



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna

ISTITUTO COMPRENSIVO SASSUOLO 2° NORD

Via Zanella, 7 - 41049 Sassuolo (MO)

Tel 0536/880531- Fax 0536/880540

Mail: moic829008@istruzione.it - Pec: moic829008@pec.istruzione.it

C.F.: 93036690365 - COD. UNIVOCO: UF0PKI



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Allegato al PTOF dell'I.C. 2 SASSUOLO NORD

PREMESSA – RIFERIMENTI LEGISLATIVI

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

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

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

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo” (pag.16 Annali della Pubblica Istruzione)

- **I 17 OBIETTIVI ENUNCIATI DALL' ONU NELL' AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

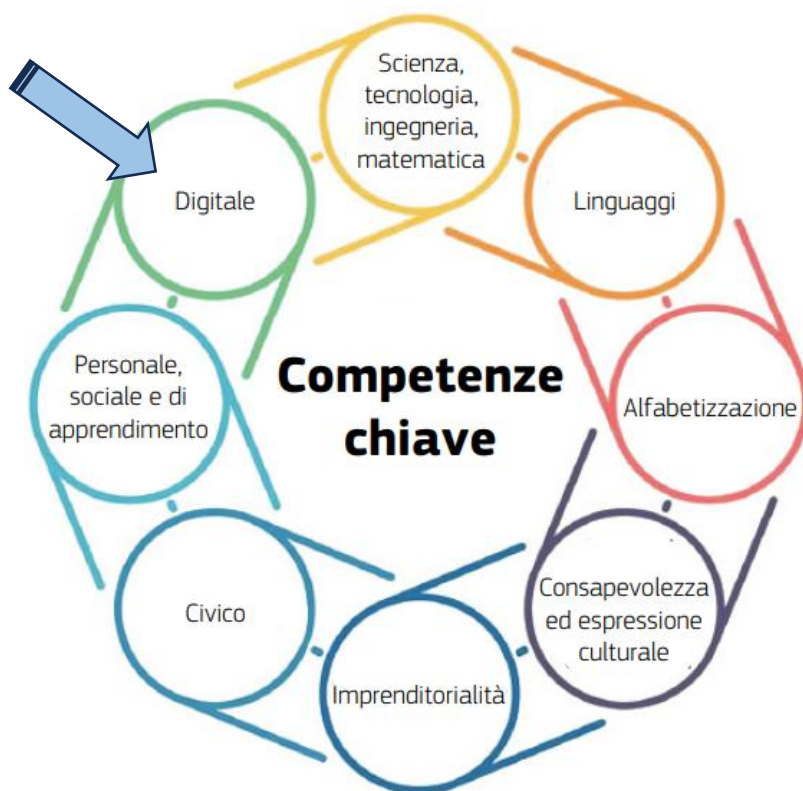
Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1 e nel 2022 la versione 2.2.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. Inoltre si sottolinea che "...il concetto di competenza è declinato come combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti", nonché "disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".

La Competenza digitale è parte integrante del Quadro delle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente ed è interconnessa con altre competenze:

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico (pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4 giugno 2018).



- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)**

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

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)** *L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.*



La **Competenza digitale** va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero **percorso di studi** in un'ottica di **interdisciplinarietà** e **trasversalità curricolare**. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Non bisogna correre il rischio di pensare disviluppare le competenze di cittadinanza digitale solo all'interno dell'educazione civica cosa che spesso accade fraintendendo l'art 5 della Legge 20 agosto 2019, n 92 che definisce l'ambito dell'Educazione alla cittadinanza digitale". L'educazione civica non è un qualcosa che assolve ed esaurisce l'intero contesto delle competenze digitali, ma è un sottoinsieme all'interno del più vasto e completo quadro delle Competenze Digitali.



Quadri di riferimento come il **DigComp** creano una visione condivisa di ciò che è necessario in termini di competenze per superare le **sfide** che derivano dalla **digitalizzazione** in quasi tutti gli aspetti della vita moderna. Il loro scopo è quello di creare una visione comune utilizzando un vocabolario concordato che possa essere applicato in modo coerente in tutte le attività, dalla formulazione delle politiche e la definizione degli obiettivi alla pianificazione dell'istruzione, alla valutazione e al monitoraggio.



