

Istituto Omnicomprensivo di Alanno

CURRICOLO DIGITALE

**di Scuola dell'Infanzia, Primaria,
Secondaria di Primo e Secondo Grado**



Delibera Collegio Docenti del 29.06.2024



***“La scuola digitale non è un’altra scuola.
È, più concretamente, la sfida dell’innovazione
della scuola.”***

Dal Piano Nazionale Scuola Digitale

Introduzione

Scuola e società oggi si confrontano con scenari molto complessi rispetto a decine di anni fa: non si può prescindere dall'ampia diffusione delle tecnologie e dei dispositivi digitali e, pertanto, neanche da una educazione al digitale.

Per il mondo della scuola è necessario dunque sperimentare una didattica innovativa e integrata che riconosca e valorizzi il ruolo degli strumenti digitali, favorisca l'uso consapevole delle tecnologie nelle diverse discipline a consegnare agli studenti abilità e conoscenze utili per il resto della vita.

Le Raccomandazioni del Consiglio d'Europa del 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e definiscono tale competenza come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Tale competenza è trasversale e coinvolge dunque tutte le discipline o ambiti disciplinari nella logica di un curriculum verticale.

Lavorare sulle competenze digitali significa mettere lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, analizzare dati e proporre strategie risolutive.

Il digitale aiuta a proporre compiti di realtà (es. costruzione di un blog, di una web radio o di componenti per la robotica).

I nostri alunni sono "nativi digitali": sono cioè nati in una società permeata di comunicazione digitale. La scuola, tuttavia, ha il compito di guidare gli studenti in questo ambiente immersivo in cui essi vivono rispettando i tempi e i modi più consoni all'età.

La competenza digitale fa riferimento a tutti i campi di esperienza: tutti i docenti sono concorrenti al raggiungimento di tale competenza, essendo essa trasversale.

Cosa è il Curricolo Digitale

Il Curricolo Digitale è:

- una pista di lavoro indicativa che declina lo sviluppo delle competenze degli studenti nel campo digitale;
- un percorso di continuità sia orizzontale che verticale;
- uno strumento che prevede anche la ripetizione di alcune attività, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti;
- uno strumento realizzato per dare un orizzonte di lavoro a docenti, studenti e famiglie;
- un adattamento "flessibile" al DigComp;
- uno strumento perfezionabile e perfezionabile nel tempo;
- una risorsa costruita con un linguaggio semplice.

Il Curricolo Digitale può dunque definirsi come un insieme di indicazioni utili al raggiungimento della competenza digitale e di una cittadinanza digitale responsabile per sé e per gli altri.

Nel redigere il Curricolo Digitale, il team digitale d'Istituto ha tenuto conto:

- del D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 (Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di istruzione);
- delle Linee Guida Istituti tecnici (Direttiva Ministeriale n. 57/2010, Primo biennio – Dir. Min. n. 4/2012, Secondo biennio e quinto anno) e dei Nuovi Ordinamenti per gli Istituti Professionali (D. lgs. 13 aprile 2017, n. 61, D.M. 24 maggio 2018, n. 92, D.M. 23 agosto 2018, n. 766)
- delle Raccomandazioni del Parlamento e del Consiglio Europeo (Competenze chiave) - *“DigComp: A framework for developing and understanding digital competence in Europe”*;
- della legge 107/2015 (Buona Scuola) che presenta il PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale);
- della Legge 92 del 2019 (insegnamento dell'Educazione Civica) e dalle relative Linee Guida (D.M. 35 del 22 giugno 2020).

Struttura del curricolo digitale

Il documento che costituisce il punto di riferimento per l'elaborazione del Curricolo Digitale è il Digcomp Edu armonizzato con l'attuale Piano Scuola 4.0. Questo documento costituisce uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini per far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale.

Il Curricolo digitale:

- è strutturato per annualità con indicazione delle conoscenze, delle abilità e dei traguardi di competenza da sviluppare nel corso dei cicli scolastici secondo una scansione flessibile e ripetitiva;
- fa riferimento alle 5 aree del DigComp (1. Alfabetizzazione su informazioni e dati, 2. Comunicazione e collaborazione, 3. Creazione di contenuti digitali, 4. Sicurezza, 5. Risolvere problemi);
- prevede, a supporto del lavoro dei docenti, riferimenti a risorse utili, piste di lavoro, suggerimenti metodologici;
- individua, per ciascuna delle competenze, otto livelli di padronanza;
- non prevede una valutazione specifica delle competenze digitali che sono da intendersi come trasversali a tutte le discipline e afferenti, nello specifico, all'Educazione Civica.

