



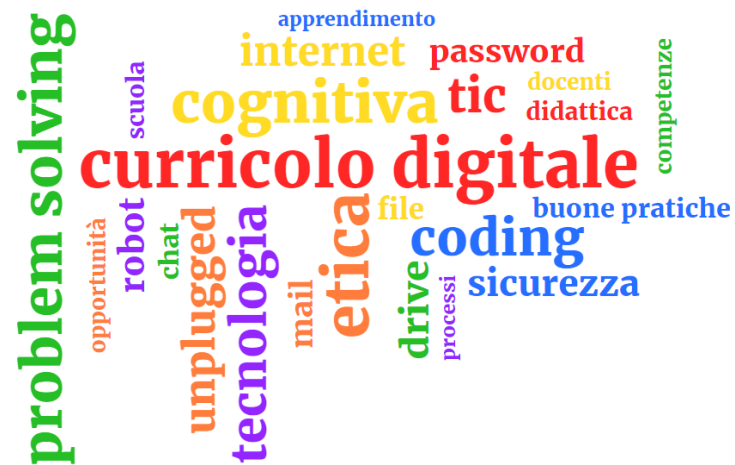
**Direzione Didattica Statale  
PARTANNA MONDELLO**



# **CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

**a.s. 2021-2022**

D.D.S.PARTANNA MONDELLO -PA -  
Prot. 0003705 del 03/05/2022  
IV (Uscita)



## PREMESSA

### PERCHÉ UN CURRICOLO DIGITALE

Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, la nostra comunità educante ha avvertito l'esigenza di rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento apprendimento e quindi di promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico.

Pertanto, la DD Partanna-Mondello ha predisposto un Curricolo Digitale per indirizzare maggiormente l'azione didattica verso i bisogni educativi degli studenti relativi alle Competenze Digitali.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto, ma è necessario che la progettazione didattica della scuola si orienti ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola". (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

Il Curricolo Digitale è concepito come un percorso didattico verticale che permetta agli alunni di avviare, nel corso dei cinque anni di studio, competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti. Avendo la Competenza Digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli ambiti disciplinari e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

### DEFINIZIONE DI COMPETENZA DIGITALE

**La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE fornisce una definizione di competenza digitale basata sul framework DigComp 2.1, secondo cui essa** presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

La competenza digitale è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale.

### **Il quadro comune di riferimento per le competenze digitali per la cittadinanza**

Il framework europeo DIGCOMP fornisce una declinazione della competenza digitale in risposta ai bisogni di ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione, come: essere informato, poter interagire, poter esprimersi, riuscire a proteggersi e a gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici ed ambienti digitali.

In attesa dell'elaborazione di un framework comune per le competenze digitali degli studenti (#14 del Piano Nazionale Scuola Digitale), data la molteplicità e l'interconnessione delle dimensioni della competenza digitale del framework DigComp, per adattarlo al contesto scolastico, si è cercato di individuare una corrispondenza tra l'ultima versione del framework europeo e il modello concettuale italiano DCA (**Digital Competence Assessment**), modello concettuale sviluppato nell'ambito del Progetto di Ricerca di Interesse Nazionale (PRIN Miur DM n. 582/2006 del 24 marzo 2006) "Internet e scuola: problematiche di accessibilità, politica delle uguaglianze e gestione dell'informazione", coordinato dal prof. Antonio Calvani dell'Università di Firenze, per l'individuazione e la valutazione delle competenze necessarie allo studente cittadino digitale.

In quest'ultimo si evidenzia la coesistenza di dimensioni più marcate su tre diversi versanti (cognitivo, etico e tecnologico), oltre alla loro integrazione. Un set di abilità e conoscenze che consentono di valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni e contenuti in sicurezza, integrate con la capacità di scegliere tecnologie opportune per affrontare problemi reali.

