



# CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO 2024-2025

**Istituto Comprensivo  
R. Gasparini  
Novi di Modena**

## Indice

<b>Indice</b>	2
<b>Cos'è il Curricolo Digitale d'Istituto</b>	5
<b>Cosa NON è il Curricolo Digitale d'Istituto</b>	6
<b>La struttura del Curricolo Digitale d'Istituto</b>	6
<b>Scuola dell'infanzia</b>	7
Area 1 Informazione e data literacy	7
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	7
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	8
Area 2 Comunicazione e collaborazione	9
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	9
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	10
2.5 Netiquette	10
Area 3 Creazione di contenuti digitali	11
3.1 Sviluppare contenuti digitali	11
3.4 programmazione	13
Area 5 Risolvere Problemi	14
5.1 Risolvere problemi tecnici	14
<b>Scuola Primaria</b>	15
Area 1 Informazione e data literacy	15
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni	15
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	16
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	16
Area 2 Comunicazione e collaborazione	17
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	17
2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali	18
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	19

2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali	20
2.5 Netiquette	21
2.6 Gestire l'identità digitale	22
Area 3 Creazione di contenuti digitali	23
3.1 Sviluppare contenuti digitali	23
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	24
3.3 Copyright e licenze	25
3.4 programmazione	26
Area 4 Sicurezza	27
4.1 Proteggere i dispositivi	27
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	28
4.3 Proteggere la salute e il benessere	29
4.4 Proteggere l'ambiente	30
Area 5 Risolvere Problemi	32
5.1 Risolvere problemi tecnici	32
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	32
5.4 Individuare i divari di competenze digitali	33
<b>Scuola Secondaria di 1 grado</b>	34
Area 1 Informazione e data literacy : livello di padronanza atteso	34
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni	34
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	35
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	36
Area 2 Comunicazione e collaborazione: livello di padronanza atteso	37
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	37
2.2 condividere informazioni tramite le tecnologie digitali	38
2.3 esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	39
2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali	40
2.5 Netiquette	40
2.6 Gestire l'identità digitale	42
Area 3 Creazione di contenuti digitali	44

Istituto Comprensivo R. Gasparini - Novi di Modena -Curricolo Digitale d'Istituto

3.1 Sviluppare contenuti digitali	44
3.2 integrare e rielaborare contenuti digitali	45
3.3 Copyright e Licenze	46
3.4 Programmazione	47
Area 4 Sicurezza	49
4.1 Proteggere i dispositivi	49
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	50
4.3 Proteggere la salute e il benessere	51
4.4 Proteggere l'ambiente	52
Area 5 Risolvere Problemi	54
5.1 Risolvere problemi tecnici	54
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	55
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	56
5.4 Individuare i divari di competenze digitali	57

# Cos'è il Curricolo Digitale d'Istituto

Il curricolo digitale, previsto dall'azione #15 del PNSD, deve essere inteso come una guida per ideare percorsi didattici interdisciplinari, di facile replicabilità, concreti e basati sulle reali possibilità degli studenti di sviluppare competenze per la vita. In un'epoca in cui la tecnologia permea ogni aspetto della nostra vita, è essenziale che i nostri studenti siano competenti non solo nell'uso degli strumenti digitali, ma che abbiano anche la capacità di comprendere, valutare criticamente e utilizzare in modo responsabile le risorse digitali a loro disposizione. La sua declinazione in questo documento si basa sul modello del DIGCOMP 2.2 che identifica le competenze digitali chiave necessarie per partecipare pienamente alla società digitale in continua evoluzione.

Il nostro curricolo, declinato in verticale dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, affronta i cinque ambiti di competenza del DigComp 2.2:

1. **Informazione e dati:** capacità di trovare, valutare e gestire le informazioni online, nonché di comprendere i concetti di privacy e sicurezza dei dati.
2. **Comunicazione e collaborazione:** abilità nell'utilizzo di strumenti digitali per comunicare in modo efficace e collaborare con gli altri, rispettando le norme di netiquette e la diversità culturale.
3. **Creazione di contenuti digitali:** capacità di creare, modificare e condividere contenuti digitali in modo creativo e responsabile, utilizzando una varietà di strumenti e piattaforme.
4. **Sicurezza:** consapevolezza dei rischi online e competenze per proteggere se stessi e gli altri da minacce come il phishing, il cyberbullismo e il furto di identità.
5. **Problem solving:** abilità nel risolvere problemi in contesti digitali, utilizzando strategie efficaci per affrontare sfide tecniche e decisionali.



## Cosa NON è il Curricolo Digitale d'Istituto

Un documento prescrittivo. Ogni docente troverà nel curricolo digitale spunti di lavoro, ma soprattutto un'ordinato punto di riferimento per ritrovarsi nella propria programmazione didattica orientata allo sviluppo delle competenze di cittadinanza. Niente di quanto descritto è obbligatorio. La scansione in verticale degli obiettivi non va considerata rigidamente.

Gli alunni svilupperanno le loro competenze nei cinque ambiti secondo un percorso personalizzato che potrà anche non raggiungere tutti gli obiettivi attesi o, al contrario potrà anche superare il livello base di competenza atteso genericamente al termine del primo ciclo d'istruzione.

## La struttura del Curricolo Digitale d'Istituto

Per ciascuna area di riferimento il curricolo descrive conoscenze, abilità e attitudini degli alunni, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Si è cercato per quanto possibile di semplificare al massimo ogni dimensione, per renderla concreta e replicabile. Gli esempi inseriti nel curricolo si riferiscono ad attività effettivamente svolte nel nostro istituto. Gli obiettivi di competenza attesi sono concretamente raggiungibili al termine del primo ciclo d'istruzione. Il curricolo offre esempi di attività didattiche innovative, suggerisce materiali di approfondimento e strumenti utili a sviluppare una didattica al passo con i tempi. Le "attitudini" rappresentano l'atteggiamento che l'insegnante osserva negli studenti e che lo portano a verificare il livello di competenza raggiunto dagli stessi.

## Scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza attesi al termine della scuola dell'infanzia:  
(dimensione 3 DigComp 2.2.)

Area 1 Informazione e data literacy						
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	LIVELLO BASE 1 Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza: Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Identifica le icone dei siti e delle app - Siti web; - Libri digitali; - Link; - App; - Ebook; - Giochi digitali; - Conosce le modalità di interazione con i dispositivi digitali;	-sa esprimere la necessità di informazioni; sa chiedere chiarimenti ; sa descrivere in quale modo accede a tali informazioni, contenuti e naviga fra essi; - è in grado di scegliere le icone delle app in relazione ai suoi bisogni ; sa sfogliare audio libri e libri digitali;	Apre le finestre necessarie al lavoro richiesto.			Suggerimenti per l'utilizzo dello strumento tecnologico a scuola: esplorazione delle icone e app del proprio dispositivo.

Area 1 Informazione e data literacy				
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> </ul>		
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza : Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	Riconosce la funzione delle icone presenti su un dispositivo per salvare i dati e ricercare le informazioni nelle cartelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sa utilizzare correttamente la tastiera;</li> <li>- Descrivere ciò che si vede sul desktop;</li> <li>- Utilizzare alcuni elementi base di Windows;</li> <li>- Individuare e utilizzare, il comando "SALVA" per un documento già predisposto e nominato;</li> <li>- Salvare sul computer informazioni e contenuti ricercati sui siti web;</li> <li>- Recuperare i file prodotti e/o salvati precedentemente</li> </ul>	accende e spegne il computer, recupera dati da un dispositivo in autonomia o con l'aiuto di un pari.	Lavorare e far familiarizzare i bambini con le parti del computer accendere e spegnere il computer, accendere e spegnere il tablet ; il desktop, il mouse e la tastiera, scrivere con la tastiera .