Il Curricolo Digitale è strutturato in riferimento alle cinque aree del DigComp:

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali
2. COMUNICAZIONE E	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online,

COLLABORAZIONE	collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Creare e modificare contenuti (da testi a immagini e video); produrre espressioni creative, contenuti e media, programmare
4. SICUREZZA	Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
5. RISOLVERE PROBLEMI	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici.

Metodologia

La riflessione sull'importanza delle competenze digitali comporta l'introduzione di metodologie didattiche innovative che promuovano la partecipazione attiva degli studenti, la ricerca, la collaborazione e la produzione digitale, che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e che favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Livelli di competenza secondo il DigComp

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	Autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia (da solo)	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non di routine	Indipendente e in base ai propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guidando gli altri	Applicare

	6	Compiti specifici	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Creare
	8	Risoluzione di problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

La situazione nell'Istituto Omnicomprensivo di Alanno

Le pratiche didattiche relative al digitale nell'IO di Alanno hanno ricevuto una forte spinta con l'insorgere degli eventi pandemici nel 2019-20 e la conseguente attivazione della DAD.

Nel corso degli anni sono stati realizzati:

- un progetto Erasmus Ka1 dal titolo "Staff development on digital skills: a European look! che ha previsto esperienze di mobilità per job shadowing in Svezia, Spagna e Danimarca (<https://www.omnicomprensivoalanno.edu.it/ka1-staff-development/>);
- un corso di formazione per i docenti dal titolo "Docente 2.0" nell'a.s. 2016-17;
- un corso di formazione per docenti dal titolo "L'uso del digitale nella DAD" nell'a.s. 2019-20;
- workshop formativi di scuola digitale;
- percorsi formativi per docenti e personale ata dell'Istituto nell'ambito delle azioni relative al PNRR Scuola - Scuola Futura (Corso PEDIDO - Percorsi digitali per docenti, corso PEDA - Percorsi digitali per assistenti amministrativi e corso PEDALTRI - Percorsi digitali per collaboratori scolastici, infermieri, cuochi, collaboratori dell'azienda agraria, guardarobieri (<https://sites.google.com/d/1FXmIyTHvv18LhdYcQw-IUSOnv5FFERx2/p/1bSk-3jmqDvpfmJT1nPfETWvu1l-8RZER/edit?pli=1>);

SI - Scuola dell'Infanzia

MICROABILITA'

- Muovere il mouse e i suoi tasti
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (es. scrivere il proprio nome)
- Visionare immagini e brevi video
- Utilizzare paint
- Eseguire semplici giochi linguistici, matematici, topologici al pc o al tablet
- Attività di coding

SPC1 - Scuola Primaria Classe 1

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità Con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Riconoscere le parti del computer. • Aprire un file (foto, documento). • Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (maiuscolo, minuscolo, ...).	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	• Le parti del pc • Accendere e spegnere il computer • Il mouse e la tastiera • Accendere e spegnere il pc: il desktop • scrivere con la tastiera
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Acquisire familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario, contenuto). • Collaborare con i compagni per realizzare un semplice lavoro di gruppo.	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	• Google workspace
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Rappresentare le parti dei diversi dispositivi digitali per mezzo di etichette e cartelloni. • Utilizzare la funzione drag and drop. • Creare un disegno con l'utilizzo di una semplice app di grafica. • Utilizzare un programma di videoscrittura per creare un semplice testo. • Acquisire familiarità con il coding.	• Creare e modificare contenuti in formati semplici. • Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni. • Utilizzare il linguaggio del codice.	• Paint • Quickdraw google • Word Wall • Learning app • Pixel art online • Code.org

Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Utilizzare l'account scolastico • Disegnare la propria carta di identità • Riflettere sulle emozioni che si provano durante l'utilizzo di un videogioco o durante la visione di un programma televisivo.	• Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	• Disegnare il proprio avatar • Usare pixton • Il gioco delle emozioni
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Accendere e spegnere il pc/tablet. • Utilizzare la tastiera e il mouse • Utilizzare il monitor touch a scuola	• Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali. • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Le parti del pc • Accendere e spegnere il computer • Il mouse e la tastiera • Accendere e spegnere il pc: il desktop • Scrivere con la tastiera

Livelli di competenza da raggiungere				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