Nel DigComp si individuano **5 aree di competenza** e **21 descrittori di competenza** ai cui poter lavorare.

<u>AREA DI COMPETENZA</u>	<u>DESCRITTORI</u>
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Comunicazione e collaborazione	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
Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione
Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente
Risolvere problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

In sede valutativa, per ciascuna delle competenze descritte, si terrà conto degli **otto livelli di Padronanza**, consultabili in rete al seguente link: https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

La seguente tabella è inserita a titolo esemplificativo e riguarda i livelli di padronanza della dimensione 3 del DigComp (Creazione di contenuti digitali)

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	- individuare i miei fabbisogni informativi; - 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.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	- individuare i miei fabbisogni informativi; - 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.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- spiegare i miei fabbisogni informativi; - svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - spiegare come accedervi e navigare al loro interno; - spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	- illustrare fabbisogni informativi; - organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - organizzare strategie di ricerca personali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	- soddisfare i fabbisogni informativi; - applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - proporre strategie di ricerca personali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	- valutare i fabbisogni informativi; - adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; - spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; - variare le strategie di ricerca personali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Ogni Istituto si riserva la possibilità di formulare le proprie competenze ed elaborare i propri livelli di padronanza, mediante un costante ed attento richiamo al DigComp, adeguando i descrittori valutativi alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet; • Conoscere ed individuare su un <i>device</i> 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, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti digitali a disposizione della scuola; • Utilizzo delle icone su un dispositivo; • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera; • Uso di semplici applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole chiave, icone.	• Esplorazione di giochi didattici interattivi proposti dai docenti; • Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet; • Realizzazione di disegni e cartelloni sul mondo web.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1 Interagire con gli altri; attraverso le tecnologie; 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali; 2.5 Netiquette.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Individuare e riconoscere immagini, foto e video scelti dal docente; • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente;	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante; • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi; • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività; • Attività ludiche online di orientamento nello spazio, caccia al tesoro, ecc.	• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti; • Eseguire percorsi su grandi Scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (<i>Bee-Bot</i>, <i>Blue Bot</i>); • <i>Codeweeek</i>; • Schede didattiche e libri Digitali; Grafica • <i>Paint</i>

	- Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica		<i>Pixel Art</i> <i>App di disegno</i> Realizzazione di disegni e cartelloni sul mondo web.
--	--	--	---

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.4 Programmazione.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Scrivere un semplice testo digitale; - 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; - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica, calcolo, scrittura.	- Comporre frasi/testi semplici con Microsoft Word; <i>Pixel Art</i> (creare un disegno con software/app di grafica) - Coding unplugged; - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera; - Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; - Utilizzo di giochi didattici con drag and drop - Utilizzo di programmi e app di grafica, nonché applicazioni didattiche semplici.	- Microsoft Word Coding: <i>CodyFeet</i>, <i>ZaplyCode</i> <i>CodyColor</i>, <i>CodyRoby</i> <i>ScratchJr</i> <i>code.org</i> <i>Wardwall</i> - Learning apps Prodotti Digitali <i>Flippity</i> <i>Tiny tap</i> Grafica <i>Paint</i>; <i>App di disegno</i>; <i>Pixel Arte</i>.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i dispositivi; 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; - Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);	Esclusivamente con il supporto dell'adulto: - Spiegare semplici e basilari regole per la sicurezza digitale e online; - Discutere e/o disegnare situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola; - Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo; - Disegnare la carta d'identità, identificando le	- Creare storie, cartelloni, disegni sull'argomento; - Role playing per simulazione di situazioni di pericolo del mondo reale e virtuale; <i>Privacy online per bambini</i> - Protezione e sicurezza su internet per bambini; <i>Interland: avventure digitali</i>; - Realizzazione di disegni e cartelloni

	• Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri.	informazioni personali di base; • Disegnare una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche; • Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali; • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali; • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco la fruizione di un cartone; • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	sulle regole per una corretta sicurezza digitale.
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici; 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono 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 e saper affrontare efficacemente situazioni ludico-didattiche sfidanti; • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete).	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ricordarne il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali; • Risolvere puzzle, quiz ed attività virtuali con situazione sfidante.	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged); • <i>App Kids art</i>; • Learning apps (<i>Wordwall</i>); • Attività ludiche di simulazione e risoluzione di situazioni sfidanti del mondo reale e/o virtuale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali;
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor;
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor;
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle);
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola dell'Infanzia l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali;
- ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici;
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media;
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer;
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi;
- ✓ Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
In modo <u>consapevole, autonomo e corretto</u> , l'alunno è in grado di: - Utilizzare le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre; - Produrre elaborazioni grafiche e multimediali; - Riflettere sull'uso consapevole e corretto delle tecnologie digitali	In modo <u>autonomo</u> , l'alunno è in grado di: - Individuare le principali icone che gli servono per un'attività e le apre; - Realizzare semplici elaborazioni grafiche; - Eseguire semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema; - Riconoscere un collegamento multimediale ed accedervi.	Seguendo le <u>indicazioni</u> del docente, l'alunno è in grado di: - Eseguire semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo; - Orientarsi nello schermo digitale attraverso il touch e le altre modalità input; - Conoscere le persone a cui rivolgersi in caso di pericolo e/o difficoltà.	Esclusivamente con l' <u>aiuto</u> del docente, l'alunno è in grado di: - Utilizzare le tecnologie digitali; - Visionare e creare brevi contenuti multimediali - Partecipare a giochi effettuati mediante dispositivi digitali.

CURRICULO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo digitale della Scuola primaria interessa l'intero quinquennio. Gli obiettivi, le attività e le competenze da acquisire variano a seconda della seguente articolazione: classi del triennio (prime, seconde e terze) e classi dell'ultimo biennio (quarte e quinte).

Si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Riconoscere le componenti fisiche e le funzioni dei dispositivi digitali e dei loro componenti; - Trovare, integrare e gestire dati e/o informazioni reperite attraverso una semplice ricerca guidata online; - Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	- Ricordare le componenti fisiche e le funzioni dei dispositivi digitali; - Utilizzare le principali funzioni di un programma digitale (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...); - Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella; - Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	- Carte con immagini per il riconoscimento delle parti di un pc - Programmi di videoscrittura; - Motori di ricerca per il reperimento di informazioni online; - Piattaforme didattiche a scelta del docente.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette); - Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante; - Imparare a scrivere ed inviare una mail; - Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto; - Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola; - Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.	<i>Manifesto della Comunicazione Non Ostile</i> (con schede didattiche); - Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail); - Registro Nuvola; - Piattaforme didattiche varie.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.4 Programmazione.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo; • Creare disegni con app di grafica; • Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici; • On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding); • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale; • Partecipare a Codeweek.	• <i>Paint</i> • <i>Animated Drawings</i> • <i>Animate</i> • <i>Wordwall</i> • <i>TinyTap</i> • <i>Educaplay</i> • <i>ZaplyCode</i> • <i>Pixlart</i> • <i>Fantavolando</i> • <i>Quick Draw</i> • <i>Digitools</i> • <i>Codeweek</i> • <i>CodyFeet</i> • <i>CodyColor</i> • <i>CodyRoby</i> • <i>ScratchJr</i> • <i>code.org</i> • <i>Learningapps</i> • <i>Quizizz</i> • <i>Panquiz</i>

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i dispositivi; 4.2 Proteggere dati personali e la privacy; 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali; • Distinguere le emozioni reali da quelle appartenenti al mondo virtuale; • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...); • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App)	Esclusivamente con il supporto dell'adulto: • Utilizzare l'account scolastico, adoperare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa; • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola; • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media; • Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali;	• <i>Privacy online per bambini</i> - Protezione e sicurezza su internet per bambini; • <i>Interland: avventure digitali</i>; • Il gioco delle emozioni per bambini • <i>Digiface by La Digitale</i>; • <i>Avatar Maker</i>; • <i>Pixton</i>.

		• Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. • Disegnare un avatar da indossare per le riprese video; • Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni; • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche; 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi; • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.	• Saper accendere/spegnere e spegnere monitor, pc e tablet; • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input; • Utilizzare su un dispositivo, nonché applicativi e giochi digitali.	• Attività grafiche, associative e ludiche, oppure pratiche sperimentazioni riguardanti: • Le parti del computer; • Accensione e spegnimento del pc; • Utilizzo del mouse e della tastiera per funzionalità di input; • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA:

- Accendere /spegnere, nonché utilizzare in modo corretto i dispositivi digitali e i loro componenti;
- Utilizzare correttamente mouse, la tastiera e semplici comandi del pc (es. aprire, chiudere e salvare un file; aprire ed utilizzare un'applicazione);
- Utilizzare correttamente la procedura per ricercare, organizzare e gestire informazioni reperite mediante ricerca online guidata;
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno;
- Usare software didattici;
- Conoscere le regole di un corretto e sicuro utilizzo degli strumenti digitali;
- Conoscere le principali applicazioni Google e della piattaforma di Istituto (Registro Nuvola).

CLASSI QUARTE E QUINTE

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni; • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete; • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento.	lizzo di un motore di ricerca; • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto; • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.	• Siti selezionati per la navigazione in rete (es. "Ricerche maestre"); • Google come tradizionale motore di ricerca; • Esercitazioni pratiche di organizzazione, salvataggio e stampa di file; • <i>Wardwall</i> su file e cartelle.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette); • Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola (Registro Nuvola, sito scolastico, ecc); • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet); • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità; • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali; • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione; • Conoscere la propria "impronta digitale"; • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.	• Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail); • Registro Nuvola e sito della scuola; • Piattaforme didattiche varie; • L'improntadigitale.it • Lavagne interattive: <i>Weje, PixelPaper, Fastboard, Miro, Whiteboard, Linoit, Padlet Digidoc.</i>

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; - Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe); - Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); - Saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; - Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; - Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online.	- Elaborare un documento di videoscrittura o una mappa concettuale con programmi specifici; - Creare un fumetto sulla base di storie lette/raccontate in classe; - Creare una presentazione mediante specifici programmi (Google presentazioni, Book creator, Canva, Power Point, ecc);	- Google presentazioni; - Power Point; - Book creator; - Canva; - Scratch; - Storyboard That; - Siti e piattaforme ludico-didattiche suggerite dai docenti.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: - Conoscere i rischi associati all'uso delle tecnologie; - Sperimentare e rispettare le regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali; - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online; - Agire virtuale nel rispetto dei diritti personali ed altrui.	Esclusivamente con il supporto dell'adulto: - Capire le fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell'utilizzo della rete; - Utilizzare l'account scolastico, adoperare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa; - Adoperare idonee modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password sicura, logout dagli account istituzionali...).	- Interland: avventure digitali; - Attività ludico-didattiche e brochure informative relative alla sicurezza digitale (es. Space Helther, Detective per un giorno, Vivi Internet al meglio, I super Errori nel web); - Brainstorming /circle time sui rischi del mondo virtuale e modalità di sicurezza da adoperare.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche; 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding; • Conoscere le tecniche di condivisione Cloud; • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete, accesso alla rete Wi-fi della scuola).	• Denominare e distinguere correttamente le varie componenti dei dispositivi, in particolare di hardware e software; • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata; • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	• Attività grafiche, associative e ludiche, oppure pratiche sperimentazioni riguardanti componenti dei dispositivi, collegamenti rete, Cloud e condivisione; • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete).

