

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI MONTALCINI"
82018 SAN GIORGIO DEL SANNIO (BN)
Via G. Bocchini, 37

☎ Segreteria: 0824.49249 📠 Dirigente: 0824.49140 - C.F. 92057580620 - C.M. BNIC85700T
DR Campania – Ambito BN-4 – Art. 1, c.66, L.13 luglio 2015, n. 107
Decreto USR Campania – Prot. 3988 del 15/03/2016

e-mail : bnic85700t@istruzione.it - sito web : www.icsangjordelsannio.edu.it - P.E.C. : bnic85700t@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA - 3 ANNI

Area di competenza		1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L' alunno sa:</p> <p>Identificare semplici elementi visivi (immagini, colori, simboli) utilizzando strumenti digitali di base.</p> <p>Comprendere che un dispositivo digitale (tablet, computer) può essere usato per accedere a contenuti (esempio: video, immagini).</p>	<p>L' alunno è in grado di:</p> <p>clickare su un'icona o scegliere un'immagine.</p> <p>Selezionare contenuti digitali predefiniti (es. brevi storie animate, immagini di animali, suoni).</p>	<p>Capacità di riconoscere e interagire con contenuti digitali attraverso l'esplorazione guidata, promuovendo la curiosità e l'interesse per il mondo digitale.</p>	<p>Visione di brevi video o animazioni educative selezionate.</p> <p>Gioco con app interattive semplici che prevedano la selezione di immagini o suoni.</p> <p>Esplorazione di contenuti digitali specifici, come album fotografici tematici o librerie digitali con storie animate.</p> <p>Uso del tablet per associare immagini a parole semplici .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Device con app educative appropriate per la fascia d'età . • Lavagna interattiva o schermo proiettato, ove presenti, con contenuti adatti. • Librerie digitali o piattaforme come "YouTube Kids" con contenuti selezionati per bambini. • Materiali visivi e sonori (Learning apps) • Book Creator, creazione di "un libro delle emozioni" • Interacty, giochi educativi interattivi (abbinamento di forme o colori)
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia
Base 1		Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 4 ANNI

Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza: 1.1 navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L' alunno sa: Riconoscere simboli, immagini e suoni come indicatori di informazioni digitali. <input type="checkbox"/> Comprendere l'utilizzo di semplici strumenti digitali per esplorare contenuti (es. tablet, schermo interattivo).	L' alunno é in grado di: Utilizzare immagini, suoni e simboli per individuare e selezionare informazioni digitali di interesse. <input type="checkbox"/> Sperimentare la navigazione guidata attraverso risorse digitali per scoprire contenuti legati al loro ambiente o interessi.	Essere in grado di esplorare semplici risorse digitali con il supporto dell'adulto, mostrando interesse e curiosità verso l'utilizzo di tecnologie per la scoperta di informazioni.	Navigazione con supporto: Utilizzare un tablet o schermo interattivo per esplorare contenuti multimediali, come immagini o video legati alla natura, animali, colori o stagioni. Filtrare informazioni: Attività di associazione immagini/parole basata su strumenti digitali (es. abbinare l'immagine di un animale al suo verso). Raccolta di informazioni: Realizzare un collage digitale di immagini su un tema specifico (es. "Il mio albero preferito" o "Gli animali della fattoria"). Esplorazione tattile e visiva: Utilizzare risorse come schermi tattili per esplorare e selezionare contenuti interattivi (es. giochi educativi con riconoscimento di forme e colori).	<ul style="list-style-type: none"> • Device con applicazioni - educativi • Lavagna interattiva multimediale: Per mostrare immagini, video e suoni.(ove presente • Strumenti analogici di supporto: Libri con QR code che rimandano a contenuti digitali. • Siti e app sicuri per bambini: Es. "ScratchJr" per esplorare creatività digitale in modo ludico
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compiti		Autonomia
Base 1		Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

Area di competenza		2. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: 1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L' alunno sa:</p> <p>Identificare semplici elementi visivi (immagini, colori, simboli) utilizzando strumenti digitali di base.</p> <p>Comprendere che un dispositivo digitale (tablet, computer) può essere usato per accedere a contenuti (esempio: video, immagini).</p>	<p>L' alunno è in grado di:</p> <p>Navigare semplici interfacce con supporto, come cliccare su un'icona o scegliere un'immagine.</p> <p>Esplorare contenuti digitali predefiniti (ad esempio, brevi storie animate, immagini di animali, suoni).</p>	<p>Capacità di riconoscere e interagire con contenuti digitali attraverso l'esplorazione guidata, promuovendo la curiosità e l'interesse per il mondo digitale.</p>	<p>Visione di brevi video o animazioni educative selezionate: Utilizzare contenuti video mirati e didattici per stimolare l'interesse e la comprensione di concetti semplici.</p> <p>Gioco con app interattive semplici: Sfruttare app che prevedono la selezione di immagini o suoni, come giochi che richiedono di toccare l'immagine giusta o ascoltare suoni associati a immagini.</p> <p>Esplorazione di contenuti digitali specifici: Esplorare album fotografici tematici o librerie digitali che offrono storie animate, promuovendo un'interazione ludica e educativa.</p> <p>Uso di una lavagna interattiva: Associare immagini a parole semplici, ad esempio animali e i loro versi, per sviluppare capacità di comprensione visiva e linguistica.</p>	<p>Device con app educative appropriate per la fascia d'età (ad esempio, app con immagini interattive).</p> <p>Lavagna interattiva o schermo proiettato ove presenti, con contenuti adatti (ad esempio, storie o giochi educativi).</p> <p>Librerie digitali o piattaforme come "YouTube Kids" e/o Vidnoz con contenuti selezionati per bambini.</p> <p>Materiali visivi e sonori strumenti musicali, ecc., per stimolare il riconoscimento visivo e uditivo. (Learning apps)</p>
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia
Base 1		Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 3 ANNI

Area di competenza		2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza: 2.1 interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali					
2.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.4	L'alunno sa: Conoscere l'uso base delle tecnologie digitali per la comunicazione Riconoscere strumenti digitali comuni per la comunicazione (es. tablet, touchscreen)	L'alunno è in grado di: utilizzare dispositivi digitali in modo semplice, come tablet o PC, per interagire con altri Rispondere a stimoli o interazioni digitali (come icone, immagini, suoni)	Essere in grado di utilizzare strumenti digitali per comunicare con gli altri in modo appropriato Essere in grado di riconoscere e interagire con il contenuto digitale	Giocare a giochi digitali che prevedono il turno (es. giochi con immagini che si alternano) Guardare brevi video o animazioni insieme agli altri, rispondere a domande o interagire (ad esempio, rispondere a semplici domande vocali)	StoryJumper : Creazione di libri digitali personalizzati in collaborazione con gli alunni, stimolando la narrazione creativa. Video interattivi (es. YouTube Kids) Interacty e Learningapps :per creare e utilizzare applicazioni educative interattive come puzzle.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
Base 1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 4 ANNI

Area di competenza		2 Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: 2.1 interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali					
2.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L'alunno sa: Riconoscere le tecnologie digitali di comunicazione (come tablet, smartphone, videogiochi educativi).	L'alunno è in grado di: Usare in modo semplice dispositivi tecnologici per comunicare con adulti o coetanei (e.g., toccare l'icona per chiamare).	Usare in modo semplice dispositivi tecnologici per comunicare con adulti o coetanei (e.g., toccare l'icona per chiamare). Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	1 Fare videochiamate con un adulto per salutare un compagno. 2 Utilizzare immagini o emoticon per esprimere emozioni e sentimenti.	Tablet con app di videoconferenza, emoticon digitali, giochi digitali per bambini, libri interattivi online.

2.4	Riconoscere la possibilità di lavorare insieme tramite giochi o applicazioni digitali.	Semplicemente partecipare a un'attività digitale in gruppo, come ascoltare o rispondere a stimoli digitali collettivi (ad esempio, tramite un'app educativa).	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	1 Giocare a giochi digitali educativi che richiedono la collaborazione con un compagno o un adulto. 2 Realizzare un disegno in gruppo, ognuno contribuisce con una parte.	App di giochi cooperativi online, StoryJumper : Creazione di libri digitali personalizzati in collaborazione con gli alunni, stimolando la narrazione creativa. Video interattivi (es. YouTube Kids) Interacty e Learningapps :per creare e utilizzare applicazioni educative interattive come puzzle. Piattaforme di disegno digitale per bambini, software di collaborazione per bambini
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
Base 1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

Area di competenza		2 Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: 2.1 interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 collaborare attraverso le tecnologie digitali					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L' alunno sa:	L' alunno è in grado di:			
2.1	che è possibile utilizzare dispositivi digitali per parlare o inviare messaggi a persone lontane (ad esempio, fare videochiamate o inviare messaggi con emoji).	usare un dispositivo digitale per comunicare con un altro bambino o un adulto (ad esempio, fare una videochiamata o inviare un messaggio con simboli).	L'alunno usa le tecnologie digitali per interagire con gli altri, partecipando attivamente a una conversazione, anche se con l'aiuto di un adulto.	Fare una videochiamata con un compagno o un adulto per raccontare una storia. - Utilizzare un'app per inviare semplici messaggi o emoji a un compagno.	App di videochiamate (es. Zoom, Skype). - App di messaggistica con simboli (es. Messenger Kids).
2.4	che è possibile lavorare insieme a distanza utilizzando tecnologie digitali, ad esempio giocando insieme in un gioco online o facendo attività di gruppo su un tablet.	partecipare a un'attività digitale di gruppo, come rispondere insieme a stimoli collettivi in un'app o giocare a un gioco educativo cooperativo.	L'alunno collabora con gli altri, utilizzando tecnologie digitali per realizzare attività di gruppo, ad esempio condividere uno spazio	Giocare insieme a un gioco educativo su tablet che richiede la collaborazione di due o più bambini (ad esempio, giochi di squadra o	App di giochi cooperativi (es. Toca Boca, Endless Alphabet). - App di disegno collaborativo (es. Draw and Tell).

			digitale per fare un disegno insieme o completare un gioco cooperativo.	puzzle). - Creare un disegno di gruppo utilizzando un'app di disegno digitale.	StoryJumper : Creazione di libri digitali personalizzati in collaborazione con gli alunni, stimolando la narrazione creativa. Video interattivi (es. YouTube Kids) Interacty e Learningapps :per creare e utilizzare applicazioni educative interattive come puzzle.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
Base1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL' INFANZIA 3 ANNI