SPC2 - Scuola Primaria Classe 2			
Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità Con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Riconoscere le parti del computer, programmi, cartelle, file. • Aprire un file (foto, documento). • Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (maiuscolo, minuscolo, ...). • Nominare e salvare un file anche all'interno di una cartella.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	• Le parti del pc • Accendere e spegnere il computer • Il mouse e la tastiera • Accendere e spegnere il pc: il desktop • Scrivere con la tastiera
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Acquisire familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario, contenuto). • Collaborare con i compagni per la risoluzione di problemi.	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	• Google workspace
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Rappresentare le parti dei diversi dispositivi digitali per mezzo di etichette e cartelloni. • Utilizzare la funzione drag and drop. • Creare un disegno con l'utilizzo di una semplice app di grafica. • Utilizzare un programma di videoscrittura per creare un semplice testo. • Acquisire familiarità con il coding.	• Creare e modificare contenuti in formati semplici. • Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. • Utilizzare il linguaggio del codice.	• Paint • Quickdraw google • Pixel art online • Code.org

Sicurezza ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	● Utilizzare l'account scolastico. ● Disegnare una carta di identità. ● Riflettere sulle emozioni che si provano durante l'utilizzo di un videogioco o durante la visione di un programma televisivo.	● Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..). ● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	● Disegnare il proprio avatar ● Usare pixton ● Il gioco delle emozioni
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Accendere e spegnere il pc/tablet. ● Utilizzare la tastiera e il mouse. ● Utilizzare il monitor touch a scuola.	● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali. ● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	● Le parti del pc ● Accendere e spegnere il computer ● Il mouse e la tastiera ● Accendere e spegnere il pc: il desktop ● Scrivere con la tastiera

Livelli di competenza da raggiungere				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

SPC3 - Scuola Primaria Classe 3			
Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità Con l'aiuto di qualcuno l'alunno è in grado di:	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca. • Organizzare, archiviare e recuperare dati • Individuare una cartella sul desktop, entrare nella cartella, salvare un documento nella cartella. • Stampare un documento.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online. • Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi. • Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata. • Avviare la procedura per stampare un documento.	Ricerca in rete con i bambini Giochi su file e cartelle Motore di ricerca Windows per bambini
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Approfondire la conoscenza della piattaforma digitale della scuola. • Utilizzare mail, classe virtuale, app. • Utilizzare muri virtuali.	• Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...). • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	L'email per bambini Padlet Pixel paper
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali.	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Prendere parte ad attività di codeweek. • Scrivere e seguire semplici istruzioni con strumenti digitali e software di programmazione.	• Utilizzare alcuni software / applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo). • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e	Storyjumper Ourboox CodyRoby e altro Scratch Word Wall Learning a

• Copyright e licenze. • Programmazione.	• Acquisire familiarità con il coding.	- colori...). • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • utilizzare il linguaggio del codice	Code.org
Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Impostare password sicure. • Effettuare correttamente le procedure di login e logout. • Indicare programmi e videogiochi preferiti attraverso grafici. • Mantenere la postura corretta.	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi. • Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola. • Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute.	Alla scoperta del web Alla scoperta di internet Space shelter (come proteggersi online)
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Verificare le reti wifi disponibili e collegarsi. • Scegliere le opzioni di arresta sistema, aggiorna e arresta e aggiorna e riavvia • Utilizzare piattaforme in cloud	• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Identificare semplici soluzioni per risolverli.	Il gioco della rete

Livelli di competenza da raggiungere				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

SPC4 - Scuola Primaria Classe 4

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca. • Organizzare, archiviare e recuperare dati. • Individuare una cartella sul desktop, entrare nella cartella, salvare un documento nella cartella. • Stampare un documento.	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online. • Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi. • Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata. • Avviare la procedura per stampare un documento.	Ricerca in rete con i bambini Giochi su file e cartelle Motore di ricerca Windows per bambini
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Approfondire la conoscenza della piattaforma digitale della scuola. • Utilizzare mail, classe virtuale, app. • Condividere un documento (modificare, commentare). • Utilizzare app online per creare semplici fogli di calcolo e scrivere in modalità collaborativa. • Utilizzare muri virtuali	• Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...). • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	L'email per bambini Padlet Pixel paper Documenti Google - Introduzione e primi passi Google Fogli - primi passi
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Progettare la struttura di alcune diapositive per inserire testi e immagini. • Creare una presentazione relativa ad un argomento svolto in classe. • Prendere parte ad attività di codeweeek. • Scrivere e seguire semplici istruzioni con strumenti digitali e software di	• 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.	Storyjumper Ourboox Storyboard per fumetti Google presentazioni Canva CodyRoby e altro Codeweek Scratch Code.org