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

In vista dell'inserimento nella Scuola Secondaria di Primo Grado, gli alunni **al termine della classe quinta della Scuola Primaria** dimostrano di aver acquisito i seguenti obiettivi:

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo;
- Conoscere i principi base del Coding;
- Scrivere, revisionare, arricchire con immagini e archivia testi scritti al computer;
- Utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati;
- Realizzare testi, presentazioni, mappe concettuali;
- Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conoscere e saper utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente;
- Accedere ad Internet con la guida dell'insegnante e utilizzare la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni;
- Riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi, nel rispetto del prossimo e della privacy.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

Si adoperino i seguenti indicatori per la valutazione della Competenza Digitale (Competenza chiave europea n.4) al termine della classe quinta della Scuola Primaria:

	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
COMPETENZA	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	L'alunno/a conosce, denomina e identifica con sicurezza le fondamentali componenti e le funzioni dello strumento informatico.	L'alunno/a conosce, denomina e identifica in modo adeguato le fondamentali componenti e le funzioni di base dello strumento informatico.	L'alunno/a conosce, denomina e identifica in modo essenziale le fondamentali componenti e le funzioni di base dello strumento informatico.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce a conoscere, denominare e identificare le fondamentali funzioni dello strumento informatico.
Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Conosce ed utilizza con sicurezza gli strumenti digitali per la comunicazione e condivisione di informazioni. Applica e rispetta consapevolmente le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Utilizza correttamente la propria identità digitale.	Conosce ed utilizza in modo adeguato gli strumenti digitali per la comunicazione e condivisione di informazioni. Applica e rispetta adeguatamente le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Utilizza in modo adeguato la propria identità digitale.	Conosce ed utilizza in modo essenziale gli strumenti digitali per la comunicazione e condivisione di informazioni. Generalmente applica e rispetta le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Mostra un utilizzo basilare della propria identità digitale.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce a conoscere ed utilizzare gli strumenti digitali per la comunicazione e condivisione di informazioni. Fatica nell'applicazione e nel rispetto delle regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Utilizza faticosamente la propria identità digitale.
Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Utilizza consapevolmente software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali. Pianifica, gestisce e rielabora in modo consapevole e sicuro dati ed informazioni per creare presentazioni, mappe e contenuti digitali.	Utilizza in modo adeguato software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali. Pianifica, gestisce e rielabora adeguatamente dati e informazioni per creare di presentazioni, mappe e contenuti digitali.	Utilizza in modo essenziale software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali. Generalmente pianifica, gestisce e rielabora dati e informazioni per creare di presentazioni, mappe e contenuti digitali	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce ad utilizzare software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali. Fatica nella pianificazione, gestione e rielaborazione dati e informazioni per creare di presentazioni, mappe e contenuti digitali
Area di competenza 4: SICUREZZA	Possiede una chiara consapevolezza dei rischi associati all'uso delle tecnologie e alla navigazione in rete. Rispetta in modo consapevole le regole idonee alla protezione	Possiede un'adeguata consapevolezza dei rischi associati all'uso delle tecnologie e alla navigazione in rete. Rispetta correttamente le regole idonee alla protezione di	Possiede un'essenziale consapevolezza dei rischi associati all'uso delle tecnologie e alla navigazione in rete. Generalmente rispetta le regole idonee alla protezione di	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riconosce i rischi associati all'uso delle tecnologie e alla navigazione in rete. Faticosamente rispetta le regole idonee alla

	di dispositivi/contenuti online. Adotta in modo consapevole comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	dispositivi/contenuti online. Adotta adeguati comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	dispositivi/contenuti online. Adotta essenziali comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	protezione di dispositivi/contenuti online. Fatica nell'adozione di comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI	Individua e risolve consapevolmente semplici problemi tecnici relativi all'utilizzo di dispositivi digitali (accesso alla rete Wi-Fi della scuola, ricerca di un file salvato, ecc). Utilizza in modo consapevole semplici software didattici di programmazione, coding e condivisione.	Individua e risolve adeguatamente semplici problemi tecnici relativi all'utilizzo di dispositivi digitali (accesso alla rete Wi-Fi della scuola, ricerca di un file salvato, ecc). Utilizza in modo corretto semplici software didattici di programmazione, coding e condivisione	Individua e risolve in modo essenziale semplici problemi tecnici relativi all'utilizzo di dispositivi digitali (accesso alla rete Wi-Fi della scuola, ricerca di un file salvato, ecc). Generalmente utilizza semplici software didattici di programmazione, coding e condivisione	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce ad individuare e risolvere semplici problemi tecnici relativi all'utilizzo di dispositivi digitali (accesso alla rete Wi-Fi della scuola, ricerca di un file salvato, ecc). Faticosamente utilizza semplici software didattici di programmazione, coding e condivisione