Area di competenza		3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
3.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L' alunno sa: Riconoscere gli strumenti digitali, uso di tablet e app educative.	L' alunno è in grado di: Riconoscere semplici contenuti digitali come immagini, video, disegni o storie .	Creazione di contenuti semplici attraverso dispositivi digitali	Colorare un'immagine con un'app di disegno digitale	Tiny Tap :giochi educativi. Interacty:giochi interattivi, abbinamenti di forme e colori. App per il disegno (es. Tux Paint). - App per la creazione di storie (es. Toontastic). - App di registrazione audio/video (es. Kids' Camera).
3.4	eseguire attività di base come sequenze logiche e attività visive.	Eseguire attività di base come sequenze logiche e attività visive.	Sviluppo di logica e sequenze: Apprendimento dei concetti base della programmazione attraverso giochi e app	Usare un'app per far eseguire dei semplici movimenti di un personaggio (es. ScratchJr).	ScratchJr. - LightBot. - Kodable
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
Base 1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 4 ANNI

Area di competenza		3.Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
3.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L' alunno sa: Conoscere elementari strumenti digitali di creazione contenuti.	L' alunno è in grado di: Creare semplici contenuti digitali: immagini, audio, video.	Creazione di semplici risorse digitali per facilitare l'apprendimento.	Sviluppare contenuti digitali: Creazione di una presentazione digitale per raccontare una storia (utilizzo di PowerPoint, Canva, Google Slides). Realizzazione di un video educativo con immagini e testo (utilizzo di software come iMovie o Windows Movie Maker).	Strumenti: PowerPoint, Canva, Google Slides, iMovie, Windows Movie Maker. Guide e tutorial: Tutorial di YouTube, corsi su piattaforme come Coursera o Udemy. Book Creator Creazione di libri interattivi
3.4	Concetti base di sequenza, cicli, eventi.	Creare semplici algoritmi usando linguaggi di programmazione visiva.	Partecipare ad attività didattiche attraverso la programmazione per stimolare il pensiero logico	Introduzione ai concetti base di programmazione tramite piattaforme visive (ad esempio, Scratch Junior). Creazione di semplici storie animate utilizzando il drag and drop per insegnare la logica del pensiero computazionale	Strumenti: Scratch Junior, Blockly, Tynker. Materiale didattico: Libri o guide online per insegnare programmazione ai bambini (es. "Coding for Kids" su Amazon). StoryJumper : Creazione di libri digitali personalizzati in collaborazione con gli alunni, stimolando la narrazione creativa. Video interattivi (es. YouTube Kids) Interacty e Learningapps :per creare e utilizzare applicazioni educative interattive come puzzle.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base 1		Compiti semplici		Con guida	

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

Area di competenza		3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
3.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L' alunno sa: Riconoscere le piattaforme digitali di base (tablet, computer)	L' alunno è in gradi di: di utilizzare strumenti per creare immagini, testi, suoni	Creare se guidato contenuti digitali semplici, come storie o immagini con supporto digitale	. Creazione di una storia usando un'app di disegno o di scrittura (es. Book Creator). 2. Realizzazione di immagini o collage digitali.	App: Book Creator, Tux Paint, Canva per bambini
3.4	Comprensione di concetti base di sequenza, ordine e causa-effetto	di seguire semplici sequenze e di eseguire comandi base	Creare contenuti digitali semplici, come storie o immagini con supporto digitale	Utilizzare ScratchJr per far muovere un personaggio su uno schermo seguendo una sequenza di comandi.	ScratchJr,
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL' INFANZIA 5 ANNI

Area di competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
4.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L' alunno sa: Conoscere le funzioni di base dei dispositivi (smartphone, tablet, computer). - Consapevolezza dei pericoli di danneggiare un dispositivo.	L' alunno è in grado di: Utilizzare dispositivi in modo sicuro e corretto (non sbattere, non lasciare esposti a pericoli). - Riporre correttamente i dispositivi	- Protezione del dispositivo da danni accidentali e consapevolezza di come trattare un dispositivo con cura.	Attività 1: Giochi di simulazione per imparare a utilizzare correttamente tablet e smartphone (es. "Come trattare bene il tablet?"). Attività 2: Discussioni sul perché è importante non sbattere o danneggiare i dispositivi e come conservarli correttamente.	Materiale educativo: Video animati o libri illustrati sui temi della sicurezza digitale e del benessere. Strumenti digitali: App educative per bambini che enfatizzano l'uso responsabile dei dispositivi. Attività manuali: Cartelloni, giochi di ruolo, poster didattici.

				Attività 3: Creare un piccolo cartellone con regole per l'uso sicuro dei dispositivi	Scratch Jr per sviluppare la consapevolezza digitale in un ambiente sicuro
4.3	Conoscere i rischi legati all'uso eccessivo dei dispositivi (affaticamento visivo, posture scorrette). - Comprendere dei limiti temporali per l'uso.	Usare i dispositivi per periodi limitati. - Fare pause e utilizzare dispositivi in modo che non causino danni alla salute	Protezione del dispositivo da danni accidentali e consapevolezza di come trattare un dispositivo con cura.	Attività 1: Creazione di una routine che prevede pause regolari durante l'uso del dispositivo. Attività 2: Esercizi di stretching o giochi fisici da fare durante le pause. Attività 3: Discussione sul perché è importante non usare il dispositivo per troppo tempo e sull'importanza della postura corretta	Materiale educativo: Video animati o libri illustrati sui temi della sicurezza digitale e del benessere. Strumenti digitali: App educative per bambini che enfatizzano l'uso responsabile dei dispositivi. Attività manuali: Cartelloni, giochi di ruolo, poster didattica
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base 1		Compiti semplici		Con guida	

SCUOLA DELL' INFANZIA - 3 ANNI

Area di competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
4.1	CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	L'alunno sa: Conoscere le basi della protezione dei dispositivi (ad esempio, non toccare schermi o dispositivi non protetti)	L' alunno è in grado: di seguire semplici istruzioni per proteggere un dispositivo (ad esempio, spegnere i dispositivi al termine dell'uso)	Saper evitare danni ai dispositivi e usarli correttamente	Utilizzare un tablet o un computer in modo sicuro; spegnere i dispositivi dopo l'uso	Tablet educativi, app di sicurezza, video didattici
4.3	Consapevolezza di come l'uso dei dispositivi può influire sulla salute (ad esempio, evitare l'eccessivo utilizzo)	Di riconoscere quando è necessario fare una pausa durante l'uso di dispositivi digitali	Saper quando è il momento di fare delle pause e proteggere il benessere durante l'uso delle tecnologie	Attività con il dispositivo per un breve periodo e poi pausa (es. giochi educativi con tempo limitato)	Materiale educativo sui rischi e benefici dell'uso dei dispositivi
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito		Autonomia
1			Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA 4 ANNI

Area di competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
4.1	CONOSCENZA L' alunno sa: Conoscere le basi della sicurezza digitale, come la protezione di dispositivi	ABILITÀ L' alunno è in grado: utilizzare dispositivi in modo sicuro.	COMPETENZA DIGCOMP 2.2 Consapevolezza dell'uso sicuro dei dispositivi	ATTIVITÀ PROPOSTE Giochi che insegnano l'importanza di non toccare dispositivi sporchi e di mantenerli puliti	RISORSE SUGGERITE Dispositivi elettronici protetti, esempi di regole di sicurezza Scratch Jr per sviluppare la consapevolezza digitale in un ambiente sicuro.
4.3	Conoscere i rischi per la salute legati all'uso eccessivo dei dispositivi elettronici	di fare pause, evitare sforzi visivi e adottare una postura corretta durante l'uso dei dispositivi	Consapevolezza dell'uso sicuro dei dispositivi	Esercizi fisici, regole di igiene digitale	Esercizi di stretching, giochi all'aperto
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base 1		Compiti semplici		Con guida	

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

Area di competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					
4.1	CONOSCENZA L' alunno sa: Conoscere le funzioni di base dei dispositivi (smartphone, tablet, computer). - Consapevolezza dei pericoli di danneggiare un dispositivo.	ABILITÀ L' alunno è in grado di: Utilizzare dispositivi in modo sicuro e corretto (non sbattere, non lasciare esposti a pericoli). - Riporre correttamente i dispositivi	COMPETENZA DIGCOMP 2.2 - Protezione del dispositivo da danni accidentali e consapevolezza di come trattare un dispositivo con cura.	ATTIVITÀ PROPOSTE Attività 1: Giochi di simulazione per imparare a utilizzare correttamente tablet e smartphone (es. "Come trattare bene il tablet?"). Attività 2: Discussioni sul perché è importante non sbattere o danneggiare i dispositivi e come conservarli correttamente. Attività 3: Creare un piccolo cartellone con regole per l'uso sicuro dei dispositivi.	RISORSE SUGGERITE Materiale educativo: Video animati o libri illustrati sui temi della sicurezza digitale e del benessere. Strumenti digitali: App educative per bambini che enfatizzano l'uso responsabile dei dispositivi. Attività manuali: Cartelloni, giochi di ruolo, poster didattici. Scratch Jr per sviluppare la consapevolezza digitale in un ambiente sicuro.
4.3	Conoscere i rischi legati all'uso eccessivo dei dispositivi (affaticamento visivo, posture scorrette). - Comprendere dei limiti temporali per l'uso.	Usare i dispositivi per periodi limitati. - Fare pause e utilizzare dispositivi in modo che non causino danni alla salute	Protezione del dispositivo da danni accidentali e consapevolezza di come trattare un dispositivo con cura.	Attività 1: Creazione di una routine che prevede pause regolari durante l'uso del dispositivo. Attività 2: Esercizi di stretching o giochi fisici da fare durante le pause. Attività 3: Discussione sul perché è importante non usare il dispositivo per troppo tempo e sull'importanza della postura corretta.	Materiale educativo: Video animati o libri illustrati sui temi della sicurezza digitale e del benessere. Strumenti digitali: App educative per bambini che enfatizzano l'uso responsabile dei dispositivi. Attività manuali: Cartelloni, giochi di ruolo, poster didattici.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito	Autonomia	
Base 1			Compiti semplici	Con guida	