### **COLLEGAMENTO CON IL CURRICOLO**

*Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012* non offrono una declinazione dettagliata delle competenze digitali, metacognitive, metodologiche e sociali come invece avviene per le competenze culturali connesse alle discipline. Di esse si rintracciano, comunque, riferimenti nella *Premessa*, nei paragrafi dedicati all'ambiente di apprendimento, in diversi traguardi delle varie discipline. In particolare, nel paragrafo dedicato alla disciplina di Tecnologia, sono presenti precisi riferimenti alle competenze digitali:

*"I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle*

*pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.*

*Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.*

*La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi."*

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni nazionali non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano obiettivi che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Digital Competence Assesment Framework (Calvani, Fini, Ranieri, 2009)		Framework DigComp 2.1 (Competenze di cittadinanza digitale, 2017)	
DIMENSIONI	COMPETENZE (descrittori)	DIMENSIONI (Aree di competenza)	COMPETENZE SPECIFICHE
1. Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper leggere, selezionare, interpretare e valutare dati e informazioni sulla base della loro pertinenza ed attendibilità.</li> </ul>	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
		3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
2. Etica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper interagire con altri soggetti in modo costruttivo e responsabile avvalendosi delle tecnologie.</li> </ul>	2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
		4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente

3. Tecnologica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper esplorare e affrontare con flessibilità problemi e contesti tecnologici nuovi.</li> </ul>	5. Problem solving	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.1 Risolvere i problemi tecnici</li> <li>5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche</li> <li>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali</li> <li>5.4 Identificare i gap di competenza digitale</li> </ul>
----------------	--	--------------------	---

SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	ASSE CULTURALE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> <li>• Competenze sociali e civiche</li> <li>• Competenze matematiche e competenza di base in scienze e tecnologia</li> <li>• Competenza multilinguistica</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• progettare</li> <li>• Comunicare</li> <li>• Collaborare e partecipare               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agire in modo autonomo e responsabile</li> </ul> </li> <li>• Risolvere problemi</li> <li>• Individuare collegamenti e relazioni</li> <li>• Acquisire ed interpretare l'informazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asse linguistico</li> <li>• Asse storico-geografico</li> <li>• Asse matematico-scientifico</li> <li>• Asse tecnologico</li> </ul>

**Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).**

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti

di proprietà intellettuale e le licenze.

**4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

**5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE**

**TRAGUARDI FORMATIVI PER LA CLASSE TERZA**

	<b>AREE DI COMPETENZA (DIGICOMP 2.1)</b>	<b>COMPETENZE DA ATTIVARE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>
--	--	-----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------

	<p><b>1. INFORMATIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b></p> <p><b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p>L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sapere consultare il libro di testo digitale</li> <li>● utilizzare software e applicativi off-line e on-line per attività e giochi didattici</li> <li>● Selezionare e organizzare le informazioni provenienti da diverse fonti, anche dal web</li> <li>● Saper effettuare ricerche di informazioni in modo guidato su semplici piattaforme di comunicazione</li> <li>● Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.</li> <li>● Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</li> <li>● Saper organizzare le informazioni utilizzando software specifici per la creazione di tabelle o mappe</li> <li>● Saper archiviare le informazioni utilizzando diversi supporti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lettura e analisi di una pagina web</li> <li>● Utilizzo dei motori di ricerca</li> <li>● Utilizzo di parole chiave Selezione di informazioni e organizzazione in semplici schemi, tabelle e mappe</li> <li>● Ricerca di immagini e manipolazione delle stesse attraverso l'utilizzo di paint. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ricerche guidate nel web</li> <li>● Fruizione di risorse didattiche digitali (immagini, musiche, video, documenti, presentazioni).</li> <li>● Prima analisi e selezioni di informazioni e dati reperiti nel web</li> <li>● Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Flashcard multilingue interattive.</li> <li>● Uso di strumenti digitali e della tecnica comunicativa del Digital Storytelling, per l'apprendimento.</li> </ul> </li> <li>● Movimento di giocattoli robotici (M-BOT) su scacchiere.</li> <li>● Utilizzo di Google Drive, pen drive, memoria interna, hard disk esterno...</li> </ul> </li> </ul>
--	---	--	---	--