**Risorse suggerite e Siti web;** - Libri digitali; - Link; - App; - Ebook; - Youtube; - Giochi digitali; - Archivi online. ▪ “Usare” i media come input creativi

- Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, rispettando le regole del gioco
- Provare a realizzare disegni con semplici programmi di grafica
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici per accrescere il piacere dell'ascolto
- Descrivere ciò che vede sullo schermo per arricchire l'esperienza linguistica
- Assistere ai giochi, disegni... effettuati dai compagni imparando a rispettare il proprio turno. Uso di risorse didattiche come : Wordwall... Uso di semplici strumenti di grafica come Paint... Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie... con giochi strutturati e giocattoli robotici educativi come Bee-Bot, Blue Bot, Robottino Sapientino... Codeweek Schede didattiche Libri digitali
- Si suggerisce l'utilizzo ad es: TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini .
- Il gufo Boo; un sito di giochi educativi che ha come obiettivo che i bambini imparino ad usare il pc mentre giocano.

Area 2 Comunicazione e collaborazione				
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>• identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto</li> </ul>		
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto	Conosce i principali canali di comunicazione: vocale, iconico, video.	Sa utilizzare computer, tablet e Smartphone nelle loro funzioni principali;  Sa comunicare con adulti e compagni mediante alcune App: Whatsapp e Meet;  Sa utilizzare EMOTICON per comunicare emozioni;  Sa registrare un messaggio vocale da inviare ai compagni;  Sa partecipare ad un video-incontro.	È disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online .	Interazione giocose e contestualizzate tramite : Whatsapp; Meet; Video Incontri risponde stimoli con la scelta delle emoticon.  Esempio: attività di tipo collaborativo in circle time con Word wall per riconoscere le emozioni, condividere ed consolidare apprendimenti.

Area 2 Comunicazione e collaborazione				
<b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:			
	Conoscenze	Abilità	attitudini	Scenario di apprendimento
Competenze: Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.	- Sa le principali regole comportamentali: . Prestare attenzione; . Rispettare il proprio turno; . Dare il proprio contributo.	-Sa interagire positivamente con gli altri; -Sa collaborare con i compagni mediante semplici strumenti digitali; - Sa eseguire giochi didattici online;	Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali.	L'utilizzo di giochi didattici online di tipo logico, linguistico, matematico e topologico; come ad esempio: - Scratch Jr.; - Lego Digital Designer;

Area 2 Comunicazione e collaborazione				
<b>2.5 Netiquette</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:			
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza : Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.	È consapevole del significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio, social media, messaggistica istantanea).  È consapevole degli utilizzi specifici e consoni dei vari apparati presenti in aula e a casa.	Sa riconoscere i messaggi e le attività online ostili.  Sa riconoscere le funzioni dei singoli dispositivi.	Ritiene che sia necessario definire e condividere regole all'interno delle comunità digitali .	Attraverso la conoscenza e l'esperienza con i dispositivi utilizzati e presenti in aula il bambino apprende le norme comportamentali e gli usi propri da tenere.

Area 3 Creazione di contenuti digitali				
3.1 Sviluppare contenuti digitali	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici</li> </ul>		
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza : Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali	Sa che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) che vengono archiviati in vari formati di file.	<p>Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM e la viewboard (Ad esempio: ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive).</p> <p>- Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e indagare la realtà.</p>	<p>È propenso/a a combinare varie tipologie di contenuti e dati digitali per esprimere al meglio fatti od opinioni per uso personale e professionale.</p>	<p>Utilizzo di software didattici ad esempio:</p> <p>Wordwall: Consente di creare risorse interattive online da utilizzare sia in versione stampabile (pdf) che interattiva attraverso un qualsiasi dispositivo con accesso ad Internet. È molto semplice creare una risorsa: sono disponibili numerosi modelli, intuitivi e di facile configurazione</p> <p>Learning Apps: è un'applicazione Web 2.0 volta a sostenere i processi didattici e di apprendimento tramite piccoli moduli interattivi. Stimola la creatività dello studente, che si cimenta nella creazione di giochi e che per farlo deve conoscere</p>

				<p>l'argomento, dall'altro può diventare momento di ripasso o verifica della comprensione.</p> <p>- Edpuzzle: è un sito per creare videolezioni complete di domande e note audio.</p> <p>- Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali). Una tecnologia in dialogo con gli altri linguaggi (una webcam posta vicino alla finestra per inquadrare l'esterno in una connessione amplificata tra realtà e immagine, come potenziamento dei sensi).</p>
--	--	--	--	---

Area 3 Creazione di contenuti digitali				
3.4 programmazione	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</li> </ul>		
	Conoscenze	abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza: Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Sa che i robot seguono istruzioni, scritte secondo regole precise in un linguaggio di programmazione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni;</li> <li>- risolvere un problema in modo creativo;</li> <li>- creare un codice e seguire un ritmo;</li> <li>- creare, modificare una sequenza;</li> <li>- progettare azioni e percorsi.</li> </ul>	È disposto ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare	Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby e codyway) . Coding unplugged.

Risorse suggerite

Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby e codyway) .

Coding unplugged.

Area 5 Risolvere Problemi				
5.1 Risolvere problemi tecnici	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli</li> </ul>		
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
Competenza : Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	<p>Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone).</p> <p>Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).</p>	<p>Adotta un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software) ed esplora varie soluzioni quando si verifica un malfunzionamento.</p>	<p>Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.</p>	<p>Esempio pratico: in un attività di cooperative si può chiedere ai bambini di preparare il setting e verificare via via la loro conoscenza degli apparati e possibili utilizzi nonché in caso di malfunzionamento quali strategie adotta per risolvere il problema.</p>

## Scuola Primaria

Traguardi di competenza attesi al termine della classe quinta della scuola PRIMARIA:  
(dimensione 3 DigComp 2.2.)

Area 1 Informazione e data literacy				
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"><li>• individuare i miei fabbisogni informativi;</li><li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</li><li>• scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li><li>• identificare semplici strategie di ricerca personali.</li></ul>		
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
	Sa individuare la/le parole chiave per avviare una ricerca di immagini, dati o informazioni.	E' in grado di accedere ai siti web da un elenco fornito dall'insegnante o disponibile sul libro di testo.	Ricava dai siti suggeriti dati e informazioni utili al suo lavoro.  Sceglie immagini coerenti al contenuto della ricerca.	Semplici ricerche nel web utilizzando i motori di ricerca suggeriti

<b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	Sa che alcuni siti sono più attendibili di altri.  Sa che alcuni contenuti online potrebbero non essere veritieri.	E' in grado di individuare tra vari siti, quelli più adatti ai propri bisogni.	Ricava dai siti più attendibili e affidabili dati e informazioni.  Sceglie immagini coerenti al contenuto della ricerca.	Semplici ricerche nel web utilizzando i motori di ricerca suggeriti
<b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<b>LIVELLO BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	Riconosce e distingue file e cartelle.  Sa che cartelle e file devono essere nominati in modo adeguato	E' in grado di creare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.  E' in grado di nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.	Organizza e ritrova file archiviati.	Produzione di elaborati digitali (videoscrittura, foto, presentazioni,...) sia offline, che online (uso di Drive)

Risorse suggerite

Area 2 Comunicazione e collaborazione				
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	LIVELLO BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>• identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
	Conosce le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)  Conosce diversi tipi di comunicazione (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.  Conosce diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS, podcast messaggi tramite il web...)	Sa utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, meet...).  Sa utilizzare le diverse forme di comunicazione (telefonata, mail, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web, videochiamate, podcast...)	Ascolta e comunica correttamente nelle interazioni digitali.  Gestisce la comunicazione via mail (accesso, lettura/scrittura di mail, organizzazione mail...)	La comunicazione scritta e orale.  Scrivere una mail a un compagno, a un insegnante, ...