CURRICULUM DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Durante il triennio della Scuola Secondaria di Primo grado, si intendono impartire conoscenze e competenze idonee all'utilizzo di strumenti informatici e comunicativi adatti alla produzione di contenuti digitali diversificati ed originali. La tecnologia è a servizio dell'informazione, comunicazione e ricerca, nonché oggetto di un utilizzo consapevole di rischi, vantaggi e potenzialità degli strumenti impiegati.

CLASSE PRIMA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
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.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono 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 (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie; • Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca; • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate; • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata); • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili; • Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news); • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	• Motori di ricerca; • <i>Focus Junior</i>; • Come usare Google per trovare informazioni; • <i>Il decalogo delle Fake News</i>; • <i>Interland</i>.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; 2.2. Condividere attraverso le tecnologie digitali; 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali;	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Sapere che cos'è un'identità digitale; • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati; • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)	• Utilizzo di piattaforma collaborative online; • Office 365 Education; • Google Workspace per la scuola; • Drive; • Classroom; • <i>Avatar Maker</i> • <i>La Netiquette</i>; • <i>regole per scrivere</i>; • <i>Consapevoli in rete</i>.

2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali; 2.5. Netiquette; 2.6. Gestire l'identità digitale.	• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti; • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale; • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e mail, e salvarli; • Caricare e condividere un documento; • Organizzare in cartelle i documenti.	
---	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	• Creare una presentazione mediante specifici programmi (Google presentazioni, Book creator, Canva, Power Point, ecc), utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto; • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online; • Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast, fumetti con dialoghi e/o animazioni); • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore; • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...); • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (<i>Geogebra</i>); • Partecipazione a competizioni di robotica; • Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici.	• Google presentazioni; • Power Point; • <i>Geogebra</i> • <i>Book creator</i>; • <i>Flibook</i>; • <i>Canva</i>; • <i>Genially</i>; • <i>Scratch</i>; • <i>Storyboard That</i>; • <i>LEGO® Education Professional Development</i>; • Siti e piattaforme ludico-didattiche suggerite dai docenti.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i dispositivi; 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali; • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo delle tecnologie e dei dispositivi; • 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 digitale da quello reale; • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale; • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...).	Esclusivamente con il supporto dell'adulto: • Leggere il Regolamento d'Istituto; • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto; • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile; • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica); • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi; • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco; • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.	• Regolamento d'Istituto; • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi, avvocati ecc); • <i>Interland: avventure digitali</i>; • Manifesto della comunicazione non ostile; • Attività ludico-didattiche e brochure informative relative alla sicurezza digitale (es. <i>Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</i>; <i>Usare internet in sicurezza</i>; <i>Generazioni connesse</i>; <i>Sicurezza in rete</i>; <i>Quando ti connetti, connetti anche la testa</i>); • Brainstorming /circle time sui rischi del mondo virtuale e modalità di sicurezza da adoperare.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche; 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali; 5.4 Identificare i divari di competenze digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi; • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati; • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità; • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi; • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...); • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata; • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro; • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni; • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	• Attività grafiche, associative e ludiche, oppure pratiche sperimentazioni riguardanti componenti dei dispositivi, collegamenti rete, Cloud e condivisione; • Materiale informativo reperibile online (<i>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola; Manifesto "Tablet nello zaino"</i>); • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete); • Sperimentazione di siti, app e materiale digitale a scelta dei docenti;

CLASSI SECONDE E TERZE – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Riconoscere le proprie esigenze di ricerca; • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;	• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca; • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca; • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili;	• Motori di ricerca; • <i>Focus Junior</i>; • Come usare Google per trovare informazioni; • <i>Lenoit</i>; • <i>Il decalogo delle Fake News</i>; • Scovare le bufale; • <i>Interland</i>.