	<p><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p> <p><b>Sviluppare contenuti digital</b></p>	<p>L'alunno: Crea contenuti in semplici formati digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sperimentare in prima persona semplici giochi di programmazione</li> <li>● Seguire uno schema per la creazione di un semplice artefatto digitale</li> <li>● saper eseguire comandi per svolgere percorsi su scacchiere griglie (coding unplugged)</li> <li>● saper impartire comandi attraverso un semplice linguaggio di programmazione per completare un percorso dato, su un dispositivo</li> <li>● Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.</li> <li>● Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante.</li> <li>● Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Digitazione di semplici parole e numeri sotto dettatura, per la creazione di risorse didattiche analogico-digitali (alfabetiere, calendario, elenco dei nomi, flashcard).</li> <li>● Creazione di semplici risorse digitali in diversi formati (animazioni, presentazioni multimediali, testi, mappe) mediante l'uso di app, software e webware dedicati.</li> <li>● Creazione di Quiz e test online attraverso app e piattaforme digitali (Quizziz, Wordwall, LiveWorksheets, Learningapp, Moduli di Google, Flippity, Genial.ly)</li> <li>● Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)</li> <li>● Disegno e composizione di figure geometriche con il coding (tangram creativo)</li> <li>● Pixel art e coding (creazione di immagini digitali) ed uso di Scratch jr</li> <li>● Creazione di semplici risorse digitali come Story Telling, infografiche, Ebook, Libro-game</li> </ul>
--	---	---	--	--

	<p><b>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p> <p><b>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</b></p>	<p>L'alunno: Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Interagire tramite chat</li> <li>● Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</li> <li>● Scaricare contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante</li> <li>● Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.</li> <li>● Riconoscere le funzionalità di diversi mezzi</li> </ul> <p>per la comunicazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alfabetizzazione emotiva: le emozioni in arte, musica e movimento</li> <li>● Giochi sul fair play e il rispetto delle regole</li> <li>● Condivisione di dati per l'elaborazione e la creazione di semplici testi e immagini attraverso l'utilizzo di applicazioni</li> <li>● Creazione di regolamenti condivisi</li> <li>● Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto</li> <li>● Gestione dell'account scolastico</li> <li>● Redazione di testi condivisi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps)</li> <li>● Utilizzo di strumenti per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi con le Google Apps</li> <li>● Redazione di testi condivisi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps)</li> <li>● Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom)</li> </ul>
--	--	--	---	---

	<p><b>4. SICUREZZA E PROTEZIONE NEGLI AMBIENTI DIGITALI</b></p> <p><b>Proteggere la salute, il proprio benessere e l'ambiente</b></p>	<p>L'alunno: Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un loro uso scorretto (ambientale, privacy...).</li> <li>● Sapere come tutelarsi da un uso scorretto delle tecnologie digitali e quali azioni possibili intraprendere.</li> <li>● Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</li> <li>● Comprendere il significato e le caratteristiche elementari delle password nei sistemi digitali.</li> <li>● conoscere i rischi legati all'uso prolungato dei device</li> <li>● Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.).</li> <li>● Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password.</li> <li>● Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Attività di prevenzione del cyberbullismo</li> <li>● Lettura di libri ed elaborazione di fumetti sul bullismo</li> <li>● Visione di video per la prevenzione del cyberbullismo</li> <li>● Azioni Generazioni Connesse</li> <li>● Corretto utilizzo dei dispositivi digitali: accensione, spegnimento...</li> <li>● Privacy e protezione dati personali e identità</li> <li>● Utilizzo di password efficaci</li> <li>● Interland</li> <li>● Interiorizzazione delle regole sul corretto utilizzo dei device per evitare rischi connessi alla salute (tempi di utilizzo, giusta distanza dallo schermo, luminosità adeguata all'ambiente...)</li> <li>● Conoscenza delle modalità del corretto smaltimento dei rifiuti: la raccolta differenziata</li> </ul>