<b>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	Conosce Drive come spazio di archiviazione condivisibile basato sul cloud.  Conosce alcuni sistemi di condivisione : link, QRcode, AirDrop, Bluetooth, mirroring ...	E' in grado di creare, organizzare e gestire file in Drive.  Sa copiare e condividere un link.  Sa generare e condividere un QRcode	Condivide contenuti digitali archiviati in Drive che possono essere interessanti e utili per gli altri (in modalità visualizzazione) o per svolgere attività collaborative (in modalità editor).  Condivide i contenuti digitali dal web o offline con alcuni sistemi di condivisione  Condivide la schermata del proprio dispositivo allo schermo interattivo	Attività collaborativa con l'uso di spazi condivisi  Gestione e condivisione di file in Google Drive  Condivisione di link  Creazione e condivisione di QRcode  Condivisione con AirDrop o Bluetooth  Mirroring

<b>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LIVELLO BASE 1</b></li> </ul> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</li> <li>• riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	Conosce la piattaforma di Classroom  Conosce Google traduttore	Sa accedere a Classroom  Sa utilizzare un linguaggio appropriato per comunicare  Sa utilizzare Google traduttore	Accede ai materiali e svolge e restituisce le attività assegnate dai docenti  Fa richieste ai docenti o, utilizzando lo stream o lo spazio per i commenti  Utilizza Google traduttore per comunicare con compagni di classe non italofoni	Utilizzo di Classroom o di un sito di classe o di un blog di classe  Attività a coppie con alunni non italofoni

	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<b>Conoscenze</b> Conosce le principali App dell'ambiente GSuite. Conosce gli spazi interattivi per la condivisione di idee (Jamboard, Padlet...) Conosce software o app utili per creare contenuti digitali online o offline. Comprende che per co-creare contenuti digitali con altri compagni, sono importanti: ascolto reciproco, condivisione di idee, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi	<b>Abilità</b> Sa utilizzare gli strumenti digitali per facilitare e migliorare i processi collaborativi, ad esempio attraverso lavagne o fogli digitali condivisi (ad esempio Padlet...).	<b>Attitudini</b> Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali.  Si comporta in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza.  È incline a usare gli strumenti digitali più appropriati per supportare la collaborazione fra i membri di un gruppo di lavoro assicurando nel contempo l'accessibilità digitale.	<b>Scenario di apprendimento</b> Utilizzo di spazi per la condivisione di idee: Google Doc Jamboard Padlet  Utilizzo di un diario di bordo  Attività di gruppo per realizzare prodotti digitali di vario tipo: testi, ricerche, presentazioni, E-book, infografiche, video, podcast...  Robotica educativa

<b>2.5 Netiquette</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico;</li> <li>• distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<p><i>Conoscenze</i></p> <p>È consapevole del significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio, social media, messaggistica istantanea) e sa che il loro uso può variare culturalmente tra paesi e comunità.</p> <p>È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<p><i>Abilità</i></p> <p>È in grado di gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet.</p> <p>Sa riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").</p>	<p><i>Attitudini</i></p> <p>Ritiene che sia necessario definire e condividere regole all'interno delle comunità digitali</p> <p>È aperto/a e rispettoso/a dei punti di vista degli altri anche se diversi dai propri.</p>	<p><i>Scenario di apprendimento</i></p> <p>Condivisione e/o creazione di un regolamento di classe per l'uso del digitale.</p> <p>Conoscenza e condivisione del regolamento d'Istituto per l'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Attività collaborative con l'utilizzo del digitale.</p>

<b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	individuare un'identità digitale; descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che l'identità digitale è personale, deve essere protetta e non deve essere condivisa con altri.</p> <p>Sa che su un sito web o un servizio online o l'IA esistono sistemi di tracciamento delle attività digitali, delle azioni di un utente (ad esempio, pagine visualizzate, cronologia), dati personali (ad esempio, nome, username, dati del profilo come età, genere e hobby) e dati di contesto (ad esempio la posizione geografica).</p> <p>Sa che esistono modi per limitare e gestire il tracciamento delle proprie attività su Internet (ad esempio i cookie)</p>	E' in grado di effettuare il login e il logout quando utilizza il proprio account sui dispositivi.	<p>È attento/a a mantenere private le credenziali del proprio account e le informazioni personali proprie e altrui (ad esempio, foto di vacanze o compleanni; commenti religiosi o politici)</p> <p>Si rivolge all'insegnante quando compaiono i cookie sul web .</p>	<p>Accesso alle app di Google Workspace utilizzando l'account personale d'Istituto (username e password)</p> <p>Chiudere ed eliminare il proprio account da un dispositivo.</p>

**Risorse suggerite:**

Piattaforme collaborative come CANVA; Adobe Express; ClipChamp ; Timelinely; <https://genial.ly/it/>

Ambienti per l'organizzazione di contenuti in rete: [www.wakelet.com](http://www.wakelet.com); <https://padlet.com/>; Digipad;

Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse- <https://www.generazioniconnesse.it/site/> Parole Ostili <https://paroleostili.it/>

Area 3 Creazione di contenuti digitali				
3.1 Sviluppare contenuti digitali	LIVELLO BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
	Conosce e distingue contenuti digitali differenti (immagini, foto, video, audio, testo).  Conosce software o app utili per creare contenuti digitali online o offline.	Sa copiare o scaricare immagini o foto.  Sa utilizzare la fotocamera fotografare o registrare video e audio  Sa scrivere un testo con un software di videoscrittura modificando il font e l'impaginazione  E' in grado di registrare brevi audio vocali o video utilizzando le app presentate.  Sa copiare e inserire link di video o siti in una presentazione.	Rielabora immagini.  È propenso/a a combinare varie tipologie di contenuti digitali per uso scolastico: file di testo; presentazioni ebook digitali; semplici video; file audio.	Creare disegni con Paint  Scrivere testi con software di videoscrittura (Office, Word, Google Doc,...), anche inserendo immagini prese dal web o disegni prodotti dagli alunni.  Attività collaborative e non per creare presentazioni (Power point, Google presentazioni, Prezi, ...) o E-book digitali (Book creator, Canva, Sfogliami...)  Attività collaborative di Storytelling (IMovie, App: "Puppet pal", "StoryboardThat", robotica educativa...)  Realizzare infografiche (Canva, Genially...), anche integrando