	- programmazione. - Acquisire familiarità con il coding.	- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. - Utilizzare il linguaggio del codice.	
Sicurezza - Proteggere i dispositivi. - Proteggere i dati personali e la privacy. - Proteggere la salute e il benessere. - Proteggere l'ambiente.	- Impostare password sicure. - Effettuare correttamente le procedure di login e logout. - Fare indagini relative all'uso quotidiano dei media per limitarne i tempi. - Indicare programmi e videogiochi preferiti attraverso grafici. - Mantenere la postura corretta.	- Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. - Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi. - Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui. - Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola. - Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. - Essere consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto.	Alla scoperta del web Alla scoperta di internet Space shelter (come proteggersi online)
Risolvere problemi - Risolvere problemi tecnici. - Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. - Individuare i divari di competenze digitali.	- Verificare le reti wifi disponibili e collegarsi - Scegliere le opzioni di arresta sistema, aggiorna e arresta e aggiorna e riavvia). - Utilizzare piattaforme in cloud.	- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Identificare semplici soluzioni per risolverli.	Il gioco della rete

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

SPC5 - Scuola Primaria Classe 5

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata).	• Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno. • Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche.	Ricerca in rete Riconoscere le Fake News
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.	• Sapere che cos'è un'identità digitale. • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	Guida introduttiva Google Workspace Conoscere Google Drive
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Acquisire familiarità con il coding.	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente. • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa. • Utilizzare il linguaggio del codice.	Google Presentazioni Canva Code.org Scratch
Sicurezza	• Leggere il regolamento d'Istituto e	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule	Cybersecurity

● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	“sottoscriverlo”. ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.	e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. ● Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ● Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.	● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Identificare semplici soluzioni per risolverli. ● Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività.	<u>10 punti per l'uso di dispositivi a scuola</u>

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

SSPG1 - Scuola Secondaria di Primo Grado Classe 1

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Riconoscere la differenza tra hardware e software e conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Individuare dispositivi di input e output. • Conoscere semplici strategie di ricerca • Imparare a gestire dati e contenuti digitali. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Svolgere ricerche semplici per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare alcune applicazioni dell'IA	Differenza tra hardware e software. Dispositivi input e output Ricerca in rete Che cos'è l'Intelligenza Artificiale e applicazioni dell'IA nella didattica
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Imparare come inviare email dall'account scolastico.	• Sapere che cos'è un'identità digitale. • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Archiviare dati su google drive. • Inviare email complete (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). dall'account scolastico all'insegnante e/o ai compagni.	Identità digitale Conoscere Google Drive Guida introduttiva Google Workspace
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente. • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa. • Utilizzare Word/Google documenti. • Creare tabelle con google documenti e con google fogli. • Utilizzare codici di programmazione.	Primi passi con Documenti Google Primi passi con Google Fogli Code.org Scratch Coding e Robotica educativa

Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. • Proteggere i dati personali e Saper riconoscere i metodi per proteggere la privacy e i dati personali. • Saper riconoscere gli opportuni atteggiamenti per la sostenibilità ambientale. • Saper riconoscere il pericolo del Cyberbullismo	• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Rispettare le regole per la gestione delle aule e dei laboratori digitali della scuola. • Adottare i diversi modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • Adottare opportuni atteggiamenti per la sostenibilità ambientale (es. non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). • Difendersi dal pericolo del Cyberbullismo	Cybersecurity Dati personali e saper riconoscere i metodi per proteggere la privacy e i dati personali Riconoscere le Fake News
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale saper utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Saper effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. • Individuare vari strumenti tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema operativo. • Conoscere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	• Utilizzare nell'attività quotidiana i dispositivi mobili della scuola. • Risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Utilizzare strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. • Saper utilizzare le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Comprendere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	10 punti per l'uso di dispositivi a scuola Uso del BYOD Sistema operativo Implicazioni relative all'uso dell'IA

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

SSPG2 - Scuola Secondaria di Primo Grado Classe 2

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Apprendere come utilizzare le app online per organizzare i siti di interesse. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Utilizzare i principali domini per la navigazione e la ricerca di contenuti / informazioni attendibili ed aggiornate. • Utilizzare le app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio, Padlet con bacheche virtuali condivisi...). • Utilizzare alcune applicazioni dell'IA	Il mondo delle reti ed internet Primi passi con Padlet Che cos'è l'Intelligenza Artificiale e applicazioni dell'IA nella didattica
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Imparare come inviare email dall'account scolastico. • Riconoscere l'insieme delle norme di comportamento, che regolano l'accesso dei singoli utenti alle reti telematiche.	• Evitare di lasciare tracce sensibili di identità digitale nella rete. • Inviare email complete (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). dall'account scolastico all'insegnante e/o ai compagni. • applicare e gestire in modo corretto l'interazione con altri utenti in rete.	Cos'è l'identità digitale Cos'è la netiquette?
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Saper ricercare materiali di varia provenienza. • Saper scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Sapere cos'è una licenza di copyright. • Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Imparare a rispettare il diritto di autore che	Primi passi con Google Presentazioni Primi passi con Genially Primi passi con Canva Cos'è il copyright Code.org Scratch Coding e Robotica educativa