	<p><b>5. RISOLVERE PROBLEMI</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<p>L'alunno: Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali.</li> <li>● Identificare la soluzione di un semplice problema tecnologico</li> <li>● Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding</li> <li>● Usare un linguaggio di programmazione di tipo visuale (coding) con semplici sequenze di comandi, associare oggetti e procedure ad essi relative</li> <li>● Identificare le icone dei vari software e apps e riconoscere le loro funzioni</li> <li>● Creare una password conoscendo le regole per renderla sicura</li> <li>● Riconoscere la differenza tra hardware e software nel computer.</li> <li>● Riconoscere e denominare i principali dispositivi input</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</li> <li>● Utilizzo di software didattici.</li> <li>● Utilizzo delle classi virtuali</li> <li>● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi</li> <li>● Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)</li> <li>● Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo)</li> <li>● Muovere oggetti su scacchiere (coding unplugged)</li> <li>● Codyway: procedure per istruzioni e percorsi</li> <li>● Corso di Coding (Corso 1-2) sulla piattaforma code.org e Scratch jr</li> <li>● Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>● Attività individuali o con altri per l'attivazione di un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.</li> <li>● Corretto utilizzo di strumenti di input</li> <li>● Selezione di strumenti idonei all'attività proposta per lo sviluppo del pensiero logico.</li> </ul>
--	--	---	--	---

			<p>e output (mouse, tastiera fisica, tastiera virtuale, touchpad, monitor touch e tradizionale, smart TV) presenti nel computer e negli altri strumenti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Associare alcune combinazioni di tasti di scelta rapida alle loro funzioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo della combinazione di tasti di scelta rapida (ctrl+C =copia; ctrl+V incolla; ...)</li> </ul>
--	--	--	---	--

<b>DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE</b>				
<b>TRAGUARDI FORMATIVI PER LA CLASSE QUINTA</b>				
	<b>AREE DI COMPETENZA (DIGICOMP 2.1)</b>	<b>COMPETENZE DA ATTIVARE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>

	<p><b>1. INFORMATIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b></p> <p><b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p>L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare i motori di ricerca per trovare le informazioni richieste.</li> <li>● Ricercare testi online all'interno di una serie data di siti, salvarli, modificarli.</li> <li>● Ricercare musiche, informazioni e dati e salvarli su un device</li> <li>● Utilizzare correttamente i motori di ricerca per trovare le informazioni richieste (uso di parole chiave, ricerca avanzata...)</li> <li>● Selezionare le informazioni pertinenti allo scopo di una ricerca.</li> <li>● Compiere ricerche online e valutarne l'affidabilità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valutazione di siti internet</li> <li>● Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line</li> <li>● Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali</li> <li>● Analisi delle fake news</li> <li>● Tracciati grafici codificati.</li> <li>● Ricerca di brani musicali su YouTube o di informazioni e dati in alcuni siti dati e salvataggio su chiavetta USB o computer</li> <li>● Ricerca di immagini e manipolazione delle stesse attraverso l'utilizzo di paint e/o removebg...</li> <li>● Giornalini online.</li> <li>● Lettura, comprensione e analisi di un contenuto web</li> <li>● Creazione di cartelle personalizzate <ul style="list-style-type: none"> <li>● Salvataggio e trasferimento di contenuti multimediali da un device a un altro sperimentando diverse modalità (chiavetta usb, google Drive...</li> </ul> </li> </ul>
--	---	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rielaborare le informazioni raccolte da più fonti digitali</li> <li>• Conoscere i passaggi per creare e personalizzare un sistema di cartelle al fine di organizzare e depositare i materiali prodotti durante il percorso di apprendimento.</li> <li>• Apprendere i concetti base dell'architettura del computer (file, cartelle proprietà del file operazioni sui file)</li> </ul>	
	<p><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p> <p>Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>L'alunno: Crea contenuti in semplici formati digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi</li> <li>• Utilizzare semplici programmi di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare una mappa concettuale digitale rispettando le indicazioni ricevute</li> <li>• Creazione di escape room con Moduli o Genial.ly</li> <li>• Testi regolativi (istruzioni operative, regole di comportamento e di gioco, ricette, procedure, attività quotidiane, indicazioni stradali), dialoghi, storie interattive,</li> </ul>