				<p>testi con immagini/disegni/video, vocali o file audio.</p> <p>Realizzare video tutorial.</p> <p>Realizzare podcast (narrazione di storie, interviste, ...)</p>
	<p><b>LIVELLO BASE 1</b></p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</li> </ul>			
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che i contenuti digitali possono essere modificati.</p> <p>Conosce Google Earth o Google Maps e le sue funzioni basilari</p>	<p>Sa modificare una fotografia (ritagliare, aggiungere o togliere elementi, modificare luce, contrasto...).</p> <p>Sa modificare un testo con un software di videoscrittura cambiando il font e l'impaginazione.</p> <p>Sa aggiungere link di video o siti in una presentazione.</p> <p>E' in grado di cercare località e punti di riferimento utilizzando Google Earth o Google Maps</p>	<p>Aggiorna contenuti digitali partendo da una struttura data, aggiungendo testi, immagini, audio o link.</p>	<p>Completare o creare tabelle</p> <p>Completare o creare mappe</p> <p>Completare o creare presentazioni</p> <p>Completare o creare e-book</p> <p>Completare o creare infografiche</p>

		<p>Sa catturare immagini da Google Earth o Google Maps</p>	<p>Utilizza Google Earth o Google Maps per orientarsi nello spazio circostante.</p> <p>Utilizza immagini catturate da Google Earth o Google Maps per realizzare semplici mappe o piante di luoghi o realizzare percorsi in luoghi noti e non.</p>	<p>Orientamento nello spazio circostante.</p> <p>Creazione di percorsi</p> <p>Misurazione di distanze</p> <p>Dalla foto satellitare alla realizzazione di una semplice mappa o pianta cartacea</p> <p>Creare semplici presentazioni con Google Earth arricchendo i percorsi con informazioni sui luoghi.</p>
<b>3.3 Copyright e licenze</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	Sa che dati , immagini, audio, musiche o contenuti possono essere coperti o non da Copyright e diritto d'autore.	È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da riutilizzare legalmente (ad esempio immagini e file audio).	Sceglie contenuti liberi (Licence Creative Commons) dal web.  Indica l'autore o la fonte quando utilizza materiali coperti da diritti d'autore.	Ricerca nel web e utilizzo di contenuti vari (musiche, foto, immagini, testi, video) per la realizzazione di elaborati digitali.

<b>3.4 programmazione</b>	<b>LIVELLO BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.		
dimensione 4- esempi di	<p><i>Conoscenze</i></p> <p>Sa che i robot seguono istruzioni, scritte secondo regole precise in un linguaggio di programmazione.</p> <p>Conosce il linguaggio di programmazione con i colori.</p> <p>Conosce i comandi di semplici robot (Ozobot, BeeBot o Blue Bot, Cubetto, Matatalab,...)</p> <p>Conosce il linguaggio di programmazione con le frecce direzionali.</p> <p>Conosce i vari componenti di (ad esempio sensori, cavi, motori) per realizzare robot programmabili.</p> <p>Conosce il linguaggio della programmazione a blocchi.</p>	<p><i>Abilità</i></p> <p>Sa utilizzare i comandi dati per realizzare un'immagine o un percorso</p> <p>Sa utilizzare i comandi dati per eseguire con semplici robot un percorso su reticolo quadrettato.</p> <p>È in grado di seguire le istruzioni per costruire robot (Lego WeDo, Lego WeDo 2.0, Lego Spike Prime)</p> <p>Sa collegare il robot ad un'app o ad un software di programmazione</p> <p>È in grado di utilizzare app o software per programmare i robot</p>	<p><i>Attitudini</i></p> <p>Crea la programmazione per la realizzazione di semplici immagini o percorsi</p> <p>Costruisce percorsi sul reticolo quadrettato o su piani ideati e sa programmare i movimenti del robot</p> <p>Costruisce robot e li programma (con l'app o il software necessario) per raggiungere un obiettivo prefissato, utilizzando anche i sensori a disposizione</p>	<p><i>Scenario di apprendimento</i></p> <p>Pixel art (unplugged o con app)</p> <p>Ozobot (robot con codici a colori)</p> <p>Coding unplugged con le frecce direzionali (uso di Cody Roby)</p> <p>Utilizzo di BeeBot o Blue Bot, Cubetto, Matatalab</p> <p>Utilizzo di app (Bee Bot, ...) o piattaforme on line (L'ora del codice, Scratch junior ...)</p> <p>Utilizzo Lego WeDo, Lego WeDo 2.0, Lego Spike Prime.</p> <p>Programmazione con Scratch junior.</p> <p>Storytelling con i robot Sfide con i robot</p>

Area 4 Sicurezza				
4.1 Proteggere i dispositivi	LIVELLO BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>• distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere semplici misure di sicurezza;</li> <li>• individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
	Sa che l'uso di password diverseificate e sicure per diversi servizi online è un modo per ridurre le conseguenze negative nel caso in cui un account venga compromesso (ad esempio, hackerato).	Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare (ad esempio, scegliendo solo quelle più sicure e difficili da individuare) .	Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi con account aperti.  Segnala a un adulto il sospetto di violazione della sicurezza (ossia un episodio dal quale risultì un accesso non autorizzato ai dati, alle applicazioni, alle reti o ai dispositivi digitali, nonché la perdita di dati personali come login o password).	Accedere con l'account personale ed effettuare il login e logout

<b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;</li> <li>• individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<p><i>Conoscenze</i></p> <p>Sa che non deve aprire mail da persone sconosciute e al di fuori dell'account istituzionale          Sa che il trattamento dei dati personali è soggetto a normative.            Sa che l'Informativa sulla privacy o "privacy policy" di un'applicazione o di un servizio dovrebbe spiegare quali dati personali vengono raccolti (per esempio, nome, marca del dispositivo, geolocalizzazione dell'utente).</p>	<p><i>Abilità</i></p> <p>È in grado di decidere quali mail aprire e quando chiedere aiuto a un adulto.          E' in grado di distinguere quali dati condividere con l'esterno e quali mantenere segreti.</p>	<p><i>Attitudini</i></p> <p>Si rivolge ad un adulto prima di condividere sulle piattaforme digitali in uso i dati personali (ad esempio indirizzo, numero di telefono, password)</p>	<p><i>Scenario di apprendimento</i></p> <p>Attività conoscitiva con la Polizia di Stato per informare sui rischi            Utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola.</p>

<b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</li> <li>• scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<p><i>Conoscenze</i></p> <p>Sa che l'uso eccessivo dei dispositivi può essere dannoso per la salute psico-fisica.</p> <p>Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a paventare, irritare o svergognare le persone prese di mira).</p> <p>Sa che possono esserci dei pericoli nella comunicazione on line (ad esempio adescamento on line; tendenza al "flaming" online, con l'uso di un linguaggio offensivo e la pubblicazione di insulti online)</p>	<p><i>Abilità</i></p> <p>Sa stabilire alcune regole per limitare l'uso eccessivo dei dispositivi digitali .</p> <p>Sa riconoscere azioni di cyberbullismo o comunicazioni on line pericolose e/o offensive verso sé e gli altri.</p>	<p><i>Attitudini</i></p> <p>Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (ad esempio, l'uso eccessivo, la dipendenza e i comportamenti compulsivi).</p> <p>Assume un comportamento corretto e rispettoso degli altri nell'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Comunica o chiede l'aiuto di un adulto nel momento in cui riconosce azioni di cyberbullismo o comunicazioni on line pericolose e/o offensive verso sé e verso gli altri</p>	<p><i>Scenario di apprendimento</i></p> <p>Condivisione di regole per un uso adeguato dei dispositivi digitali</p> <p>Percorsi di prevenzione sul cyberbullismo (educazione civica).</p>