		è tutelato dalle norme che stabiliscono la proprietà e l'utilizzo di un bene intellettuale. ● Utilizzare codici di programmazione.	
Sicurezza ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	● Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. ● Proteggere i dati personali e Saper riconoscere i metodi per proteggere la privacy e i dati personali. ● Saper riconoscere gli opportuni atteggiamenti per la sostenibilità ambientale. ● Saper riconoscere il pericolo del Cyberbullismo.	● Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo" ● Rispettare le regole per la gestione delle aule e dei laboratori digitali della scuola. ● Adottare i diversi modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. ● Adottare opportuni atteggiamenti per la sostenibilità ambientale (es. non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). ● Difendersi dal pericolo del Cyberbullismo.	Riconoscere i metodi per proteggere la Privacy e dati personali Riconoscere le Fake News Cybersecurity
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema operativo. ● Conoscere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	● Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. ● Saper utilizzare le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Comprendere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	Il mondo delle reti ed internet Implicazioni relative all'uso dell'IA

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere

SSPG3 - Scuola Secondaria di Primo Grado Classe 3

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Saper creare una cartella personale. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Realizzazione di una cartella personale sul dispositivo. • Utilizzare i più comuni motori di ricerca , (Google, Microsoft Bing, DuckDuckGo, Yahoo....). • Utilizzare la piattaforma Workspace for Education. • Utilizzare alcune applicazioni dell'IA	Creare cartelle con lo smartphone Come organizzare e strutturare cartelle in modo efficace Che cos'è l'Intelligenza Artificiale e applicazioni dell'IA nella didattica
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Conoscere gli elementi di formattazione per scrivere brevi testi. • Riconoscere le tecnologie digitali appropriate. • Individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. • Conoscere le regole dell'etichetta del web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Saper creare una identità digitale.	• Utilizzare gli elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi. • Utilizzare le tecnologie digitali appropriate (PC, smartphone, tablet) per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. • Utilizzare i servizi digitali per partecipare alla vita sociale. • Applicare le regole della Netiquette. • Individuare un'identità digitale.	Formattazione testo e paragrafi con google documenti Produzione di contenuti digitali
Creazione di contenuti digitali	• Sapere cos'è una licenza di copyright • Imparare a salvare le immagini su PC, non coperte da copyright da inserire	• Imparare a rispettare il diritto di autore che è tutelato dalle norme che stabiliscono la proprietà e l'utilizzo di un bene intellettuale.	Cos'è il copyright Come creare un ebook con Canva Code.org

• Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• in un testo. • Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	• Salvare le immagini su PC, non coperte da copyright. • Utilizzare codici di programmazione.	Scratch Coding e Robotica educativa
Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. • Saper riconoscere il pericolo del Cyberbullismo. • Conoscere le modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali e la gestione di una password.	• Applicare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. • Difendersi dal pericolo del Cyberbullismo. • Applicare le modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali e saper gestire una password.	Cybersecurity
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Saper risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Saper identificare semplici strumenti e modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • Conoscere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	• Individuare e risolvere semplici problemi tecnici. • Utilizzare strumenti e modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • Comprendere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	Implicazioni relative all'uso dell'IA

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere

SSSG1 - Scuola Secondaria di Secondo Grado Classe 1

Area di Competenza Descrittori	Conoscenza Abilità REVISIONE E APPROFONDIMENTO	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Riconoscere la differenza tra hardware e software e conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Individuare dispositivi di input e output. • Creare una cartella personale. • Conoscere i più comuni browser (chrome, firefox, opera, microsoft..) e conoscere i più comuni motori di ricerca, (Google, Microsoft Bing, DuckDuckGo, Yahoo....). • Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education. • Conoscere l'archiviazione online con Drive. • Effettuare semplici ricerche nel web. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Individuare i componenti hardware di un dispositivo e utilizzare i software applicativi. • realizzare una cartella e sottocartella personale all'interno di Documenti. • Utilizzare i più comuni browser (chrome, firefox, opera, microsoft..) e i più comuni motori di ricerca, (Google, Microsoft Bing, DuckDuckGo, Yahoo....). • Imparare ad utilizzare Drive di google. • Utilizzare alcune applicazioni dell'IA.	Differenza tra hardware e software. Creare una cartella personale. Conoscere i più comuni browser Come usare Google per trovare le informazioni Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività:video/link/compiti tramite Google Documenti/... Drive
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Conoscere gli elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi. • Riconoscere le tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. • Individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. • Conoscere la netiquette ed i rischi collegati ad un uso scorretto. • Individuare un'identità digitale.	• Realizzare e formattare un testo con google documenti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Utilizzare le tecnologie digitali appropriate (PC, smartphone, tablet) per condividere dati. • Applicare e gestire in modo corretto l'interazione con altri utenti in rete.	Come utilizzare gli elementi di formattazione di Google Documenti Rischi nell'utilizzo non corretto della rete Identità digitale.

Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. • Salvare immagini su PC, inserire un'immagine in un testo, modificare un'immagine. • Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa. • Conoscere il pacchetto Office di google.	• Imparare a rispettare il diritto di autore che è tutelato dalle norme che stabiliscono la proprietà e l'utilizzo di un bene intellettuale. • Utilizzare le immagini su PC, non coperte da copyright. • Imparare ad utilizzare il pacchetto Office di google.	Cos'è il copyright Copyright e contenuti pubblicati su siti web Drive Google Fogli Google documenti Come utilizzare Presentazioni di Google Come utilizzare Canva Come utilizzare Prezi
Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. • Conoscere le caratteristiche del Cyberbullismo • Distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali • Scegliere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali, gestire una password • Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri. • Conoscere le caratteristiche dell'IA	• Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Comprendere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA	Proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. Tecnologia responsabile - cyberbullismo - Fake news - privacy online Implicazioni relative all'uso dell'IA
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e soluzioni per risolverli. • Identificare semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per un corretto impiego di una tecnologia.	• Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.	Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere

SSSG2 - Scuola Secondaria di Secondo Grado Classe 2

Area di Competenza Descrittori	Livelli di padronanza REVISIONE E APPROFONDIMENTO	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Saper individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Distinguere i principali domini. • Saper selezionare, dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli. • Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati. • Imparare ad utilizzare la Digital Board, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività. • Conoscere le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Selezionare, dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali. • Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati. • Utilizzare la Digital Board, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). • Utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. • Utilizzare alcune applicazioni dell'IA	Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività:video/link/compiti tramite Google Documenti/... Cos'è un dominio internet Come gestire i file e le archiviazioni Come utilizzare una Digital Board Implicazioni relative all'uso dell'IA
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Imparare ad inviare email complete dall'account scolastico. • Apprendere varie modalità dei mezzi di comunicazione digitali. • Riconoscere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. • Distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e tutelare la propria reputazione online.	• Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. • Scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale e discutere delle tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali. • Utilizzare i filtri di navigazione sul web. • Utilizzare le identità digitali ben definite e tutelare la propria reputazione online.	Come inviare mail e file allegati e foto da telefono CELLULARE Cos'è l'Identità Digitale e perché è importante per cittadini e imprese Identità digitale

Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Conoscere il programma foglio di calcolo di google. • Conoscere il programma di videoscrittura (Documenti di google). • Imparare a ricercare materiali dalla rete. • Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	• Realizzare tabelle con dati, valori e formule utilizzando un foglio di calcolo. • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche). • Utilizzare codici di programmazione.	Salvare i documenti anche su memoria rimovibile Google Fogli - Google documenti Presentazioni di Google Canva - Prezi Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video. Code.org - Scratch
Sicurezza • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	• Conoscere le regole di base relative all'autenticazione e alla sicurezza dei dati personali. • Distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali. • Conoscere le regole per gestire una password personale nel rispetto della privacy. • Distinguere i rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisio. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Applicare le regole di base relative alla sicurezza dei dati personali, ai virus e all'uso consapevole dei social network. • Evitare i rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali. • Gestire una password personale. e individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. • Evitare rischi per la salute quando si utilizzano le tecnologie digitali. • Comprendere le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	Riconoscere le Fake News Privacy e dati personali
Risolvere problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	• Saper scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per il corretto impiego tecnologico. • Imparare a risolvere i problemi concettuali ben definiti e sistematici. • Tenersi al passo con l'evoluzione digitale • Saper lavorare in gruppo nello sviluppo delle proprie competenze digitali.	• Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare un corretto impiego di una tecnologia. • Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici. • Indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale. • Supportare gli altri mettendo a disposizione le proprie competenze digitali.	Tenersi al passo con l'evoluzione digitale