			<p>grafica sotto la guida dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.</li></ul>	<p>animazioni, giochi didattici e contenuti multimediali con il coding</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Pixel art e coding (creazione di immagini digitali) ed uso di Scratch</li><li>● Creazione di un blog</li><li>● Scrittura creativa e articoli tematici per il blog scolastico.</li><li>● Produzione di brevi testi divulgativi rielaborando le informazioni acquisite attraverso la ricerca online.</li><li>● Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa)</li><li>● Creazione di Filmati, Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte, Fotoritocco , Ebook , Podcast e Infografiche</li><li>● Realizzazione di presentazioni di argomenti studiati attraverso gli applicativi della Gsuite o di Office.</li><li>● Creazione di Qrcode</li><li>● Creazione di risorse digitali in diversi formati (animazioni, presentazioni multimediali, testi, mappe) mediante l'uso di app, software e webware dedicati</li></ul>
--	--	--	--	--



	<p><b>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p> <p><b>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</b></p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati</li> <li>• Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire tramite chat ed email</li> <li>• Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali</li> <li>• Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante</li> <li>• Collaborare per creare test, giochi didattici, questionari in formato digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrittura di proposte per il miglioramento del proprio Comune.</li> <li>• Progettazione in modo collaborativo di un questionario per condurre un sondaggio</li> <li>• Utilizzo dell'applicazione web Google Moduli per la creazione di un sondaggio</li> <li>• Lettura e riflessione in classe del patto di corresponsabilità educativa e del regolamento di Istituto, con particolare attenzione alla parte inerente la cittadinanza digitale</li> <li>• Attività laboratoriali e progetti dedicati alla sicurezza e alla cittadinanza digitale</li> <li>• Condivisione e produzione collaborativa di contenuti didattici in ambiente virtuale.</li> <li>• Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto</li> <li>• Creazione di regolamenti condivisi</li> <li>• Corretta gestione della propria identità digitale</li> <li>• Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom)</li> </ul>
--	--	--	--	---

				<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corretto utilizzo della posta elettronica</li> <li>● Gestione account scolastico</li> <li>● Progetti con Generazioni connesse e con la Polizia Postale</li> <li>● Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line</li> <li>● Iniziative di sensibilizzazione per il Safer internet day</li> <li>● Creare un elenco di regole per la corretta creazione e la gestione di un'identità digitale.</li> </ul>
	<p><b>4. SICUREZZA E PROTEZIONE NEGLI AMBIENTI DIGITALI</b></p> <p><b>Proteggere la salute, il proprio benessere e l'ambiente</b></p>	<p>L'alunno: Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere quali informazioni personali non devono essere diffuse o comunicate in rete.</li> <li>● Identificare i comportamenti sicuri per prevenire e affrontare i rischi online</li> <li>● sapere come citare e riutilizzare risorse rispettando il diritto d'autore</li> <li>● creare password</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</li> <li>● La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</li> <li>● conoscenza delle regole del copyright per l'utilizzo di contenuti multimediali</li> <li>● Riconoscimento di episodi di "Cyberbullismo" ed elaborazione di strategie di contrasto.</li> <li>● Utilizzo di password efficaci</li> <li>● Iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet day</li> <li>● Progetti con Generazioni connesse</li> <li>● Percorsi di educazione alla salute - contrasto alle dipendenze</li> <li>● Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile</li> </ul>

			<p>efficaci</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• sa come comportarsi in caso di cyberbullismo</li><li>• sa riconoscere, usare e dosare l'utilizzo delle tecnologie digitali senza esserne dipendente</li><li>• Comprendere il significato di plagio, citazione e diritto d'autore<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere i comportamenti leciti e illeciti rispetto al diritto d'autore</li></ul></li></ul>	
--	--	--	--	--