SCUOLA DELL' INFANZIA 3 ANNI

Area di competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell' utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L'alunno sa: conoscere i dispositivi digitali di base (tablet, smartphone) e sa che possono avere dei problemi (ad esempio, un'app che non si avvia).	L'alunno è in grado di identificare semplici problemi, come un'app che non funziona o un dispositivo che non si accende.	L'alunno risolve problemi tecnici di base con il supporto di un adulto, come premere un tasto per riavviare un dispositivo o toccare l'icona giusta per avviare un'app.	Giochi con tablet educativi che permettono di risolvere problemi come il blocco di un'app. - Esercizi in cui l'alunno deve riavviare o risolvere piccoli problemi di dispositivi digitali con l'aiuto di un adulto.	Tablet educativi con app che richiedono interazioni semplici (es. Tux Paint, giochi di disegno). - Dispositivi con giochi interattivi che insegnano a risolvere problemi base (es. giochi in cui l'alunno deve risolvere semplici errori come schermi bloccati).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia
Base 1		Compiti semplici		Con guida

SCUOLA DELL'INFANZIA - 4 ANNI

Area di competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell' utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L' alunno sa: Conoscere i dispositivi digitali base (tablet, PC, giochi educativi)	L' alunno è in grado: di identificare semplici errori come il blocco di un'app o la batteria scarica.	Risolvere problemi tecnici con l'assistenza di un adulto. Eseguire azioni semplici per far funzionare il dispositivo (es. accendere un tablet, premere il tasto giusto).	Attività di gioco con tablet educativi. Esercizi di riconoscimento dei comandi sui dispositivi.	Tablet con giochi educativi. App con immagini e suoni che stimolano la comprensione di comandi.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia

Base 1	Compiti semplici	Con guida
--------	------------------	-----------

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

Area di competenza		5.Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell' utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L' alunno sa: Conoscere la base dei dispositivi e degli ambienti digitali, capacità di identificare piccoli problemi e risolverli.	L' alunno è in grado di : Utilizzare dispositivi semplici (tablet, computer) con supporto; identificare problemi comuni come schermi bloccati o applicazioni che non rispondono.	Livello 1 (Base): Riconoscere problemi evidenti e tentare di risolverli con l'aiuto. Livello 2 (Intermedio): Risolvere autonomamente piccoli problemi su dispositivi digitali.	Giochi interattivi che richiedono un'azione per sbloccare un contenuto (es. tasti bloccati, dispositivo non si accende). 2. Esperimenti guidati con app semplici dove gli studenti devono trovare e correggere errori comuni (es. app che non si avvia, dispositivo connesso ma non funzionante).	App didattiche per l'infanzia, che stimolano l'esplorazione del dispositivo. 2. Video tutorial per bambini sui dispositivi e la risoluzione di problemi.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia
Base 1		Compiti semplici		Con guida

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA – SECONDA - TERZA

Area di competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZE DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

1.1	L'alunno sa: Usare dispositivi digitali nello loro funzioni base Accedere a contenuti digitali utilizzando un browser	È in grado di: - Riconoscere le parti principali di un computer o tablet: schermo, tastiera, mouse, touchpad; - Riconoscere i simboli di navigazione (freccia indietro, avanti, home).	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;	Accendere e spegnere il pc; Utilizzare il mouse e la tastiera; Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante;	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere un pc • Il mouse e la tastiera • Scrivere con la tastiera • Wordwall • Learningapps • Flippity • Motori di ricerca per bambini: Kiddle. Panquiz. • Piattaforme educative: Google Arts & Culture (per immagini), applicazioni come Kahoot per l'apprendimento. • App sicure e adatte: Scratch.
1.2	Navigare in modo sicuro e semplice. Effettuare una ricerca guidata di informazioni	- Comprendere il concetto di "cliccare" su un'icona o un link per accedere a un contenuto. - Utilizzare motori di ricerca semplificati, come Kiddle - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	• Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi e links; Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato; Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo); Individuare, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella Nominare, salvare e archiviare file Effettuare semplici ricerche nel web, con supporto insegnante.	
1.3	Filtrare informazioni semplici Utilizzare un vocabolario di base	- Identificare contenuti rilevanti (es. scegliere un'immagine specifica da una piccola raccolta). - Utilizzare contenitori tematici pre-filtrati dai docenti (ad esempio, collegamenti sicuri su una piattaforma didattica). - Parole chiave legate alla tecnologia: internet, browser, ricerca, link, icona. - Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura	• Riconoscere i dispositivi e loro parti fondamentali • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base - 1		Compiti semplici		Con guida	

Area di competenza		2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1	L'alunno sa: Comprendere che social e app influenzano i comportamenti con nudging e gamification. Scegliere strumenti di comunicazione adatti a pubblico, contesto e scopo.	È in grado di: - Comunicare efficacemente in modalità sincrona e asincrona - Usare strumenti digitali per mantenere relazioni sociali informali	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale.	Ascolto attivo e conversazioni online Utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare nel digitale (Netiquette) Scrivere e leggere semplici messaggi per poi passare a semplici email, con l'aiuto del docente Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto), prima dal cartaceo poi in digitale. Riflettere sulle questioni etiche legate all'IA. Adottare un approccio empatico nella comunicazione, mostrando sensibilità verso le emozioni altrui e risolvendo i conflitti per relazioni rispettose.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforme collaborative online: • Google Workspace per la scuola; • Office 365; • WhatsApp/e-mail • Il peso delle parole; • Parole ostili • Approccio all'IA
2.3	Formulare messaggi digitali chiari in base allo scopo comunicativo. Riconoscere che L'IA è uno strumento versatile che diventa utile e efficace in base alle istruzioni e all'uso che ne fanno le persone. Riconosce che il termine "Deepfake" indica contenuti digitali falsi creati dall'IA, spesso indistinguibili da quelli reali. Riconoscere piattaforme che contribuiscono alle innovazioni sostenibili. Comprendere il ruolo dei media, tradizionali e digitali, nelle società democratiche. Decodificare il significato di gif, emoji e messaggi non verbali, consapevole delle differenze culturali.	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere se sta comunicando con una persona o un chatbot. - Interagire con sistemi di IA per personalizzare suggerimenti. - Riconoscere i benefici dell'IA nella vita quotidiana - Usare tecnologie digitali per promuovere lo sviluppo sostenibile e l'inclusione. - Utilizzare strumenti di messaggistica con il supporto dell'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali. • Conoscere le norme e le competenze per l'uso delle tecnologie digitali e l'interazione negli ambienti online. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); 		

2.5	<p>Rispettare le regole di comportamento nell'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Comprendere che comportamenti inappropriati online possono avere conseguenze sociali e personali.</p> <p>Comprendere che la comunicazione digitale è inclusiva ed accessibile a tutti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bloccare messaggi ed e-mail indesiderate. - Gestire i propri sentimenti nelle conversazioni online. - Riconoscere messaggi ostili o di incitamento all'odio. 			
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base 1		Compiti semplici		Con guida	

Area di competenza		3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare i contenuti digitali 3.4 Programmazione					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1	<p>L'alunno sa: Esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali.</p>	<p>È in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o 	<p>Creare un cartellone da esporre in aula, con le componenti dei dispositivi in uso</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop (secondo anno);</p> <p>Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).</p> <p>Compilare un test a buchi scegliendo tra le parole proposte (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</p> <p>Creare un disegno con un software/app di grafica e pixel art.</p>	<p>Editor grafici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegnare un computer con paint • Flipanim (Libri animati online) • Abcy a animate (per Creare semplici animazioni) • Meta (animare disegni dei bambini) <p>Giochi per disegnare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quickdraw google (gioco online di velocità) • Autodraw (riconosce i tuoi disegni) <p>Creare/utilizzare giochi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wordwall • Learningapps
3.2	<p>Che la realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) permettono di esplorare ambienti simulati e interagire tra il mondo fisico e digitale.</p> <p>Comprendere che l'IA può creare automaticamente contenuti digitali (testi, musica, immagini) partendo da quelli esistenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. - Realizzare semplici infografiche e poster digitali utilizzando applicazioni o software disponibili 			

3.4	<p>Riconoscere elementi base di programmazione.</p> <p>Collegare hardware (sensori, cavi, motori) e software per creare robot programmabili e altri dispositivi</p> <p>Comprendere che l'accesso al digitale garantisce inclusione: tutti possono usare Internet, navigare e accedere a servizi online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la programmazione base: PixelArt, Coding, Scratch. - Esplorare ambienti utilizzando visori VR. - Riconoscere e collegare periferiche per effettuare semplici programmazioni di comando 	<p>digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<p>Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.</p> <p>Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruire.</p> <p>Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine, riordinare istruzioni. Utilizzare codici e simboli.</p> <p>Costruire un libro cartaceo, un ebook con semplici fiabe illustrate, immagini, parole o semplici frasi per eventi regionali, concorsi, ecc...</p> <p>Creare una presentazione digitale.</p> <p>Creare podcast.</p> <p>Registrare audio.</p> <p>Utilizzare strumenti di disegno come Paint.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flippity • Tinytap • Educaplay • Calaméo (piattaforma per creare ebook con i disegni dei bambini) • Pixel art • Zaply code • Pixilart • Carte CodyRoby • Digttools • Tino il robottino
-----	---	---	--	--	---

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base - 1	Compiti semplici	Con guida/in autonomia

Area di competenza	4. Sicurezza				
Descrittori di competenza:					
4.1. Proteggere i dispositivi					
4.3. Proteggere la salute e il benessere					
4.4. Proteggere l'ambiente					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1	L'alunno sa: Conoscere e applicare protezioni ai dispositivi per impedire accessi non autorizzati ai dati tramite password, impronte digitali e crittografia.	L'alunno è in grado di: - Individuare modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. - Guidato dall'insegnante sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Conoscere, sperimentare, proteggere e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;	<ul style="list-style-type: none"> • Solo con il supporto dell'insegnante utilizzare l'account scolastico. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.. 	<ul style="list-style-type: none"> • https://avatarmaker.com/ • Pixton - foto di classe con avatar • Sic italia - i super errori • Fermati e pensa online • Privacy online per i bambini
4.3	Riconoscere rischi per la salute e minacce al benessere fisico e				