<b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodoti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali.</p> <p>Conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali (ad esempio scegliere prodotti che consumano meno energia durante l'uso e/o quando sono posti in pausa), meno inquinanti (ad esempio prodotti più facili da smontare e riciclare) e meno tossici (mediante un uso limitato di sostanze dannose per l'ambiente e la salute).</p>	<p>Sa assumere alcuni comportamenti basilari che possono proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti.</p>	<p>Ricerca informazioni sull'impatto ambientale della tecnologia per influenzare il proprio comportamento e quello degli altri (ad esempio, amici e familiari) in modo che sia più eco-responsabile nelle proprie pratiche digitali.</p>	<p>Percorsi di educazione ambientale (Progetto Salute e Ambiente)</p> <p>Condivisione con i compagni di modalità per un utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali</p>

Istituto Comprensivo R. Gasparini - Novi di Modena -Curricolo Digitale d'Istituto

**Risorse suggerite:** polizia postale <https://www.commissariatodips.it/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/>

[Punto di non ritorno - Before the flood \(sintesi in italiano\)](#)

Area 5 Risolvere Problemi				
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli</li> </ul>		
	Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet).  Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).	Sa come identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online.  Sa verificare se i dispositivi sono connessi tra loro (bluetooth) o al wifi.	Attiva e disattiva la telecamera e/o il microfono durante una riunione online.  Collega due dispositivi con bluetooth.	Utilizzo di Meet  Condivisione di contenuti tra vari dispositivi (inclusa attività di robotica)
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Scenario di apprendimento
<b>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</li> <li>• scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</li> </ul>		
	Conosce le funzioni per migliorare l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e dei servizi digitali, ad esempio strumenti per	È in grado di utilizzare applicazioni per la traduzione automatica . Tuttavia, sa anche che la	Utilizza alcune funzioni che possono facilitare l'accesso ai contenuti digitali o che possono compensare eventuali difficoltà.	In classe con l'insegnante, utilizzo dei libri digitali ad alta accessibilità.

	<p>l'ingrandimento o lo zoom e la funzionalità di lettura vocale di contenuti testuali. (AD)</p>	<p>traduzione non è sempre accurata. (IA) Sa utilizzare le funzioni per migliorare l'accessibilità dei contenuti nel libro digitale.</p>		
<b>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</b>	<p><b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali</li> <li>● individuare dove cercare opportunità di crescita peale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Attività proposte</i>
	<p>Sa che la competenza digitale implica un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali per raggiungere gli obiettivi legati all'apprendimento.</p>	<p>È in grado di riflettere sul proprio livello di competenza.</p>	<p>È aperto/a a continuare ad imparare sull'uso delle tecnologie digitali  È disponibile ad aiutare gli altri a migliorare le loro competenze digitali, basandosi sui loro punti di forza e mitigando i loro punti di debolezza.</p>	<p>Attività a coppie o a piccoli gruppi  Attività di tutoraggio tra alunni anche di classi diverse</p>

Risorse suggerite:

SELFIE .

[Progettare Escape Room per la didattica - Webinar](#)

[Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola](#)

<https://peopleartfactory.com/>

## Scuola Secondaria di 1 grado

TRAGUARDI DI COMPETENZA ATTESI AL TERMINE DEL 1 CICLO D'ISTRUZIONE ( classe terza scuola secondaria di primo grado).  
 (dimensione 3 DigComp 2.2.)

Area 1 Informazione e data literacy : livello di padronanza atteso				
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni	LIVELLO BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare i miei fabbisogni informativi;</li> <li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</li> <li>• scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• identificare semplici strategie di ricerca personale</li> </ul>		
dimensione 4- esempi di	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 <i>Scenario di apprendimento</i>
	Sa che i risultati delle ricerche su Internet sono influenzati dai termini di ricerca utilizzati, dal contesto (ad esempio, la posizione geografica), dal dispositivo usato, dalle normative locali, dal comportamento di altri utenti e dal comportamento pregresso dell'utente su Internet.	E' in grado di scegliere il motore di ricerca adatto ai suoi bisogni;  Sa come formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali o smart speaker (ad esempio Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant).	Evita consapevolmente le distrazioni e mira ad evitare il sovraccarico di informazioni quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti.	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave, Lettura e analisi di una pagina web; Webquest.

<b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<b>LIVELLO BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali</li> </ul>		
	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>Attività proposte</i>
	<p>È consapevole che gli ambienti online contengono qualsiasi tipologia di informazione e contenuto, inclusi la misinformazione e la disinformazione;</p> <p>È consapevole che i dati da cui dipende l'IA possono riflettere pregiudizi o distorsioni, che possono essere automatizzati e resi più pericolosi dall'uso dell'IA stessa.</p>	<p>E' in grado di riconoscere fra i risultati di ricerca che compaiono per primi o in alto nella pagina, quelli che potrebbero rispecchiare interessi di tipo commerciale o di altra natura da quelli più appropriati per i propri bisogni.</p>	<p>Verifica la fonte delle informazioni ricavate da una ricerca per parole chiave prima di utilizzarne il contenuto.</p>	<p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <p>identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</p> <p>Selezione di informazioni per organizzarle in schemi, tabelle, mappe;</p> <p>Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali</p>

<b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>• riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato</li> </ul>		
	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Attività proposte
	È consapevole che molte applicazioni su Internet e sui telefoni cellulari raccolgono ed elaborano dati (personalni, comportamentali e contestuali) ai quali l'utente può accedere o che può recuperare, ad esempio, per monitorare le proprie attività online.	Sa come raccogliere dati digitali utilizzando strumenti di base come i moduli online (GForm).  È in grado di scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione (dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare.	Organizza i propri dati e lavori in modo coerente ed efficace per un riutilizzo futuro.	Costruire cartelle nel proprio drive per organizzare dati e contenuti digitali utili al proprio lavoro scolastico.  Organizzare dati diversi in un unico ambiente tematico online ( padlet/ wakelet o simili) per riutilizzarli in seguito.

#### Risorse suggerite

- come riconoscere le bufale <https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s>
- ambienti per l'organizzazione di contenuti in rete: [www.wakelet.com](http://www.wakelet.com); <https://padlet.com/>;

Area 2 Comunicazione e collaborazione: livello di padronanza atteso				
2.1 Interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali	Livello BASE 2. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;</li> <li>• identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.</li> </ul>		
dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 <i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che molti servizi di comunicazione (ad esempio la messaggistica istantanea) e social media, sono gratuiti poiché in parte retribuiti attraverso la pubblicità mediante la valorizzazione economica dei dati degli utenti.</p> <p>Sa quali strumenti e servizi di comunicazione (ad esempio, telefono, e-mail, videoconferenza, social network e podcast) sono appropriati in circostanze specifiche (ad esempio per la comunicazione sincrona o asincrona), a seconda del pubblico, del contesto e</p>	<p>Sa come identificare i segnali che indicano se si sta comunicando con un essere umano o con un agente conversazionale basato sull'IA (ad esempio quando si utilizzano chatbot testuali o vocali). (IA)</p>	<p>È disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online con sicurezza, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali.</p> <p>È disponibile ad adottare una strategia di comunicazione appropriata a seconda della situazione e dello strumento digitale: strategie verbali (linguaggio scritto e orale), strategie non verbali (linguaggio del corpo, espressioni facciali e tono di voce), strategie visive (segni,</p>	<p>Aprire un blog/ forum/chat con i compagni per lavorare in modo condiviso;</p> <p>Aggiungere o cancellare membri dallo spazio di comunicazione condiviso.</p> <p>Comunicare in video in modalità sincrona o asincrona (es. con Flip/ Ed-Puzzle).</p> <p>Un gemellaggio su Etwinning.</p>

	dello scopo della comunicazione.  È consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.		icone e illustrazioni) o strategie miste.			
<b>2.2 condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</b>						
dimensione 4	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione.</li> </ul>	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	È consapevole che tutto ciò che si condivide pubblicamente online (ad esempio, immagini, video e suoni) può essere utilizzato per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale. (IA)	<p>Sa come condividere i contenuti digitali (ad esempio le immagini) tra più dispositivi (ad esempio dallo smartphone a un servizio cloud).</p> <p>È in grado di selezionare e limitare le persone con cui condividere i contenuti (ad esempio, consentire l'accesso solo agli amici sui social media</p>	È restio a condividere risorse digitali se non è in grado di citare gli autori o la fonte in maniera appropriata.		Lavorare in gruppo: utilizzare Drive o spazi condivisi; archiviare documenti; ritrovare documenti archiviati; spiegare ad altre le procedure per condividere dati e informazioni.	