	<p><b>5. RISOLVERE PROBLEMI</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<p>L'alunno: Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali</li> <li>● Sviluppar e il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</li> <li>● Comprendere l'architettura del computer e di altri strumenti digitali (CPU, memorie unità di input/output, porte di collegamento)</li> <li>● Comprendere quali sono i principali dispositivi di input/output (tastiera, mouse, display, touchscreen)</li> <li>● Sa eseguire operazioni di spostamento dati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alfabetizzazione informatica e digitale di base.</li> <li>● Analisi delle parti principali di un computer e delle loro funzioni (hardware e software)</li> <li>● Utilizzo di strumenti di input ed output per la creazione di contenuti digitali</li> <li>● Salvataggio dei contenuti digitali prodotti su hard disk, pen drive, ecc.</li> <li>● Fruizione di risorse didattiche digitali (immagini, musiche, video, documenti, presentazioni).</li> <li>● Attività quotidiane, sequenze narrative, filastrocche e canzoni (sequenze logiche).</li> <li>● Ricerche guidate nel web (cacce al tesoro e webquest strutturati)..</li> <li>● Utilizzo del coding, per l'acquisizione di strategie di problem solving e per l'apprendimento multilinguistico.</li> <li>● Capacità di risoluzione di un semplice problema tecnico riscontrato utilizzando il manuale d'uso</li> <li>● Conoscenza del significato di virus, malware e antivirus.</li> <li>● Riconoscimento degli elementi principali dell'interfaccia dei siti web: home page, menu, link, barra di ricerca...</li> <li>● Ricerca di informazioni dall'interfaccia di un sito</li> <li>● Robotica educativa e programmazione a blocchi.</li> </ul>
--	--	---	--	--

			<p>tra diversi dispositivi digitali</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Distinguere e l'hardware dal software negli strumenti digitali</li><li>● Comprendere le potenzialità e le limitazioni dei principali strumenti digitali conosciuti</li><li>● Risolvere semplici problemi tecnici</li><li>● Comprendere l'importanza di usare un antivirus</li><li>● Comprendere il potenziale e i limiti delle tecnologie digitali</li><li>● Riconoscere la struttura di un sito web.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● individuazione di un bug in un codice di programmazione (unplugged e on-line) e attivazione di strategie per la risoluzione del problema</li><li>● L'artista su "Programma il futuro"</li><li>● Pixel art e coding (creazione di immagini digitali) ed uso di Scratch</li></ul>
--	--	--	---	---

**RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI**

<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.

2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce, con l'aiuto dell'insegnante, i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

### Principali riferimenti normativi del Curricolo delle competenze digitali:

- **13 luglio 2015 LEGGE n. 107 - [La buona Scuola](#)**

*Obiettivi formativi prioritari - art. 1, comma 7. lett. h)*

*Obiettivi del Piano nazionale scuola digitale - art. 1, comma 58.*

- **27 ottobre 2015 Decreto Ministeriale n. 851**, relativo al [Piano Nazionale Scuola Digitale](#) - Documento di indirizzo de "La Buona Scuola"

*Ambito di lavoro: Le competenze degli studenti ( Azioni #14 - #15 - #16 - #17 - #18)*

cf. [Piano Digitale della Scuola 2017/19](#), azione #A.6

- **22 maggio 2018** La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea **9009/18/CE** [relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#), che sostituisce quella del 2006 (che è stata recepita negli allegati al D.M. n.139 del 2007, nelle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* di cui al D.M. n.254 del 2012, nei modelli di certificazione delle competenze allegati al D.M. n.742 del 2017 e nel documento *Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari* trasmesse con Nota n.3645 del 1 marzo 2018)
- **2017 DIGCOMP 2.1** - Framework delle competenze digitali *cf. DigComp 1.0(2015), DigComp 2.0 (2016)*
- **Digital Competence Assesment Framework** (*Calvani, Fini, Ranieri, 2009*)