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	In autonomia	Comprendere

SSSG3 - Scuola Secondaria di Secondo Grado Classe 3

Area di Competenza Descrittori	Livelli di padronanza REVISIONE E APPROFONDIMENTO	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Imparare ad utilizzare la app online per organizzare i siti di interesse. • Saper riconoscere e distinguere le informazioni attendibili. • Saper caricare un file in una piattaforma • Saper esportare e convertire i file in formato pdf. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio Presentazioni di google...). • Riconoscere e distinguere le informazioni non attendibili come Bufale/Fake news. • Caricare un file in una piattaforma. • Esportare e convertire i file in formato pdf. • Imparare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	Videocorso sulla post-verità: diventa esperto di bufale in 40 minuti
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Saper realizzare un account di posta elettronica. • Conoscere le tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. • Conoscere come realizzare le presentazioni multimediali. •	• Utilizzare un account di posta elettronica in base al contesto di comunicazione. • Utilizzare tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali e professionali. • Realizzare presentazioni multimediali/video/ infografiche (Prezi, Canva, Presentazioni di google) per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo.	Come usare Gmail da PC e da smartphone Come utilizzare Presentazioni di Google Come utilizzare Canva Come utilizzare Prezi
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Conoscere l'applicazione degli strumenti del disegno, testo, presentazione. • Conoscere le regole del copyright e le licenze di dati, informazioni digitali e contenuti. • Imparare ad inserire oggetti multimediali in una presentazione e a realizzare un filmato.	• Utilizzare gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale. • Applicare le regole del copyright. • Inserire oggetti multimediali in una presentazione e realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.	Realizzare una mappa concettuale con Presentazioni di google Canva Prezi OpenShot Video Editor Google Fogli Google documenti
Sicurezza • Proteggere i dispositivi.	• Conoscere come applicare le modalità specifiche per condividere i propri dati.	• Applicare modalità specifiche per condividere i propri dati proteggendo se	Pericoli della Rete Privacy online: proteggi le tue

● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	● Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. ● Conoscere le caratteristiche dell'IA.	stessi e gli altri dai pericoli della rete. ● Utilizzare i login e le password degli account salvaguardando le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione. ● Imparare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	informazioni personali
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Riconoscere le diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. ● Riconoscere i diversi strumenti e tecnologie digitali per creare un corretto impiego di una tecnologia e processi e prodotti innovativi. ● Imparare a lavorare in gruppo mettendo a disposizione le proprie competenze personali.	● Utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. ● Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare un corretto impiego di una tecnologia e processi e prodotti innovativi. ● Indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale. ● Supportare gli altri mettendo a disposizione le proprie competenze digitali.	Ambienti di apprendimento digitale

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	4	Compiti e problemi ben definiti e non di routine	Indipendente e in base ai propri bisogni	Comprendere

SSSG4 - Scuola secondaria di secondo grado Classe 4

Area di Competenza Descrittori	Livelli di padronanza REVISIONE E APPROFONDIMENTO	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Saper creare soluzioni per problemi complessi. • Saper integrare le proprie conoscenze. • Saper valutare in maniera critica. • Saper gestire le informazioni e i dati. • Conoscere le caratteristiche dell'IA	• Risolvere problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali. • Integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati. • Valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali. • Impaare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA	Risolvere problemi con il digitale Navigare sul Web Valutare la credibilità delle fonti Come archiviare i dati personali Implicazioni relative all'uso dell'IA
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Saper riconoscere le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. • Saper utilizzare le tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali. • Saper trovare soluzioni a problemi complessi inerenti la gestione delle identità digitali. • Conoscere come evitare di lasciare tracce un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	• Utilizzare le tecnologie digitali più appropriate e condividere le informazioni e contenuti. • Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le competenze di cittadinanza digitale. • Trovare soluzioni a problemi complessi riguardanti le identità digitali. • Evitare di lasciare tracce che un'identità digitale lascia in rete considerare i rischi collegati.	Educazione alla cittadinanza digitale Come funziona il World Wide Web
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	• Riflettere su nuove soluzioni per risolvere problemi complessi e nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità. • Conoscere il pacchetto office di google. • Conoscere l'applicazione degli strumenti base del disegno, testo, presentazione.	• Trovare soluzioni alternative nuovi e originali per risolvere i problemi complessi. • Imparare ad utilizzare il pacchetto Office di google. • Utilizzare gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale.	Per creare QR Code Hovercode Google Fogli Google documenti Presentazioni di Google Canva Prezi
Sicurezza • Proteggere i dispositivi.	• Conoscere le regole di base relative all'autenticazione e alla sicurezza dei	• Applicare le regole di base relative alla sicurezza dei dati personali, ai virus e	Social e rischi in rete Rischi delle reti Wi-fi