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser; • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere; • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software.	• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud; • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale; • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse; • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	
---	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; 2.2. Condividere attraverso le tecnologie digitali; 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali; 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali; 2.5. Netiquette; 2.6. Gestire l'identità digitale.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione; • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca; • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti; • Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali).	• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati); • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche); • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare; • Creare ed utilizzare <i>form</i> digitali per sottoporre sondaggi ai compagni; • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online; • Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online.	• Utilizzo di piattaforma collaborative online; • Registro Nuvola; • Office 365 Education; • Google Workspace per la scuola; • Google Apps; • Drive; • Classroom; • Microsoft Apps; • <i>Avatar Maker</i> • <i>La Netiquette: regole per scrivere;</i> • <i>Consapevoli in rete.</i>

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche; • Conoscere e rispettare i diritti d'autore; • Attribuire le fonti da cui si prende materiale online; • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.	• Creare presentazioni, utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto; realizzare presentazioni in autonomia o contesti di collaborazione, con capacità di integrare diversi contenuti multimediali; • Utilizzare in autonomia le interfacce di programmazione; • Partecipare a manifestazioni/realizzazioni di podcast, di coding e robotica; • Realizzare filmati e video con software e app; • Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata; • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati; • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (<i>Geogebra</i>).	• Google presentazioni; • Power Point; • <i>Geogebra</i> • <i>Book creator</i>; • <i>Flibook</i>; • <i>Canva</i>; • <i>Genially</i>; • <i>Scratch</i>; • <i>Storyboard That</i>; • <i>Storymap</i>; • <i>Storyjumper</i>; • <i>LEGO® Education Professional Development</i>; • <i>MicroBit progetti</i>; • <i>Creative commons</i>; • Siti e piattaforme ludico-didattiche suggerite dai docenti.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i dispositivi; 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono 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 digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale.	Esclusivamente con il supporto dell'adulto: • Leggere il Regolamento d'Istituto; • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto; • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile; • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica); • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi; • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco; • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media; • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy; • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social); • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato; • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete; • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017); • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	• Regolamento d'Istituto; • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi, avvocati ecc); • <i>Interland: avventure digitali</i>; • Manifesto della comunicazione non ostile; • Attività ludico-didattiche e brochure informative relative alla sicurezza digitale (es. <i>Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale; Usare internet in sicurezza; Generazioni connesse; Sicurezza in rete; Quando ti connetti, connetti anche la testa; Agenda 2030; Come difendersi dal Phishing; Web Reputation; Polizia Postale sezione approfondimenti</i>); • Brainstorming /circle time sui rischi del mondo virtuale e modalità di sicurezza da adoperare.

Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche; 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali; 5.4 Identificare i divari di competenze digitali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • 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; • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...); • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro; • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante); • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici; • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni; • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia; • Creare Escape Room.	• Attività grafiche, associative e ludiche, oppure pratiche sperimentazioni riguardanti: componenti dei dispositivi, hardware, stampante, collegamenti bluetooth o Hotspot; • Materiale informativo reperibile online (<i>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola; Manifesto "Tablet nello zaino"</i>); • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete); • Sperimentazione di siti, app e materiale digitale a scelta dei docenti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

In vista dell'inserimento nella Scuola Secondaria di Secondo Grado, gli alunni **al termine della classe terza della Scuola Secondaria di Primo grado** dimostrano di aver acquisito i seguenti obiettivi:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni;
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi;
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità;
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding;
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche, operando nel rispetto del prossimo e della privacy.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Si adoperino i seguenti indicatori per la valutazione della Competenza Digitale (Competenza chiave europea n.4) al termine della classe quinta della Scuola Secondaria di Primo grado:

