	Come usare google per trovare informazioni-Focus Junior Il decalogo delle fake news

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE		
Descrittori della competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 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		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione ➔ Presentare/Esporre in modo efficace i risultati di una ricerca ➔ Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti ➔ Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica apportando contributi costruttivi nelle relazioni con gli altri, virtuali e non	★ Invio mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) ★ Creazione, condivisione e lavoro su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) ★ Creazione ed utilizzo di form digitali per realizzare sondaggi ★ Conoscenza e applicazione delle principali regole di comportamento per la collaborazione online	Utilizzo di piattaforme collaborative on-line: https://edu.google.com/intl/ALL_it/ Padlet - visual collaboration Bencivenni - videotutorial Drive https://www.mentimeter.com/?authuser=0 https://phet.colorado.edu/it/?authuser=0 https://www.panquiz.com/?authuser=0

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori della competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa ➔ Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ➔ Conoscere e rispettare i diritti d'autore ➔ Essere consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali) ➔ Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	★ Realizzazione di contenuti digitali con attenzione alla grafica e al contenuto ★ Realizzazione di filmati, video, podcast, infografiche,..con software e app ★ Sperimentazione di applicativi e piattaforme di robotica ★ Conoscenza e utilizzo di siti di realtà aumentata ★ Utilizzo di programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) ★ Creazione di una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali e musica	Creazione di contenuti: https://bookcreator.com/?authuser=0 area umanistica https://www.animaker.it/ https://scratch.mit.edu/?authuser=0 https://spike.legoeducation.com/?authuser=0 - area STEM https://www.canva.com/it_it/educazione/ Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base canva powtoon prezi geogebra - area STEM

		Per copyright e licenze Per la programmazione L'ora del codice

Area di competenza 4: SICUREZZA		
Descrittori della 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		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ➔ Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD ➔ Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui ➔ Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali ➔ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ➔ Conoscere e utilizzare i principali sistemi di protezione dati e privacy	★ Conoscenza delle credenziali del proprio account istituzionale e protezione informazioni, dati e contenuti attraverso password forti ★ Riflessione e identificazione di semplici modi per evitare rischi legati alla salute psicofisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) ★ Conoscenza e rispetto delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media ★ Conoscenza di cosa è e come si crea	Regolamento BYOD d'istituto Generazioni connesse Cittadinanza consapevole Vivi internet al meglio Gestione equilibrata dei dispositivi

➔ Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale ➔ Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, ricondizionamento dei dispositivi elettronici) ➔ Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare su canali social	un'identità digitale ★ Protezione del profilo sui social (profilo pubblico o privato) ★ Conoscenza dei punti salienti della normativa sul cyberbullismo (L. 71/2017) ★ Conoscenza del trattamento di dati personali e del Regolamento Europeo Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR)	

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori della competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
OBIETTIVI	**CONTENUTI E ATTIVITÀ**	**RISORSE SUGGERITE**
➔ Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi di installazione e gestione (telecamera, microfono, stampante,...) ➔ Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ➔ Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ➔ Comprendere e risolvere piccoli	★ Verifica della disponibilità della rete wifi ★ Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risoluzione di problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con altri membri del gruppo ★ Utilizzo degli strumenti di miglioramento dell'accessibilità ai contenuti e servizi digitali (zoom e	Per la risoluzione di problemi tecnici: https://bnoinformatica.com/problemi-comuni-computer/ Jessica Redeghieri Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività: canva

problemi di accessibilità ➔ Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ➔ Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online (ad esempio lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale) e sfruttare le opzioni di riproduzione vocale per il parlato (ad esempio per l'utilizzo da parte di persone che hanno capacità di comunicazione orale limitata o inesistente)	sintesi vocale) ★ Conoscenza delle applicazioni più adeguate alle esigenze di lavoro ★ Ricerca e utilizzo di video e tutorial per l'apprendimento in autonomia ★ Consapevolezza della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni ★ Selezione delle applicazioni più adatte per lo scopo ★ Simulazioni e compiti di realtà (tutorial, gare di classe/gruppo, esperienze di gaming)	Creazione di melodie, canzoni e testi Lego education Spike Creazione immagini Creazione immagini 1 Clip studio paint Creare ed animare personaggi on-line