		Sa come identificare e citare la fonte originale e gli autori dei contenuti condivisi.		
<b>2.3 esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che l'IA di per sé non è né buona né cattiva. Ciò che determina la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA per la società, risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e usato, da chi e per quali scopi. (IA)</p> <p>È consapevole del ruolo dei media tradizionali (ad esempio, i quotidiani e la televisione) e dei nuovi media (ad esempio, i social media e Internet) nelle società democratiche.</p>	<p>Sa come impegnarsi con gli altri tramite le tecnologie digitali per lo sviluppo sostenibile della società</p> <p>Sa scegliere gli strumenti più adatti per promuovere e divulgare le sue idee.</p>	<p>Ha un atteggiamento responsabile e costruttivo quando utilizza internet.</p>	<p>In un lavoro di gruppo basato sul service learning utilizza micro blog o social media per diffondere notizie di pubblica utilità.</p> <p>Produrre poster, volantini per divulgare notizie ed eventi di pubblico interesse.</p>

<b>2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole dei vantaggi derivanti dall'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi a distanza;</p> <p>Comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi) per compensare i limiti della comunicazione online.</p>	<p>Sa utilizzare gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo per pianificare e condividere compiti e responsabilità in un gruppo di amici, in famiglia, in un gruppo sportivo;</p> <p>Sa utilizzare gli strumenti digitali per facilitare e migliorare i processi collaborativi, ad esempio attraverso lavagne o fogli digitali condivisi (ad esempio, Mural, Miro, Padlet).</p>	<p>Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali.</p> <p>Si comporta in modo affidabile per raggiungere gli obiettivi del gruppo quando è coinvolto in un processo di co-costruzione di risorse o di conoscenza.</p>	Usare le risorse digitali più adatte per creare una presentazione, un pitch, un video in gruppo.
<b>2.5 Netiquette</b>	<b>livello BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:			
	distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.			

dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 Scenario di apprendimento
	<p>È consapevole del significato dei messaggi non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali (ad esempio, social media, messaggistica istantanea) e sa che il loro uso può variare culturalmente tra paesi e comunità.</p> <p>È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali (ad esempio, l'uso di cuffie audio al posto degli altoparlanti quando si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica).</p> <p>Comprende che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali (ad esempio, stato di ebbrezza, eccessiva intimità e altri comportamenti sessualmente espliciti) possono danneggiare a lungo termine gli aspetti sociali e personali della vita.</p>	<p>Sa come bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate.</p> <p>È in grado di gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet.</p> <p>Sa riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").</p>	<p>Ritiene che sia necessario definire e condividere regole all'interno delle comunità digitali (ad esempio, spiegare i codici di condotta per la creazione, la condivisione o la pubblicazione di contenuti).</p> <p>È aperto/a e rispettoso/a dei punti di vista delle persone su Internet con cultura, background, credenze, valori, opinioni o condizioni personali diverse; è aperto/a verso i punti di vista degli altri anche se diversi dai propri.</p>	<p>Risolvere problemi di comportamento che si verificano con i compagni mentre si utilizza una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) per il lavoro di gruppo (ad esempio critiche vicendevoli tra compagni di classe);</p> <p>Creare regole di comportamento appropriato, mentre si lavora online in gruppo, che possano essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola.</p> <p>Usare correttamente la mail.</p>

<b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>	<b>Livello BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:	individuare un'identità digitale; descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole che l'identità digitale si riferisce a (1) il metodo di autenticazione di un utente su un sito web o un servizio online, e anche a (2) un insieme di dati che identificano un utente attraverso il tracciamento delle sue attività digitali, azioni e contributi su Internet o sui dispositivi digitali (ad esempio, pagine visualizzate, cronologia degli acquisti), dati personali (ad esempio, nome, username, dati del profilo come età, genere e hobby) e dati di contesto (ad esempio la posizione geografica).</p> <p>È consapevole che i sistemi di IA raccolgono ed elaborano diversi tipi di dati dell'utente (ad esempio, dati personali, dati comportamentali e dati contestuali) per creare profili</p>	<p>Sa creare e gestire profili in ambienti digitali per scopi personali (ad esempio, partecipazione civica e uso dei social media);</p> <p>Sa scegliere pratiche di informazione e comunicazione funzionali a costruire un'identità online positiva (ad esempio, adottando comportamenti sani, sicuri ed etici, come evitare gli stereotipi e il consumismo).</p> <p>È in grado di effettuare una ricerca sul proprio nome o cognome al fine di controllare la propria "impronta digitale" negli ambienti online.</p>	<p>Considera i vantaggi (ad esempio, processo di autenticazione rapido, preferenze dell'utente) e i rischi (ad esempio, furto di identità, sfruttamento dei dati personali da parte di terzi) nella gestione di una o più identità digitali attraverso sistemi, app e servizi digitali.</p> <p>È incline a controllare e selezionare i cookie del sito web da installare (ad esempio, accettando solo i cookie tecnici) quando il sito web fornisce agli utenti questa opzione.</p> <p>È attento/a a mantenere private le informazioni personali proprie e altrui (ad esempio, foto di vacanze o compleanni; commenti religiosi o politici).</p>	<p>Gestione del proprio account scolastico;</p> <p>Iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet day;</p>

	<p>dell'utente che vengono poi utilizzati, ad esempio, per prevedere ciò che l'utente potrebbe voler vedere o fare successivamente (ad esempio, offerte pubblicitarie, raccomandazioni e altri servizi). (IA)</p> <p>È consapevole che esistono modi per limitare e gestire il tracciamento delle proprie attività su Internet, come funzionalità software (ad esempio, navigazione privata e cancellazione dei cookie)</p>			
--	---	--	--	--

**Risorse suggerite:** Piattaforme collaborative come CANVA; Adobe Express; ClipChamp ; Timelinely; <https://genial.ly/it/>

Utilizzo di bacheche digitali collaborativi come: Padlet; Digipad; Wakelet; per organizzare contenuti;

Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse- <https://www.generazioniconnesse.it/site/>