	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
COMPETENZA	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area di competenza 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	In modo sicuro e consapevole, l'alunno/a è in grado di organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, informazioni e contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizza con sicurezza ed originalità i materiali trovati, in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.	L'alunno/a è in grado di realizzare ricerche adeguate e ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizza adeguatamente i materiali trovati, in modo da poterli salvare e recuperare correttamente.	In modo pressoché autonomo ed essenziale, l'alunno/a è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprende come organizzare, salvare e recuperare i materiali, operando in modo essenziale.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprende come organizzarli, salvarli e ritrovarli, operando con la guida dell'adulto.
Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	L'alunno/a utilizza in modo sicuro e consapevole differenti tecnologie digitali e varia le strategie di condivisione di dati, informazioni e contenuti. Applica e rispetta consapevolmente le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Fa un corretto utilizzo della propria identità digitale.	L'alunno/a utilizza in modo adeguato le tecnologie digitali e le strategie di condivisione di dati, informazioni e contenuti. Applica e rispetta adeguatamente le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Fa un appropriato utilizzo della propria identità digitale.	In modo pressoché autonomo, l'alunno/a sceglie semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti. Generalmente applica e rispetta le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Mostra un basilare utilizzo della propria identità digitale.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, nonché alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti. Faticosamente applica e rispetta le regole idonee ai contesti comunicativi e di condivisione. Mostra difficoltà nell'utilizzo della propria identità digitale.

Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Con sicurezza e consapevolezza, l'alunno/a è in grado di creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video. Utilizza consapevolmente software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali.	L'alunno/a è adeguatamente in grado di creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video. Utilizza adeguatamente software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali.	In modo pressoché autonomo, l'alunno/a crea e pubblica essenziali contenuti digitali in alcuni formati, talvolta identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video. Utilizza in modo essenziale software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a sceglie e crea semplici contenuti digitali, rispettando le regole di copyright e licenze con la guida dell'adulto. Fatica nell'utilizzo software e applicazioni per la creazione di contenuti digitali.
Area di competenza 4: SICUREZZA	L'alunno/a protegge consapevolmente e correttamente i propri dispositivi e contenuti digitali. Adopera consapevolmente diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali. Adotta in modo consapevole comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	L'alunno/a protegge adeguatamente i propri dispositivi e i contenuti digitali. Utilizza corrette modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali. Adotta in modo corretto comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	In modo pressoché autonomo, l'alunno/a identifica semplici ed essenziali modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Utilizza semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali. Generalmente adotta comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce ad identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi. Riconosce e con la guida dell'adulto adopera semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali. Fatica nell'autonoma adozione di comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela della privacy.
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI	Con sicurezza e consapevolezza, l'alunno/a sceglie gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni e risolvere problemi tecnici. Utilizza consapevolmente plurimi software didattici di programmazione, coding e condivisione	L'alunno/a è adeguatamente in grado di scegliere strumenti digitali e appropriate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni e risolvere problemi tecnici. Utilizza correttamente i software didattici di programmazione, coding e condivisione	In modo pressoché autonomo, l'alunno/a riconosce semplici strumenti digitali e basilari possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni e risolvere problemi tecnici. Utilizza in modo essenziale semplici software didattici di programmazione, coding e condivisione.	Supportato/a dal docente, l'alunno/a riesce ad identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici e risolvere problemi tecnici. Se supportato/a, utilizza alcuni software didattici di programmazione, coding e condivisione.



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna

ISTITUTO COMPRENSIVO SASSUOLO 2° NORD

Via Zanella, 7 - 41049 Sassuolo (MO)

Tel 0536/880531- Fax 0536/880540

Mail: moic829008@istruzione.it - Pec: moic829008@pec.istruzione.it

C.F.: 93036690365 - COD. UNIVOCO: UF0PKI



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

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

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA:	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO:
➤ Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	➤ Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi; ➤ Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie; ➤ Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni; ➤ Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	➤ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni; ➤ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; ➤ Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni; ➤ Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.