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO per le classi SECONDE E TERZE			
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: ● Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ● Organizzare in maniera via via più autonoma ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Organizzare informazioni, dati e contenuti affinchè possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle,...) ● Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti, di dati, di informazioni e di contenuti digitali nella consapevolezza che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti utilizzano algoritmi di IA	**Con il supporto adeguato è in grado di:** ● Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ● Organizzare in maniera via via più autonoma ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Organizzare informazioni, dati e contenuti affinchè possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle,...) ● Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti, di dati, di informazioni e di contenuti digitali nella consapevolezza che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti utilizzano algoritmi di IA	**In autonomia è in grado di:** ● Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ● Organizzare in maniera via via più autonoma ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Organizzare informazioni, dati e contenuti affinchè possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle,...) ● Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti, di dati, di informazioni e di contenuti digitali nella consapevolezza che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti utilizzano algoritmi di IA	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Riconoscere le proprie esigenze di ricerca ● Organizzare in maniera via via più autonoma ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Organizzare informazioni, dati e contenuti affinchè possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle,...) ● Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti, di dati, di informazioni e di contenuti digitali nella consapevolezza che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti utilizzano algoritmi di IA

Area di competenza 2: COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare/Esporre in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica apportando contributi costruttivi nelle relazioni con gli altri, virtuali e non	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare/Esporre in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica apportando contributi costruttivi nelle relazioni con gli altri, virtuali e non	**In autonomia è in grado di:** • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare/Esporre in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica apportando contributi costruttivi nelle relazioni con gli altri, virtuali e non	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare/Esporre in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica apportando contributi costruttivi nelle relazioni con gli altri, virtuali e non
Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario	**In autonomia è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario genere sia	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Realizzare prodotti multimediali di vario

genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Conoscere e rispettare i diritti d'autore • Essere consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali) • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Conoscere e rispettare i diritti d'autore • Essere consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali) • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Conoscere e rispettare i diritti d'autore • Essere consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali) • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	genere sia individualmente che in modalità collaborativa • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Conoscere e rispettare i diritti d'autore • Essere consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali) • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione
Area di competenza 4: SICUREZZA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	**Con il supporto adeguato è in grado di:** • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	**In autonomia è in grado di:** • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali

• Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • Conoscere e utilizzare i principali sistemi di protezione dati e privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, ricondizionamento dei dispositivi elettronici) • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare su canali social	• Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • Conoscere e utilizzare i principali sistemi di protezione dati e privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, ricondizionamento dei dispositivi elettronici) • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare su canali social	regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • Conoscere e utilizzare i principali sistemi di protezione dati e privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, ricondizionamento dei dispositivi elettronici) • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare su canali social	• Conoscere e rispettare i regolamenti dell'istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • Conoscere e utilizzare i principali sistemi di protezione dati e privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica ad un utilizzo non adeguato del digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico, ricondizionamento dei dispositivi elettronici) • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare su canali social

Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Con l'aiuto del docente/compagno è in grado di: ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi di installazione e gestione (telecamera, microfono, stampante,...) ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ● Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online (ad esempio lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale) e sfruttare le opzioni di	**Con il supporto adeguato è in grado di:** ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi di installazione e gestione (telecamera, microfono, stampante,...) ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ● Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online (ad esempio lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale) e sfruttare le opzioni di riproduzione vocale per il	**In autonomia è in grado di:** ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi di installazione e gestione (telecamera, microfono, stampante,...) ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ● Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online (ad esempio lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale) e sfruttare le opzioni di riproduzione vocale per il parlato (ad esempio per	**Secondo i suoi bisogni e quelli degli altri è in grado di:** ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi di installazione e gestione (telecamera, microfono, stampante,...) ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ● Scegliere le tecnologie assistive per accedere meglio alle informazioni e ai contenuti online (ad esempio lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale) e sfruttare le opzioni di riproduzione vocale per il

riproduzione vocale per il parlato (ad esempio per l'utilizzo da parte di persone che hanno capacità di comunicazione orale limitata o inesistente)	parlato (ad esempio per l'utilizzo da parte di persone che hanno capacità di comunicazione orale limitata o inesistente)	l'utilizzo da parte di persone che hanno capacità di comunicazione orale limitata o inesistente)	parlato (ad esempio per l'utilizzo da parte di persone che hanno capacità di comunicazione orale limitata o inesistente)