Parole Ostili <https://paroleostili.it/>

Area 3 Creazione di contenuti digitali				
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Livello Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici.		
dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 <i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) e che questi vengono archiviati in vari formati di file.</p> <p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali (ad esempio testi, notizie, saggi, tweet, musica e immagini) utilizzando il contenuto digitale esistente come fonte. Tali contenuti possono essere difficili da distinguere dalle creazioni umane. (IA)</p>	<p>Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo (ad esempio, salvare un documento in un formato modificabile rispetto a uno che non può essere modificato ma è facilmente stampabile).</p> <p>Sa come utilizzare l'Internet delle Cose (Internet of Things - IoT) e i dispositivi mobili per creare contenuti digitali (ad esempio utilizzare fotocamere e microfoni incorporati per produrre foto o video).</p>	<p>È propenso/a a combinare varie tipologie di contenuti e dati digitali per esprimere al meglio fatti od opinioni per uso personale o scolastico.</p>	<p>preparare una presentazione (PPT, pitch,video) su un determinato argomento da esporre ai compagni di classe</p> <p>Videoscrittura;</p> <p>Elaborazione di immagini;</p> <p>Videomaking;</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali;</p> <p>Creazione di ebook, podcast;</p> <p>Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free;</p> <p>Creazione di linee del tempo multimediali;</p>

<b>3.2 integrare e rielaborare contenuti digitali</b>	<b>Livello Base 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che contenuti digitali esistenti possono essere modificati e adattati per usi diversi.</p> <p>Sa che esistono modelli editabili in diverse applicazioni che possono essere utilizzati per risparmiare tempo.</p>	<p>È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili.</p> <p>Sa come utilizzare strumenti e applicazioni (componenti aggiuntivi, plug-in ed estensioni) per migliorare l'accessibilità digitale dei contenuti digitali (ad esempio aggiungere sottotitoli ad una presentazione registrata nei lettori video).</p>	<p>È disponibile a creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti.</p> <p>È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile).</p>	<p>Seguire un tutorial per preparare una presentazione;</p> <p>modificare una presentazione esistente per adattarla ad un nuovo contesto.</p> <p>Manipolazione di immagini Videoediting Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello</p>

<b>3.3 Copyright e Licenze</b>	Livello BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio</p>	<p>È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente (ad esempio database e strumenti di dominio pubblico, licenze aperte).</p> <p>Sa come utilizzare e condividere legalmente i contenuti digitali (ad esempio controlla i termini e le condizioni e i sistemi di licenza disponibili, come i vari tipi di licenze Creative Commons) e sa valutare quando si applicano limitazioni ed eccezioni del copyright.</p>	<p>È rispettoso/a dei diritti altrui (ad esempio proprietà, condizioni contrattuali), utilizzando solo fonti legali per il download di contenuti digitali (ad esempio film, musica, libri) e, quando applicabile, optando per software open-source.</p>	<p>Preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai compagni di classe: in modo autonomo, essere in grado di spiegare a un amico quali banche dati utilizzare per trovare immagini scaricabili in modo completamente gratuito per creare un'animazione digitale.</p> <p>Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore</p>

	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).			
<b>3.4 Programmazione</b>	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.		
dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	Sa che i software sono fatti di istruzioni, scritte secondo regole precise in un linguaggio di programmazione.  Sa che la struttura (blueprint) di un programma è basata su un algoritmo, ovvero una sequenza di operazioni mirate a produrre un output a partire da un input.  Sa che qualsiasi programma richiede tempo e spazio (risorse hardware) per calcolare il proprio	Sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad esempio, nello strumento di programmazione visuale Scratch), per risolvere un problema.  Sa come rilevare problemi in una sequenza di istruzioni e apportare modifiche per risolverli (ad esempio trovare un errore nel programma e correggerlo; rilevare il motivo per cui il tempo di	È disposto ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare.	utilizzando un'interfaccia di programmazione semplice (ad esempio Scratch Jr), essere in grado di sviluppare una app per smartphone per presentare il lavoro ai compagni di classe;  partecipare ad una gara di robotica come la FIRST LEGO LEAGUE;  partecipare alla CodeWeek;

	<p>output, a seconda delle dimensioni dell'input e/o della complessità del problema.</p> <p>Sa che la programmazione a blocchi o a icone usa un linguaggio di tipo grafico per semplificare la programmazione, e che ad ogni blocco o icone corrisponde un codice con linguaggio di programmazione testuale (Python).</p>	<p>esecuzione o l'output del programma non è quello previsto).</p> <p>Dato un programma, è in grado di riconoscere l'ordine di esecuzione delle istruzioni e come vengono elaborate le informazioni.</p> <p>E' in grado di utilizzare programmazione a blocchi o a icone, e di passare da un linguaggio all'altro senza difficoltà.</p>		
--	---	---	--	--

**Risorse suggerite:** CANVA; <https://pixabay.com/> Book Creator; Genially; Scratch; Makeblock; Google Earth  
<https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/>

Area 4 Sicurezza				
4.1 Proteggere i dispositivi	Livello BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; scegliere semplici misure di sicurezza; individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy.		
dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 <i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Sa che l'uso di password diversificate e sicure per diversi servizi online è un modo per ridurre le conseguenze negative nel caso in cui un account venga compromesso (ad esempio, hackerato).</p> <p>Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad esempio, password, impronte digitali, crittografia) e impedire che altri abbiano accesso a tutti i dati.</p> <p>Conosce l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni (ad esempio, il browser) per eliminarne le vulnerabilità e proteggersi da</p>	<p>Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare (ad esempio, scegliendo solo quelle più sicure e difficili da individuare) e come gestirle in modo sicuro (ad esempio, utilizzando un gestore di password o password manager).</p> <p>Sa come verificare il tipo di dati personali a cui un'applicazione può accedere sul proprio cellulare e, in base a ciò, decidere se installarla o meno e configurare le impostazioni appropriate.</p>	<p>Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi in luoghi pubblici;</p> <p>Soppesa i benefici e i rischi dell'uso di tecnologie di identificazione biometrica (ad esempio impronte digitali, riconoscimento facciale, in quanto possono influire sulla sicurezza in modo involontario. Se le informazioni biometriche vengono divulgate o violate, sono compromesse e possono portare a furti di identità. (IA)</p>	<p>Essere in grado di proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad esempio una password forte e il controllo dei login recenti);</p> <p>Verificare il mittente prima di scaricare allegati nella posta;</p> <p>Essere in grado di verificare chi può accedere ai file condivisi.</p> <p>Iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet day</p>

	software malevoli (ad esempio, malware).			
<b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b>	Livello BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	Sa che l’Informativa sulla privacy o “privacy policy” di un’applicazione o di un servizio dovrebbe spiegare quali dati personali vengono raccolti (per esempio, nome, marca del dispositivo, geolocalizzazione dell’utente), e informare se vengono condivisi con terze parti.	E’ in grado di individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili (ad esempio, dati personali) o che possano contenere malware.	Valuta vantaggi e rischi prima di consentire a terzi di elaborare i propri dati personali.	utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse: scegliere il modo più appropriato per proteggere i dati personali prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola;  distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata.

<b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>	<b>Livello BASE 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	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 proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	Sa che è importante trovare un equilibrio nell'impiego delle tecnologie digitali, scegliendo eventualmente anche di non utilizzarle, in quanto molti diversi aspetti della vita digitale possono avere un impatto su salute, benessere e soddisfazione personali.  Sa riconoscere i sintomi della dipendenza digitale (ad esempio, perdita di controllo, sintomi di astinenza e regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che la dipendenza digitale può causare danni psicologici e fisici.  Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o	Sa come applicare, per sé e per gli altri, una serie di strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale (ad esempio, regole e accordi sui tempi liberi dallo schermo, accesso rinviato ai dispositivi digitali in base all'età dei bambini, installazione di software di limitazione del tempo e di filtri).  È in grado di applicare eseguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni online (ad esempio, bloccare la ricezione di ulteriori messaggi da parte del mittente, non reagire/rispondere, inoltrare o salvare i messaggi come prova per azioni legali e cancellare i messaggi negativi per evitare che	Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (ad esempio, l'uso eccessivo, la dipendenza e i comportamenti compulsivi).	In un lavoro di gruppo, creare un blog per diffondere buone pratiche di utilizzo della tecnologia e per mettere in guardia i compagni sui rischi del cyberbullismo.  Percorsi di educazione alla salute - contrasto alle dipendenze  Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.  Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla navigazione in rete.