4.4	psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misurare di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).	<ul style="list-style-type: none"> - È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. - È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti; • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare a mano o creare un avatar con un sw o una app da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Considerare i momenti di consumo mediali nell'arco di una giornata. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone <p>Giochi virtuali che simulino la gestione sostenibile delle risorse collegando le attività al mondo reale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interland_avventure digitali • Il gioco delle emozioni <p>Www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web</p>
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base - 1		Compiti semplici		Con guida	

Area di competenza	5. Risolvere problemi				
Descrittori di competenza:					
5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).					
5.1	CONOSCENZA L'alunno sa: riconoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone). Riconosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).	ABILITÀ È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera. • È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti (LIM o digital board) per alcune attività didattiche. 	DIGCOMP 2.2 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	ATTIVITÀ PROPOSTE <ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema • Utilizzare Giochi di logica • Usare semplici Sudoku, labirinti cartacei e online. • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative. • Utilizzare alcune funzioni di Canva. 	RISORSE SUGGERITE <ul style="list-style-type: none"> • Il gioco della rete (come funziona internet) • Computer: hardware • Escape room (nozioni di informatica di base) • Math Apps • Sudoku • Navigaweb.net • Google Sheet • Learning apps • Google Slide • Canva <p>Robotica educativa, making, coding e tinkering</p>

				<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le abilità di problem solving 	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base - 1		Compiti semplici		Con guida	

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUARTA - QUINTA

Area di competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza:					
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali					
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali					
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1	L'alunno sa: Ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	È in grado di: - Individuare una cartella, aprirla e visionare il contenuto. - Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; • Individuare i programmi principali, conoscere il sistema operativo in modo semplice e adeguato all'età; • conoscere i programmi di grafica, software didattici, (paint, word, google doc...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire la ricerca in rete • Tutorial o mini guide per imparare le procedure: • Gioco su File e cartelle (Wordwall) • Paint
1.2	Sa che motori di ricerca, social media e piattaforme usano algoritmi di IA per personalizzare i contenuti mostrati agli utenti.	- Scegliere il motore di ricerca più adatto alle sue esigenze, comprendendo che i risultati possono variare.	<ul style="list-style-type: none"> • usare terminologia specifica di base; • comprendere come vengono archiviate le informazioni su diversi dispositivi/servizi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. 	
1.3	Utilizzare strategie di ricerca personali. Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali strutturati.	- Formulare richieste chiare per interagire con assistenti virtuali o smart speaker. - Riconosce che alcuni algoritmi di IA possono creare "camere d'eco" o "bolle di filtraggio," limitando il confronto con opinioni diverse. - Usare collegamenti ipertestuali, mappe, diagrammi e dati dinamici per accedere alle informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file, archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. <p>Interagire con agenti conversazionali o smart speaker (ad esempio Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Learningsapp
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					

Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito	Autonomia		
Base - 2 Intermedio - 3		Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario, Da solo e risolvendo problemi diretti		
Area di competenza		2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1	L'alunno sa: che i social media e altri servizi digitali usano strategie come il "nudging" e la gamification per influenzare il comportamento degli utenti Identificare alcuni strumenti di comunicazione (telefono, e-mail, videolezioni, social network) riconoscendo quali sono più adatti in base al pubblico, al contesto e allo scopo.	È in grado di: - utilizzare la piattaforma istituzionale. - Usare strumenti digitali per comunicazioni informali e mantenere relazioni sociali. - Riconosce se sta parlando con una persona o un chatbot basato sull'IA. - Individuare le modalità migliori per inviare un messaggio chiaro al destinatario, creare messaggi o email seguendo le regole condivise.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforme collaborative online: • Google Workspace per la scuola; • Wakelet, • Padlet • Tutorial e miniguide per apprendere le procedure: • Lavagne collaborative: • Weje • Excalidraw • PixelPaper • Fastboard • Whiteboard • Linoit • Digidoc
2.4	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.	- partecipare alla revisione collettiva delle formule messaggistiche rispettando lo scopo comunicativo.	• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.	
2.5	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Riconoscere le norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	- Utilizzare consapevolmente strumenti e piattaforme per curare e proteggere la propria identità digitale, garantendo una presenza online coerente e sicura.	• Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione.	Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia	
Base - 2		Compiti semplici		In autonomia e con guida se necessario	
Intermedio - 3				Da solo e risolvendo problemi diretti	

Area di competenza		3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1	<p>L'alunno sa: Riconoscere i diversi tipi di contenuti digitali (audio, immagine, testo, video, applicazioni) e i formati di file in cui sono archiviati, comprendendo anche l'uso dell'IA per generare automaticamente contenuti difficili.</p> <p>Utilizzare l'accesso digitale, garantendo l'inclusione di persone con disabilità nell'uso di siti web, documenti, applicazioni e servizi online</p>	<p>È in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti digitali accessibili seguendo standard ufficiali (es. WCAG 2.1, EN 301 549) e scegliere il formato più adatto in base allo scopo, garantendo usabilità e inclusività. - Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - Integrare tecnologie digitali, hardware e dati dei sensori per creare artefatti innovativi e utilizzare contenuti generati dall'IA in modo consapevole, riflettendo sulle implicazioni etiche e sulla paternità delle opere. - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. - Identificare i dati di input e di output in alcuni semplici programmi. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare quale software/applicazione si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari • Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato; copiare la formattazione, usare l'autocorrezione e revisione; usare la videoscrittura creativa • Scrivere un racconto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Utilizzare lo Storytelling, fumetti prima cartacei e poi realizzati in digitale, • Creare un libro digitale • Usare il coding non solo per programmare ma anche per imparare a collaborare. • Costruire contenuti digitali con Lego Education o TinkerCAD o Sketchpad • Stampare in 3D • Usare google map e street view. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Costruire percorsi con linee, figure geometriche, diagrammi, calcolo • Scrivere e conoscere le procedure; rappresentazioni di dati e risultati di un 	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animaker • Storyjumper • Book creator • Storyboard That • Google Presentazioni • Power Point • Canva • Storie con Scratch • Learningapps • TinyTap • Giochi di CodyRoby • Codycolor • Blockly Games • Code.org • Mblock • Microbit • Prezi
3.2	<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p>				
3.4	<p>Conosce concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale</p> <p>Comprendere che i programmi vengono eseguiti da dispositivi/sistemi informatici in grado di interpretare ed eseguire automaticamente le istruzioni (AI)</p>				

Comprendere che un programma richiede tempo e spazio (risorse hardware) per calcolare il proprio output, a seconda delle dimensioni dell'input e/o della complessità del problema			problema grazie a tabelle e grafici <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: Elaborare una semplice combinazione tra immagini e suoni creare semplici progetti musicali con aiuto di software	
---	--	--	---	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito	Autonomia
Base - 2		Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
Intermedio - 3			Da solo e risolvendo problemi diretti

Area di competenza		4. Sicurezza			
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1	L'alunno sa: Utilizzare le misure per proteggere i dispositivi, come password e crittografia, e prevenire accessi non autorizzati ai dati.	È in grado di: - Impostare password sicure e mantenerne la segretezza. - Installare e attivare software e servizi di protezione (ad esempio, antivirus, antimalware, firewall) per mantenere al sicuro i contenuti digitali e i dati personali.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • Proteggere dispositivi e contenuti digitali, riconoscendo rischi e minacce negli ambienti online.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola e dell'utilizzo degli applicativi (Netiquette). • Utilizzare il proprio account in ogni device effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere 	<ul style="list-style-type: none"> • Risorse digitali sulla scoperta del web • Risorse web sulla sicurezza on line e sui dati personali • Progetti sul cyberbullismo • Progetti Polizia postale e/o carabinieri • Ginnastica posturale • Percorsi digitali sulla protezione dell'ambiente e sull'economia circolare
4.2	Riconoscere i rischi digitali, come il furto di identità, le truffe e gli attacchi malware tenendo in debito conto l'affidabilità e la privacy. Che il trattamento dei dati personali è soggetto a normative locali come il Regolamento Europeo Generale sulla Protezione dei Dati o GDPR.	- Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. - applicare strategie per monitorare e limitare l'uso del digitale, come stabilire regole	• Applicare misure di sicurezza e garantire affidabilità e privacy. • Evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico nell'uso delle tecnologie digitali.		

4.3	Trovare un equilibrio nell'uso delle tecnologie digitali, riconoscendo i rischi per salute e benessere, e sa identificare i sintomi della dipendenza digitale, che può causare danni psicologici e fisici.	sui tempi senza schermo e usare software di controllo	<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere sé stessi e gli altri da pericoli digitali, come il cyberbullismo.. • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali	
4.4	Identificare il termine "cyberbullismo" riferibile al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali. È consapevole dell'impatto ambientale della produzione e smaltimento di dispositivi digitali e batterie e che. Comprende che l'IA può contribuire all'efficienza energetica	- Ridurre il consumo energetico dei dispositivi, ad esempio regolando la qualità dei video, usando il Wi-Fi, chiudendo app e ottimizzando gli allegati email		<ul style="list-style-type: none"> • Saper distinguere tra realtà virtuale e mondo reale • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. <p>Cerca modi in cui le tecnologie digitali possano aiutare a vivere e consumare nel rispetto della sostenibilità della società umana e dell'ambiente naturale.</p>	

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito	Autonomia
Base - 2		Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
Intermedio - 3			Da solo e risolvendo problemi diretti

Area di competenza		5. Risolvere problemi			
Descrittori di competenza:					
5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).					
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1	L'alunno sa: Riconoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone). Riconoscere alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete	È in grado di: - verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - riconoscere un problema tecnico tra quelli che possono sorgere durante l'uso di una piattaforma di apprendimento digitale.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">• Individuare e risolvere problemi tecnici nell'uso di dispositivi e ambienti digitali, dai più semplici ai più complessi.	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le funzioni principali di dispositivi digitali comuni (computer, tablet, smartphone) • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi in rete • Computer: hardware • Escape room • Apprendere il coding - STEM@IT • Math Apps • MathsBot.com