Santoro Digitale a Istituto 18 Maggio 2023, 16				
● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	● dati personali. ● Distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali. ● Conoscere le regole per gestire una password personale nel rispetto della privacy. ● Distinguere i rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisio. ● Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	● all'uso consapevole dei social network. ● Evitare i rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali. ● Gestire una password personale. e individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. ● Evitare rischi per la salute quando si utilizzano le tecnologie digitali. ● Utilizzare codici di programmazione.	Regole per una password sicura Code.org Scratch	
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Saper scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per il corretto impiego tecnologico. ● Imparare a risolvere i problemi concettuali ben definiti e sistematici. ● Tenersi al passo con l'evoluzione digitale ● Saper lavorare in gruppo nello sviluppo delle proprie competenze digitali.	● Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare un corretto impiego di una tecnologia. ● Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici . ● Indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale. ● Supportare gli altri mettendo a disposizione le proprie competenze digitali.	Tenersi al passo con l'evoluzione digitale Risolvere problemi con il digitale	
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	4	Compiti e problemi ben definiti e non di routine	Indipendente e in base ai propri bisogni	Comprendere

SSSG5 - Scuola secondaria di secondo grado Classe 5

Area di Competenza Descrittori	Livelli di padronanza REVISIONE E APPROFONDIMENTO	Traguardi di competenza	Risorse e Materiali
Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	• Saper creare soluzioni per problemi complessi. • Saper integrare le proprie conoscenze. • Saper valutare in maniera critica. • Saper gestire le informazioni e i dati. • Conoscere le caratteristiche dell'IA.	• Risolvere problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali. • Integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati. • Valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali. • Adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno. • Imparare le principali implicazioni relative all'uso dell'IA.	
Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	• Saper riconoscere le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. • Saper utilizzare le tecnologie digitali per potenziare le proprie capacità personali. • Saper trovare soluzioni a problemi complessi inerenti la gestione delle identità digitali. • Conoscere come evitare di lasciare tracce un'identità digitale lascia in rete e considerare i rischi collegati.	• Creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti il modo di interagire con gli altri attraverso le tecnologie e i mezzi di comunicazione digitali, il galateo digitale, rispettose delle differenze culturali e generazionali. • Integrare le proprie conoscenze per contribuire alle pratiche e alle conoscenze professionali e guidare gli altri nella condivisione attraverso le tecnologie digitali.	
Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti	• Riflettere su nuove soluzioni per risolvere problemi complessi e nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità.	• Trovare soluzioni alternative nuove ed originali per risolvere i problemi complessi. • Conoscere il programma di videoscrittura (Documenti di google) ed il foglio di calcolo	

digitali. ● Integrare e rielaborare contenuti digitali. ● Copyright e licenze. ● Programmazione.	● Imparare ad utilizzare il pacchetto Office di google. ● Conoscere l'applicazione degli strumenti base del disegno, testo, presentazione.	di google. ● Utilizzare gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale.	
Sicurezza ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Proteggere la salute e il benessere. ● Proteggere l'ambiente.	● Individuare soluzioni a problemi complessi con diversi fattori di interazione finalizzate a evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere quando si utilizzano le tecnologie digitali, proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali o proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e dal loro utilizzo. ● Acquisire familiarità con Coding e Robotica educativa.	● Creare soluzioni a problemi complessi con molti fattori di interazione finalizzate a evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere quando si utilizzano le tecnologie digitali, proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali e la protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. ● Utilizzare codici di programmazione.	
Risolvere problemi ● Risolvere problemi tecnici. ● Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. ● Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. ● Individuare i divari di competenze digitali.	● Individuare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali. ● Conoscere come contribuire alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici e migliorare le competenze digitali e trovare opportunità di crescita personale, per rimanere al passo con l'evoluzione digitale.	● Creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali. ● Fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici e migliorare le competenze digitali e trovare opportunità di crescita personale, per rimanere al passo con l'evoluzione digitale.	

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guidando gli altri	Applicare

Nell'elaborazione del Curricolo Digitale d'Istituto, il team digitale ha tenuto conto della documentazione educativa in ambito digitale prodotta dai docenti dell'Istituto nel corso degli anni, dei percorsi formativi realizzati e di diversi contributi reperiti in rete.

IL TEAM DIGITALE

Michele Stampone

Sabatino Quieti

Sara Di Toro Mammarella