	<p>svergognare le persone prese di mira).</p> <p>È consapevole del fatto che i gruppi vulnerabili (ad esempio bambini, persone con minori abilità sociali e prive di un supporto sociale in presenza) sono a maggior rischio di vittimizzazione negli ambienti digitali (ad esempio cyberbullismo e adescamento online).</p>	<p>vengano visualizzati ripetutamente).</p>		
<b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>	<p><b>livello BASE 2</b></p> <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p>	riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole dell'impatto ambientale dell'utilizzo quotidiano del digitale (ad esempio dei servizi video che comportano il trasferimento di dati) e che tale impatto consiste nell'uso di energia e nelle emissioni di anidride carbonica associati al funzionamento di dispositivi, infrastrutture di rete e centri di elaborazione dati o data center.</p>	<p>Sa come applicare strategie efficienti, semplici e a ridotto apporto tecnologico (low-tech) per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali per evitare la sostituzione non necessaria di questi ultimi.</p>	<p>Ricerca informazioni sull'impatto ambientale della tecnologia per influenzare il proprio comportamento e quello degli altri (ad esempio, amici e familiari) in modo che sia più eco-responsabile nelle proprie pratiche digitali.</p>	<p>utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse:</p> <p>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</p>

	<p>È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodoti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali.</p> <p>Conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali (ad esempio scegliere prodotti che consumano meno energia durante l'uso e/o quando sono posti in pausa), meno inquinanti (ad esempio prodotti più facili da smontare e riciclare) e meno tossici (mediante un uso limitato di sostanze dannose per l'ambiente e la salute).</p>			<p>della scuola affinché possa essere utilizzato dai compagni e dalle loro famiglie.</p> <p>Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile.</p>
--	---	--	--	--

**Risorse suggerite:** polizia postale <https://www.commissariatodips.it/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/>

[Punto di non ritorno - Before the flood \(sintesi in italiano\)](#)

Area 5 Risolvere Problemi				
5.1 Risolvere problemi tecnici	Livello BASE 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli.		
dimensione 4	Conoscenze	Abilità	Attitudini	dimensione 5 <i>Scenario di apprendimento</i>
	<p>Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone).</p> <p>Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).</p> <p>È consapevole che i problemi più frequenti nell'uso di dispositivi IoT e mobili, e nelle loro applicazioni, sono legati alla connettività/disponibilità della rete, alla batteria/alimentazione e alla limitata capacità di calcolo.</p>	<p>Sa come identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online.</p> <p>Sa come verificare e risolvere i problemi relativi ai dispositivi IoT interconnessi e ai loro servizi.</p> <p>Sa come trovare soluzioni su Internet quando si trova di fronte ad un problema tecnico.</p>	<p>Ha un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.</p>	<p>Con l'aiuto di un amico: individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale;</p> <p>individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo.</p> <p>Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti.</p> <p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</p>

<b>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</b>	Livello BASE 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole che molti oggetti fisici possono essere realizzati con stampanti 3D (ad esempio pezzi di ricambio per elettrodomestici o mobili).</p> <p>Conosce le funzioni per migliorare l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e dei servizi digitali, ad esempio strumenti per l'ingrandimento o lo zoom e la funzionalità di lettura vocale di contenuti testuali. (AD)</p>	<p>Sa come e quando utilizzare applicazioni per la traduzione automatica (ad esempio Google Translate e DeepL) e applicazioni di traduzione simultanea (ad esempio iTranslate) per ottenere una comprensione approssimativa di un documento o di una conversazione. Tuttavia, sa anche che quando il contenuto richiede una traduzione accurata può essere necessaria una interpretazione più precisa. (IA)</p>	<p>È aperto/a ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze personali. È consapevole del fatto che affidarsi esclusivamente alle tecnologie digitali può comportare anche dei rischi.</p>	<p>In classe con l'insegnante a cui rivolgersi in caso di necessità: da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante scegliere un gioco educativo che possa aiutarlo a fare esercizio; impostare l'interfaccia del gioco nella propria lingua.</p> <p>Webquest</p>

<b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<b>Livello BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	Sa che impegnarsi nella risoluzione di problemi in modo collaborativo, online o offline, significa poter trarre vantaggio dalla varietà di conoscenze, prospettive ed esperienze degli altri, che possono portare a risultati migliori.	Sa come utilizzare strumenti digitali e app per attuare i propri progetti (ad esempio, saper realizzare un video/ un pitch/ un reel per introdurre o pubblicizzare un'idea o un evento).	È propenso/a a partecipare a sfide e concorsi volti a risolvere problemi quotidiani, sociali o pratici attraverso le tecnologie digitali (ad esempio hackathon, concorsi di idee).	In modo autonomo o con l'aiuto di un insegnante seguire un corso online; risolvere problemi in chat con un compagno.  Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali.  Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).  Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.  Attività legate al service learning.

<b>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</b>	<b>Livello BASE 1</b> A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali; individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.		
dimensione 4	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Attitudini</i>	<i>dimensione 5 Scenario di apprendimento</i>
	<p>È consapevole che la competenza digitale implica un uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali per raggiungere gli obiettivi legati al lavoro, all'apprendimento, al tempo libero, all'inclusione e alla partecipazione nella società.</p> <p>È consapevole che le difficoltà incontrate nell'interazione con le tecnologie digitali possono essere dovute a problemi tecnici, alla mancanza di familiarità, al proprio divario di competenze o a una scelta dello strumento digitale inadeguata a risolvere il problema in questione.</p> <p>È consapevole che l'IA è un settore in continua evoluzione, il cui sviluppo e impatto sono ancora molto poco chiari. (IA)</p>	<p>Sa come parlare ad altri (ad esempio gli anziani, i giovani) dell'importanza di riconoscere le "fake news", ossia le informazioni false e/o fuorvianti, mostrando esempi di fonti di notizie affidabili e di come fare per distinguere le une dalle altre.</p> <p>E' in grado di individuare la persona o il servizio web che possa aiutarlo a superare le sue difficoltà nell'esecuzione di un compito con i device.</p>	<p>È disponibile a chiedere che gli venga insegnato come utilizzare un'applicazione piuttosto che delegare il compito a qualcun altro.</p>	<p>utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le proprie abilità matematiche o linguistiche.</p> <p>Rilevazione con strumento Selfie</p> <p>Attività di orientamento.</p>

Risorse suggerite:

SELFIE .

[Progettare Escape Room per la didattica - Webinar](#)

[Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola](#)

<https://peopleartfactory.com/>



Il curricolo digitale è stato redatto dalla commissione interna del GIT ( Gruppo per l'Innovazione Tecnologica) d'istituto.  
Il presente documento si rilascia con la seguente licenza d'uso



**CC BY-NC-ND**

**Attribuzione – Non Commerciale – Non Opere Derivate**

Maggio 2024