5.3	<p>(ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).</p> <p>Che l'IA è creata dall'intelligenza e dalle decisioni umane, poiché gli esseri umani selezionano i dati, progettano gli algoritmi e applicano valori ai risultati.</p> <p>Che le tecnologie digitali possono supportare l'innovazione per creare valore sociale, culturale ed economico.</p> <p>Che ciò che porta valore economico può comportare rischi o miglioramenti nei valori sociali o culturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. - Usare le tecnologie digitali per realizzare le proprie idee, come creare video. - Identificare piattaforme online per progettare e testare tecnologie IoT e app per dispositivi mobili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare strumenti digitali per creare conoscenza e migliorare processi e prodotti. • Partecipare, da soli e in gruppo, per comprendere e risolvere problemi negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere motivi per cui un dispositivo non si collega alla rete (es. password errata, modalità aereo). • Utilizzare il drive • Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative • Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Greg Tang Math - Kakooma • Google sheet (colori e numeri pixel) • Bookwidgets • Learning apps • Google Slide • Canva <p>Robotica educativa, making, coding e tinkering</p>
-----	---	---	---	--	---

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base - 2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
Intermedio - 3		Da solo e risolvendo problemi diretti

CLASSE PRIMA

Area di competenza	Alfabetizzazione su informazioni e dati				
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 1.2 1.3	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - accedere a dati e informazioni e navigare al loro interno; - utilizzare strategie di ricerca ben definite; - valutare dati, informazioni, siti e pagine web; - riconoscere e distinguere tra informazioni affidabili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca; - distinguere tra siti affidabili e non affidabili; - utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni; - conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca inserendo parole semplici e pertinenti; - utilizzare app online per organizzare i siti di interesse; - eseguire esplorazioni guidate; - creare cartelle e sottocartelle per organizzare file e documenti digitali; - salvare documenti scolastici. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; - usare terminologia specifica di base; - 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. 	<p>Esplorazioni guidate sul web per ricercare informazioni in modo semplice e sicuro.</p> <p>Selezionare link adatti e informazioni pertinenti in un file; salvare un file sul proprio pc o dispositivo.</p> <p>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).</p>	<p>Browser (Google Chrome, Microsoft Edge, Safari...)</p> <p>Editor di testi (Microsoft Word, Google Documenti, LibreOffice Writer...)</p> <p>Scheda di lavoro per scrivere i risultati della ricerca.</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Kahoot/Panquiz/Quizizz/</p> <p>Socrative</p>
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 2.2			Complessità del compito	Autonomia	
Base			Semplice	Guidato	

Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione				
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale					
	CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 2.2 2.3 2.4 2.5	L'alunno sa: - conoscere come utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo efficace, rispettando contesti e destinatari; - saper applicare impostazioni di condivisione adeguate e conoscere le implicazioni legali (es. copyright, licenze); - condividere dati, informazioni e contenuti digitali in modo sicuro ed etico con altri attraverso tecnologie digitali appropriate; - utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare proficuamente nel gruppo; - comunicare rispettando le regole di comportamento online (es. linguaggio rispettoso, tono adeguato).	È in grado di: - utilizzare strumenti digitali (email, chat, videoconferenze) per comunicare con altri in modo chiaro, adeguato e responsabile, utilizzando il canale (formale/informale) adatto al contesto; - inviare e ricevere file digitali in modo sicuro, rispettando le regole di privacy e protezione dei dati; - conoscere i concetti di copyright e come usare contenuti con licenza libera; - riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati; - partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso; - rispettare le regole di comportamento online (netiquette), come usare un linguaggio appropriato e rispettoso in tutte le comunicazioni digitali; - scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - sapere che cos'è un'identità digitale; - interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; - individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; - conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; - comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	Inviare email apponendo destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato. - Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una mail e salvarli ordinatamente sul proprio device. - Attività di scrittura collaborativa - Caricare e condividere un documento creato con app online giochi di ruolo	Utilizzo di piattaforme collaborative online Canva Padlet Mentimeter Generazioni connesse Interland (gioco online sulla sicurezza digitale) Kahoot/Panquiz/Quizizz/ Socrative

	proprio device.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE			
Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	
Base	Compiti semplici	Parzialmente guidato	

Area di competenza	3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L'alunno sa: - creare e modificare diversi tipi di contenuti digitali (testi, immagini, video, audio...) che vengono archiviati in vari formati di file; - modificare, combinare o adattare contenuti digitali esistenti per creare nuovi materiali, rispettando il contesto e gli scopi; - utilizzare, in modo legale ed etico, le norme sul diritto d'autore e delle licenze (es. Creative Commons) per l'uso, la condivisione e la creazione di contenuti digitali; - progettare e sviluppare istruzioni, algoritmi o	È in grado di: - creare contenuti digitali originali (testi, immagini, video, audio) per utilizzarli in specifici contesti o scopi; - curare la veste grafica di contenuti digitali in modo efficace e comprensibile; - combinare contenuti da fonti diverse per creare nuovi materiali; - modificare o adattare risorse digitali esistenti per rispondere a bisogni specifici; - applicare tecniche di remix creativo mantenendo la coerenza e rispettando gli obiettivi del progetto; - identificare il tipo di licenza associata a un contenuto digitale;	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: <input type="checkbox"/> - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	Realizzazione di un documento creato (narrazione, descrizione, relazione ...) con un programma di videoscrittura su argomento dato, salvato all'interno di un pc o in cloud. Presentazione multimediale guidata su un argomento di studio (scrittura, video, grafici, infografiche, immagini, animazioni...), rispettando copyright e licenze. Pianificazione di semplici righe di codice contenenti istruzioni.	Editor di testo (Microsoft Word, Google Documenti, LibreOffice Writer...) Microsoft Powerpoint Google Presentazioni LibreOffice Impress Canva Genially Prezi Bookcreator StoryJumper Interacty Edpuzzle Wordcloud Wikimedia Commons Pixabay Unsplash Flickr Programma il Futuro - Code.org Zaplycode Scratch Kahoot/Panquiz/Quizizz/

programmi per risolvere problemi o automatizzare attività utilizzando linguaggi di programmazione o ambienti di coding.	<ul style="list-style-type: none"> - applicare correttamente le licenze per condividere o utilizzare contenuti altrui; - valutare quando è possibile utilizzare, citare o distribuire risorse digitali; - scrivere semplici istruzioni per risolvere problemi specifici; - comprendere e applicare i concetti base della logica computazionale (cicli, variabili, condizioni); - usare ambienti di programmazione visuali o testuali per creare programmi funzionali. 			Socrative
---	--	--	--	-----------

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base	Compiti semplici	Parzialmente guidato

4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - proteggere i dispositivi e i contenuti digitali (ad es. password, impronte digitali, crittografia) e comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali; - gestire comportamenti digitali problematici, come il sovraccarico informativo o il cyberbullismo. 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adottare abitudini per minimizzare i rischi fisici e psicologici legati alla tecnologia; - guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web; - impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; 	<p>Letture del regolamento d'Istituto.</p> <p>Creazione di un codice pin per il proprio device</p> <p>Creazione di una password sicura per il proprio account</p> <p>Realizzazione di un decalogo sulla distinzione tra contenuti</p>	<p>Happy onlife (giocare con la sicurezza in rete)</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Programma il Futuro (cittadinanza digitale consapevole - lezioni per la scuola secondaria)</p> <p>Lapentor</p>

<ul style="list-style-type: none"> - promuovere un equilibrio tra vita digitale e vita offline; - conoscere i principi base della protezione dei dati personali; - gestire le impostazioni di privacy sui social media e altre piattaforme online; - comprendere gli effetti dell'uso prolungato di dispositivi digitali sulla salute fisica (vista, postura, affaticamento); - conoscere le buone pratiche per il benessere digitale, come pause regolari, ergonomia e uso consapevole del tempo online; - sapere come gestire situazioni di cyberbullismo, dipendenza digitale e altre problematiche legate al comportamento online; - comprendere l'importanza di mantenere un equilibrio tra vita digitale e vita offline; - conoscere l'impatto ambientale dell'uso e dello smaltimento dei dispositivi digitali; - sapere come ridurre il consumo energetico dei dispositivi digitali (ad esempio, modalità di risparmio energetico); - comprendere i principi di riciclo e riutilizzo dei dispositivi elettronici per ridurre i rifiuti tecnologici; - Promuovere pratiche sostenibili nell'uso delle tecnologie, come l'adozione di strumenti digitali efficienti e responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. - rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola; - utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout; - conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza; - adottare abitudini per minimizzare i rischi fisici e psicologici legati alla tecnologia; - gestire comportamenti digitali problematici, come il sovraccarico informativo o il cyberbullismo; - promuovere un equilibrio tra vita digitale e vita offline; - ridurre il consumo energetico dei dispositivi attraverso configurazioni appropriate; - promuovere il riciclo e il riutilizzo di dispositivi elettronici per ridurre i rifiuti; - adottare strumenti e pratiche digitali che riducano l'impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; - avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; - scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; - adottare semplici atteggiamenti sostenibili. 	<p>digitali appropriati e inappropriati</p> <p>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.</p> <p>Creazione di un elenco di buone pratiche per risparmiare energia.</p> <p>Campagne di sensibilizzazione.</p>	<p>Artsteps</p>
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia		

Base	Compiti semplici	Parzialmente guidato
------	------------------	----------------------

Area di competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificare, affrontare e risolvere problemi tecnici che si verificano durante l'uso delle tecnologie digitali, implementando soluzioni tecnologiche; - sviluppare idee, contenuti e soluzioni innovative utilizzando strumenti digitali; - sperimentare nuove modalità di espressione o collaborazione attraverso la tecnologia. 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere e risolvere problemi tecnici nell'uso di strumenti digitali; - cercare soluzioni tramite risorse online o supporto tecnico; - supportare altri nella risoluzione di problemi complessi; - valutare bisogni specifici e scegliere strumenti digitali appropriati; - confrontare, adattare e personalizzare soluzioni tecnologiche; - usare strumenti digitali per creare contenuti (grafici, testuali, multimediali) in modo originale; - collaborare con altri per sviluppare progetti digitali creativi. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli; - individuare problemi di accessibilità; - individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali. 	<p>Usare un tutorial o delle istruzioni per risolvere un problema</p> <p>Cambiare e scegliere l'account per l'accesso ad una piattaforma, controllare l'account usato per la navigazione</p> <p>Personalizzare il device per i propri bisogni: scorciatoie, con le icone delle cartelle, collegamenti a software, app</p> <p>Personalizzare la lista dei preferiti Consultare il menu delle impostazioni del browser</p> <p>produrre in coppia o individualmente, un file che sviluppi un argomento dato in modo creativo, utilizzando un'applicazione a scelta tra quelle conosciute</p>	<p>Dispositivi con problemi simulati (es. un computer scollegato dalla rete, file non apribili...)</p> <p>Canva</p> <p>Padlet</p> <p>Screencast-O-Matic</p> <p>Lapentor</p> <p>Artsteps</p> <p>Strumenti di pulizia e manutenzione, come CCleaner (per computer) o funzioni integrate nei dispositivi (es. "Gestione spazio" di Android/iOS).</p>
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia

Base/Intermedio	compito semplice	In autonomia e con guida se necessario
-----------------	------------------	--

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

CLASSE SECONDA E TERZA

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati				
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L'alunno sa: - utilizzare motori di ricerca e piattaforme digitali per identificare informazioni pertinenti su argomenti specifici; - raffinare le ricerche utilizzando criteri avanzati per trovare informazioni affidabili e coerenti con il proprio scopo; - riconoscere la fonte di un contenuto digitale e valutarne la credibilità e l'affidabilità; - analizzare e confrontare diverse fonti, individuando eventuali pregiudizi o errori; - organizzare e archiviare informazioni trovate in formato digitale rispettando i principi di copyright; - classificare, condividere e proteggere dati e contenuti digitali in modo sicuro, rispettando le normative sulla privacy.	L'alunno è in grado di: - utilizzare parole chiave appropriate per condurre ricerche mirate; - applicare filtri di ricerca (temporali, per tipo di contenuto, ecc.); - usare operatori logici e comandi di ricerca avanzata; - navigare in modo sicuro tra siti e contenuti online evitando fonti non attendibili o pericolose; - identificare l'autore o l'ente di pubblicazione e valutarne autorevolezza;\n - distinguere tra fatti, opinioni e pubblicità nei contenuti digitali; - confrontare informazioni provenienti da più fonti per verificarne la veridicità; - creare strutture organizzative (cartelle, etichette) per archiviare file e dati digitali; - rinominare e salvare file in modo coerente; - condividere documenti digitali utilizzando strumenti collaborativi online; - proteggere dati e contenuti attraverso password sicure e backup; - rispettare e applicare regole di copyright, citando correttamente le fonti.	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: - avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; - organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); - eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Ricerca su un tema specifico , identificando parole chiave appropriate, utilizzando operatori di ricerca avanzata. Creazione di report di informazioni. Confrontare due articoli sullo stesso argomento (es. un evento di cronaca) provenienti da fonti diverse. Gestione e organizzazione delle risorse e dei dati utilizzati.	Browser (Google Chrome, Microsoft Edge, Safari...) Editor di testi (Microsoft Word, Google Documenti, LibreOffice Writer...) Fake News da Generazioni Connesse Kahoot/Panquiz/Quizizz/ Socrative
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base/Intermedio	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare diversi strumenti digitali per comunicare in modo efficace con compagni, docenti e altri interlocutori; - partecipare attivamente a discussioni online rispettando i turni di parola e utilizzando un linguaggio appropriato; - sperimentare modalità di comunicazione sincrona e asincrona (ad esempio, videoconferenze e discussioni nei forum); - utilizzare piattaforme digitali per condividere file, link, documenti e risorse con i compagni e i docenti; - creare e condividere contenuti digitali (testi, immagini, video, audio) in modo organizzato e accessibile; - riflettere sull'importanza di proteggere i dati personali e di 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare piattaforme di comunicazione (email, chat, videoconferenze) in modo appropriato; - gestire discussioni online rispettando i turni di parola e il linguaggio; - caricare, archiviare e condividere contenuti digitali; - creare e diffondere contenuti digitali rispettando i diritti d'autore e le licenze; - riconoscere e segnalare comportamenti inappropriati online, come il cyberbullismo; - lavorare in gruppo utilizzando documenti e strumenti digitali per collaborare su attività scolastiche; - organizzare e monitorare il progresso di progetti di gruppo, rispettando scadenze e ruoli; 	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; - presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; - utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; - utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>Scambio di email in cui gli studenti scrivono e rispondono a email simulate (es. richiesta di informazioni su un progetto scolastico).</p> <p>Discussioni on line.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione di presentazioni collaborative da condividere con la classe - simulazioni di situazioni di conflitto online e discutere soluzioni civili e rispettose. <p>Simulazione di furto d'identità digitale per sviluppare strategie preventive.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online</p> <p>Canva</p> <p>Padlet</p> <p>Bookcreator</p> <p>Mentimeter</p> <p>Chatbot Mizou</p> <p>Generazioni connesse</p> <p>Interland (gioco online sulla sicurezza digitale)</p> <p>Cyber Survival Game (giocare con i rischi legati alla sicurezza informatica)</p> <p>Nabbovaldo e il ricatto del cyberspazio</p> <p>Kahoot/Panquiz/Quizizz/Socrative</p>

rispettare la proprietà intellettuale durante la condivisione.	<ul style="list-style-type: none"> - usare un linguaggio appropriato e rispettoso nei contesti online, evitando conflitti e offese; - creare e mantenere profili online sicuri, gestendo le informazioni personali e proteggendo la privacy. 			
--	--	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base/Intermedio	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare contenuti digitali in diversi formati (testi, immagini, video, presentazioni, ecc.), utilizzando strumenti e tecnologie appropriate; - produrre contenuti che rispettino criteri di qualità, originalità e coerenza con gli obiettivi proposti; - combinare e modificare contenuti digitali preesistenti per creare nuove versioni o per adattarli a un contesto specifico; - integrare contenuti digitali in modo etico e funzionale, 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare software e applicazioni per creare testi, presentazioni multimediali, video, grafici o altri materiali digitali; - sviluppare contenuti personalizzati per rispondere a specifiche esigenze o finalità educative, anche in modalità collaborativa; - usare strumenti digitali per modificare e adattare immagini, video, testi o altre risorse digitali; - organizzare e combinare materiali da fonti diverse in un unico prodotto coerente; 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; 	<p>Fumetti o video: Usare immagini o video di dominio pubblico e aggiungere dialoghi o modifiche che rispecchino un tema specifico. Mash-up musicali o podcast: Mixare frammenti di canzoni o interviste per raccontare una storia o spiegare un concetto. Progetti cross-disciplinari: Combinare elementi di diverse discipline (es. storia e arte) per creare un prodotto finale integrato. Creare un gioco interattivo su Scratch, come un quiz o un labirinto.</p>	<p>Editor di testo (Microsoft Word, Google Documenti, LibreOffice Writer...) Microsoft Powerpoint Google Presentazioni LibreOffice Impress Canva Genially Mentimeter Prezi Bookcreator Storyjumper Edpuzzle Interacty Lapentor</p>

<p>rispettando i diritti d'autore e le licenze;</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere le implicazioni legali ed etiche del copyright e delle licenze nell'uso e nella produzione di contenuti digitali; - scegliere contenuti con licenze appropriate per specifici scopi educativi; - comprendere i concetti di base della programmazione e del pensiero computazionale; - sviluppare semplici programmi o script per risolvere problemi o per creare contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - citare correttamente le fonti e riconoscere i contributi degli autori originali; - distinguere tra tipi di licenze (Creative Commons, pubblico dominio, ecc.) e rispettare i termini di utilizzo; - utilizzare ambienti di programmazione visuale o testuali per creare algoritmi semplici; - applicare logica, sequenze e cicli nella creazione di programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione; - realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>Artsteps Audacity Wordcloud Gimp CapCut OpenShot Spotify in asincrono (Webradio) Loquis Wikimedia Commons Pixabay Unsplash Flickr Programma il Futuro - Code.org Zaplycode Scratch Python</p>
---	---	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base/Intermedio	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificare i rischi di sicurezza legati all'uso di dispositivi digitali; - conoscere le strategie per proteggere dispositivi e reti da attacchi esterni; - comprendere l'importanza della protezione dei dati personali nell'ambiente digitale; 	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - installare e aggiornare software di sicurezza (antivirus, firewall); - riconoscere segnali di attacco informatico, come malware e phishing, e agire per mitigarli; 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; 	<p>Creazione di password sicure per il proprio account e il suo recupero.</p> <p>Realizzazione di un decalogo sulla distinzione tra contenuti digitali appropriati e inappropriati</p>	<p>Happy onlife (giocare con la sicurezza in rete)</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Programma il Futuro (cittadinanza digitale consapevole - lezioni per la scuola secondaria)</p>

<ul style="list-style-type: none"> - conoscere i diritti e le normative relative alla privacy, come il GDPR; - comprendere i rischi per la salute fisica e mentale derivanti dall'uso scorretto o eccessivo delle tecnologie digitali; - conoscere strategie per promuovere un equilibrio sano nell'uso dei dispositivi digitali; - comprendere l'impatto ambientale dell'uso delle tecnologie digitali; - conoscere e promuovere buone pratiche per ridurre l'impronta ecologica legata ai dispositivi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - configurare reti Wi-Fi in modo sicuro, utilizzando password robuste e aggiornate; - utilizzare impostazioni di privacy su piattaforme e dispositivi per limitare l'accesso ai dati personali; - creare e gestire password sicure e uniche per diversi account online; - identificare pratiche sicure per condividere informazioni personali online, evitando il rischio di esposizione non autorizzata; - adottare posture corrette e impostazioni ergonomiche durante l'uso di dispositivi digitali; - riconoscere segnali di dipendenza o affaticamento digitale e applicare tecniche per limitarne gli effetti, come pause regolari e tempi offline; - riconoscere l'importanza del riciclo e dello smaltimento corretto dei dispositivi elettronici obsoleti; - adottare pratiche sostenibili, come l'uso responsabile di energia per caricare dispositivi e la riduzione di stampe non necessarie; - scegliere dispositivi con certificazioni ecologiche o realizzati in modo sostenibile. 	<ul style="list-style-type: none"> - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; - avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; - scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy; - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); - essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<p>Debate su azioni preventive come aggiornamenti software e antivirus.</p> <p>Creazione di una mappa mentale con le principali minacce al benessere digitale (cyberbullismo, dipendenza da schermi, posture scorrette...) e individuazione di soluzioni.</p> <p>Organizzazione di "una campagna pubblicitaria scolastica" per il riciclo di vecchi dispositivi elettronici.</p>	
--	---	--	--	--

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base/Intermedio	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

5. Risolvere problemi				
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	DIGCOMP 2.2	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
L'alunno sa: - identificare e affrontare problemi tecnici comuni legati all'uso delle tecnologie digitali; - applicare strategie e procedure per risolvere errori di sistema, di software o hardware; - analizzare un contesto per identificare necessità e proporre soluzioni digitali adeguate; - valutare e scegliere strumenti tecnologici in base alla loro funzionalità e ai requisiti richiesti; - sperimentare e utilizzare strumenti digitali per creare soluzioni innovative;	L'alunno è in grado di: - riconoscere e descrivere un problema tecnico specifico. - utilizzare strumenti di diagnosi per risolvere problemi tecnici; - applicare soluzioni tecniche, come aggiornamenti, reset o riconfigurazioni; - sapere quando e come chiedere supporto tecnico; - analizzare situazioni reali e confrontare soluzioni tecnologiche diverse per individuare la più efficace; - utilizzare strumenti digitali per creare contenuti innovativi (es. video, podcast, animazioni); - progettare soluzioni creative a problemi complessi combinando risorse digitali diverse; - collaborare utilizzando tecnologie digitali per creare progetti originali.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Uso delle impostazioni per risolvere problemi relativi al suono, al video, attivare e disattivare la Wi-Fi, scegliere tra le Wi-Fi disponibili. Simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). Ricerca e condivisione di strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le "escape room". Uso dell'Intelligenza Artificiale in modo creativo.	Dispositivi con problemi simulati (es. un computer scollegato dalla rete, file non apribili...) Canva Padlet Screencast-O-Matic Lapentor Artsteps Strumenti di pulizia e manutenzione, come CCleaner (per computer) o funzioni integrate nei dispositivi (es. "Gestione spazio" di Android/iOS).
Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia
Base/Intermedio		Compiti semplici		In autonomia e con guida se necessario

Rubrica di Valutazione per il Curricolo Digitale

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 1. "Alfabetizzazione su informazioni e dati" ANNI 3

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	1. L'alunno interagisce in modo guidato con contenuti digitali, mostrando curiosità e interesse (esplorazione di storie animate, giochi interattivi).	1. L'alunno esplora e interagisce autonomamente con contenuti digitali, utilizzando strumenti come app o piattaforme educative..	1.1 L'alunno interagisce in modo creativo con i contenuti digitali.
Indicatori di valutazione	L'alunno seleziona contenuti digitali con supporto (es. brevi storie animate, immagini di animali, suoni) e clicca su icone o seleziona immagini	L'alunno naviga su interfacce digitali in modo autonomo, selezionando immagini, video o suoni in modo appropriato.	L'alunno naviga esplorando contenuti in modo fluido

Area di competenza 1. "Alfabetizzazione su informazioni e dati" ANNI 4

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	1. L'alunno esplora risorse digitali con il supporto dell'adulto, mostrando curiosità e interesse. Esplora contenuti legati ai propri interessi o all'ambiente circostante.	1. L'alunno esplora informazioni digitali...	1.1 L'alunno raccoglie informazioni in modo efficace, contenuti digitali (es. collage, giochi educativi)
Indicatori di valutazione	L'alunno utilizza immagini, suoni e simboli per individuare e selezionare informazioni digitali di interesse, con guida.	L'alunno esplora in modo autonomo alcuni contenuti digitali, selezionando informazioni pertinenti ai propri interessi..	L'alunno esplora risorse digitali diverse (es. video, giochi interattivi, storie) utilizzando

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
			anche risorse tactile o schermi interattivi

Area di competenza 1. "Alfabetizzazione su informazioni e dati" ANNI 5

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	1. L'alunno esplora contenuti digitali predefiniti (come storie animate, immagini di animali, suoni) con curiosità e interesse, sotto guida.	1. L'alunno esplora e interagisce con contenuti digitali , guidato, promuovendo la propria curiosità e interesse per l'ambiente digitale	1.1 L'alunno esplora, guidato, risorse digitali e crea associazioni tra immagini e parole, mostrando una buona comprensione linguistica e visiva.
Indicatori di valutazione	L'alunno naviga semplici interfacce digitali con supporto (cliccare su icone, selezionare immagini o suoni)..	L'alunno esplora risorse digitali , guidato, interagendo con immagini, suoni e brevi storie, utilizzando semplici app interattive.	L'alunno naviga, guidato, in più risorse digitali, selezionando contenuti di interesse e partecipando attivamente a giochi interattivi

Area di competenza 2 “Comunicazione e collaborazione” ANNI 3

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno risponde a stimoli o interazioni digitali (come icone, immagini, suoni), con il supporto dell'adulto, mostrando interesse e partecipazione..	L'alunno risponde e interagisce con contenuti digitali, come video o giochi interattivi, mostrando curiosità e partecipazione attiva	L'alunno utilizza i dispositivi digitali per comunicare con gli altri in modo autonomo

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di utilizzare dispositivi digitali in modo semplice (ad esempio, toccare il tablet o cliccare su icone) per interagire con altri.	L'alunno utilizza dispositivi digitali per interagire in modo appropriato con gli altri, seguendo semplici regole del gioco digitale (es. giochi di turno).	L'alunno collabora attraverso le tecnologie digitali, partecipando a giochi o attività in cui si alternano i turni o si rispondono a domande.

Area di competenza 2 “Comunicazione e collaborazione” ANNI 4

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno risponde a stimoli o interazioni digitali (come icone, immagini, suoni), con il supporto dell'adulto, mostrando interesse e partecipazione..	L'alunno risponde e interagisce con contenuti digitali, come video o giochi interattivi, mostrando curiosità e partecipazione attiva	L'alunno utilizza i dispositivi digitali per comunicare con gli altri in modo autonomo
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di utilizzare dispositivi digitali in modo semplice (ad esempio, toccare il tablet o cliccare su icone) per interagire con altri.	L'alunno utilizza dispositivi digitali per interagire in modo appropriato con gli altri, seguendo semplici regole del gioco digitale (es. giochi di turno).	L'alunno collabora attraverso le tecnologie digitali, partecipando a giochi o attività in cui si alternano i turni o si rispondono a domande.

Area di competenza 2 “Comunicazione e collaborazione” ANNI 5

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno riconosce l'uso di dispositivi digitali per comunicare (e.g., tablet, smartphone, videogiochi educativi).	L'alunno interagisce attivamente con coetanei e adulti utilizzando dispositivi digitali (videochiamate, emoticon).	L'alunno usa dispositivi digitali in modo autonomo per interagire con gli altri.
Indicatori di valutazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.

Area di competenza 3. “Costruzione di contenuti” ANNI 3

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno associa immagini o storie, con il supporto dell'adulto, utilizzando dispositivi digitali.	L'alunno partecipa ad attività digitali per sviluppare concetti di programmazione, come l'uso di sequenze logiche attraverso giochi e app	L'alunno utilizza applicazioni per collaborare con altri applicando concetti di programmazione in modo creativo
Indicatori di valutazione	L'alunno conosce gli strumenti digitali di base, come tablet e app educative	L'alunno riconosce concetti di base come sequenze logiche e attività visive.	L'alunno è in grado di creare contenuti digitali in modo autonomo, usando diverse app per disegnare, colorare e campire immagini..

Area di competenza 3. “Costruzione di contenuti” ANNI 4

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno riconosce contenuti digitali di base (es. storie, immagini, brevi video) con il supporto dell'adulto, facilitando il proprio apprendimento.	L'alunno è in grado di creare semplici algoritmi usando strumenti di programmazione visiva, come Scratch Jr. o Blockly.	L'alunno esegue, se guidato contenuti digitali (come storie animate, presentazioni, brevi video).
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di eseguire contenuti semplici come testo, immagini, audio, o video, con l'aiuto di app o software	L'alunno utilizza strumenti di programmazione per selezionare storie animate o giochi.	L'alunno comprende i concetti di sequenze e cicli in programmazione visiva e riconosce come usarli per creare contenuti.

Area di competenza 3. “Costruzione di contenuti” ANNI 5

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno crea contenuti digitali semplici (es. storie, immagini, collage) con il supporto digitale, mostrando interesse e partecipazione	L'alunno crea contenuti digitali (storielle, immagini) seguendo una sequenza logica, ad esempio, utilizzando un'app di disegno o scrittura	L'alunno seleziona storie digitali o giochi, utilizzando sequenze logiche e comandi base, come con ScratchJr.
Indicatori di valutazione	L'alunno riconosce l'uso di piattaforme digitali di base, come tablet e computer e ne comprende le funzioni principali.	L'alunno comprende concetti di sequenza e causa-effetto, utilizzandoli nella creazione di contenuti digitali.	L'alunno comprende ed applica concetti più complessi di programmazione, come sequenze e ordine, nei propri contenuti digitali.

Area di competenza 4. “Sicurezza” ANNI 3

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno comprende in che modo si possono procurare danni ai dispositivi e li usa con attenzione.	L'alunno è capisce l'impatto dell'uso dei dispositivi sulla salute e agisce di conseguenza.	L'alunno protegge i dispositivi e il proprio benessere durante l'uso delle tecnologie.
Indicatori di valutazione	L'alunno conosce le basi della protezione dei dispositivi (es. non toccare schermi o dispositivi non protetti).	L'alunno capisce quando è necessario fare una pausa durante l'uso dei dispositivi per evitare danni alla salute.	L'alunno comprende l'importanza di proteggere i dispositivi e la propria salute

Area di competenza 4. “Sicurezza” ANNI 4

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno ha consapevolezza dell'uso sicuro dei dispositivi, seguendo	L'alunno è consapevole della necessità di fare pause e proteggere la postura e la salute durante l'uso dei dispositivi.	L'alunno è in grado di proteggere la propria salute e l'ambiente circostante utilizzando

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
	semplici regole per proteggere i dispositivi e se stesso.		dispositivi in modo sicuro, facendo pause regolari e mantenendo una postura corretta.
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di utilizzare dispositivi in modo sicuro, comprendendo le regole di base per la protezione	L'alunno è capace di fare pause, evitare sforzi visivi e mantenere una buona postura durante l'uso dei dispositivi.	L'alunno utilizza dispositivi in modo autonomo e sicuro, proteggendoli e seguendo le regole per il benessere.

Area di competenza 4. “Sicurezza” ANNI 5

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	L'alunno sa come trattare i dispositivi con cura per proteggerli da danni accidentali.	L'alunno utilizza i dispositivi in modo sicuro, proteggendo la salute e facendo pause per evitare danni fisici.	L'alunno gestisce autonomamente l'uso dei dispositivi, rispettando le regole per la sicurezza e il benessere, e facendo pause regolari.
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di utilizzare dispositivi in modo sicuro, evitando danni e riponendoli correttamente.	L'alunno è in grado di usare i dispositivi per periodi limitati e fare pause regolari.	L'alunno è capace di utilizzare dispositivi in modo responsabile, facendo attenzione a non danneggiarli e rispettando la propria salute.

Area di competenza 5. Risolvere problemi ANNI 3

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).	5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e risolverli.	5.1 Risolvere problemi tecnici – Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e risolverli..

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Indicatori di valutazione	L'alunno riconosce semplici problemi, come un'app che non funziona o uno schermo bloccato, ma ha bisogno di supporto per risolverli..	L'alunno è in grado di identificare i problemi comuni come la batteria scarica o il blocco di un'app e chiede aiuto per risolverli..	L'alunno risolve piccoli problemi tecnici in autonomia, come accendere un dispositivo, ricaricare la batteria o ripristinare un'app.

SCUOLA DELL'INFANZIA ANNI 4

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	5.1 L'alunno conosce i dispositivi digitali base (tablet, PC, giochi educativi).	5.1 L'alunno riconosce e comprende i problemi tecnici di base che possono verificarsi durante l'uso dei dispositivi.	5.1 L'alunno comprende come funzionano i dispositivi e sa individuarne il blocco
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di identificare semplici errori come il blocco di un'app o la batteria scarica.	L'alunno è in grado di identificare i problemi comuni come la batteria scarica o il blocco di un'app e chiede aiuto per risolverli..	L'alunno risolve i problemi tecnici e gestisce i dispositivi in modo appropriato

SCUOLA DELL'INFANZIA ANNI 5

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Descrittori di competenza	5.1 L'alunno conosce i dispositivi digitali di base (tablet, computer) e sa riconoscere semplici errori come schermi bloccati o app che non rispondono	5.1 L'alunno riconosce i problemi comuni che possono verificarsi con dispositivi digitali (es. schermo bloccato, app che non rispondono).	5.1 L'alunno ha una buona conoscenza del funzionamento dei dispositivi

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato
Indicatori di valutazione	L'alunno è in grado di utilizzare dispositivi semplici con il supporto dell'adulto e di identificare problemi comuni come schermi bloccati o app non funzionanti scarica.	L'alunno è in grado di risolvere piccoli problemi tecnici in autonomia, come riavviare un'app o premere i tasti giusti per sbloccare un dispositivo..	L'alunno è in grado di risolvere in modo autonomo semplici problemi tecnici, come app che non si avviano o dispositivi non funzionanti.

**Rubrica di Valutazione per il Curricolo Digitale
SCUOLA PRIMARIA**

CLASSE: PRIMA - SECONDA - TERZA

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Conoscenza	Usa i dispositivi digitali in modo basilare (accedere, spegnere, navigare semplicemente).	Riconosce e usa simboli di navigazione avanzati, sa usare motori di ricerca semplici.	Naviga in modo sicuro e utilizza contenitori pre-filtrati da docenti.	Comprende la sicurezza e la gestione avanzata dei dati, sa filtrare informazioni da fonti varie.
Abilità	Esegue ricerche guidate di informazioni e utilizza un programma di videoscrittura con supporto.	Naviga autonomamente in rete e compie ricerche più complesse.	Utilizza funzioni avanzate di ricerca e filtraggio dei contenuti digitali, gestisce file e cartelle.	Integra, gestisce e archivia informazioni in modo autonomo, filtra informazioni in modo avanzato.
Autonomia	Ha bisogno di guida per l'utilizzo dei dispositivi e delle funzioni base.	Esegue operazioni digitali in autonomia limitata, con qualche supporto.	Gestisce in modo autonomo e sicuro dispositivi e informazioni.	Gestisce completamente in autonomia dispositivi, dati e informazioni, operando in modo sicuro.

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Conoscenza	Conosce le regole base della netiquette, interagisce in modo semplice online.	Riconosce e applica correttamente regole di comunicazione online e netiquette.	È consapevole dell'importanza della comunicazione inclusiva e delle differenze culturali.	Integra l'uso delle tecnologie per promuovere l'inclusione, risolvendo conflitti digitali in modo empatico.
Abilità	Comunica in modo semplice attraverso strumenti digitali, con guida.	Usa strumenti digitali per la comunicazione e la collaborazione in modo più autonomo.	Comunica in modo più articolato e gestisce dinamiche di comunicazione interattive.	Esegue comunicazioni digitali efficaci in contesti complessi e per scopi educativi o sociali.
Autonomia	Ha bisogno di guida per comunicare online e gestire comportamenti corretti.	Comunica in autonomia, ma con alcune difficoltà nell'adattamento al contesto.	Gestisce comunicazioni in modo autonomo, mostrando consapevolezza delle regole sociali.	Gestisce autonomamente la comunicazione online con una consapevolezza avanzata dei rischi e delle dinamiche sociali.

Area di competenza 3: Costruzione di contenuti

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Conoscenza	Conosce le basi della creazione di contenuti digitali, come immagini e testi.	È in grado di creare contenuti digitali semplici e di modificarli.	Sviluppa contenuti digitali utilizzando diversi formati e strumenti.	Integra e rielabora contenuti digitali complessi e crea contenuti personalizzati attraverso il coding.
Abilità	Crea e modifica contenuti semplici con l'aiuto dell'insegnante.	Crea contenuti autonomamente, utilizzando applicazioni semplici.	Integra diversi contenuti (testi, immagini, video) per creare progetti più articolati.	Programma e personalizza contenuti digitali complessi, come giochi o video interattivi.
Autonomia	Ha bisogno di supporto per la creazione di contenuti digitali.	Crea contenuti in autonomia con qualche supporto.	È autonomo nella creazione di contenuti e nella gestione di strumenti digitali.	Gestisce autonomamente la creazione e l'integrazione di contenuti digitali complessi.

Area di competenza 4: Sicurezza

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Conoscenza	Conosce le regole di base per la protezione dei dispositivi e la sicurezza online.	Conosce le minacce digitali e sa come proteggersi, ad esempio con password.	Comprende la sicurezza avanzata (protezione dei dati, privacy online) e il cyberbullismo.	Integra la protezione dei dati e l'autogestione della privacy in contesti digitali complessi.
Abilità	Riconosce i pericoli legati all'utilizzo di tecnologie digitali e segue regole di sicurezza di base.	Protegge i propri dispositivi in modo autonomo, anche in ambienti digitali.	Gestisce la propria sicurezza online in modo autonomo e sicuro.	Sa risolvere situazioni di rischio, applica misure di protezione avanzate e guida i coetanei.
Autonomia	Ha bisogno di guida per proteggere dispositivi e navigare in sicurezza.	È in grado di gestire autonomamente la protezione dei dispositivi e delle informazioni.	Gestisce autonomamente situazioni di rischio e sa risolvere problemi legati alla sicurezza digitale.	Gestisce in autonomia situazioni complesse e offre supporto agli altri in termini di sicurezza online.

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Conoscenza	Riconosce le funzioni base dei dispositivi e sa identificare problemi semplici.	Riconosce e risolve problemi tecnici di base legati ai dispositivi digitali.	Risolve problemi tecnici in modo autonomo e sa affrontare situazioni più complesse.	Risolve problemi complessi con l'uso della tecnologia e sa aiutare gli altri a farlo.
Abilità	Sa utilizzare i dispositivi in modo semplice e risolvere problemi basilari.	Riconosce i problemi tecnici comuni e applica soluzioni semplici.	Affronta e risolve problemi con maggiore autonomia, anche usando strumenti digitali avanzati.	Risolve in autonomia problemi complessi attraverso il ragionamento e l'uso di tecnologie avanzate.
Autonomia	Ha bisogno di supporto per risolvere problemi tecnici.	Riesce a risolvere problemi semplici con un po' di supporto.	Gestisce autonomamente la risoluzione di problemi tecnici in modo efficace.	È completamente autonomo nella risoluzione di problemi complessi, anche in situazioni nuove.

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	- Comprende i concetti di base relativi alla ricerca e alla raccolta di informazioni online.	- Riconosce fonti affidabili e organizza le informazioni in modo semplice.	- Valuta criticamente le informazioni e le utilizza in contesti diversi.	- Analizza grandi quantità di dati e applica strategie avanzate per la gestione delle informazioni.
Abilità	- Usa strumenti di ricerca di base (es. Google, YouTube) per raccogliere informazioni.	- Organizza e confronta informazioni raccolte da fonti differenti.	- Sintetizza e presenta informazioni in modo efficace utilizzando strumenti digitali avanzati.	- Utilizza software di analisi dati o strumenti complessi per interpretare e rappresentare i dati.
Autonomia	- Ricerca informazioni con supervisione e indicazioni specifiche.	- Esegue ricerche in autonomia seguendo linee guida generali.	- Pianifica ricerche articolate e le integra in progetti più complessi.	- Organizza e guida attività di ricerca e analisi dati in team.

2. Comunicazione e collaborazione

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	- Conosce strumenti base per la comunicazione (es. email, messaggistica).	- Riconosce strumenti collaborativi e di condivisione (es. Google Drive).	- Comprende modalità di comunicazione avanzate e dinamiche collaborative.	- Conosce tecniche avanzate di gestione e ottimizzazione di team virtuali.
Abilità	- Invia semplici messaggi o email e partecipa a conversazioni di base.	- Collabora su documenti condivisi e partecipa a discussioni online con regole base di Netiquette.	- Coordina gruppi di lavoro digitali e gestisce contenuti condivisi complessi.	- Progetta e implementa sistemi collaborativi complessi, favorendo la partecipazione attiva.

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Autonomia	- Svolge attività di comunicazione con il supporto di un docente o compagno.	- Collabora in autonomia in semplici contesti di gruppo.	- Organizza attività collaborative articolate con poca supervisione.	- Gestisce progetti digitali complessi coinvolgendo attivamente i membri del team.

3. Creazione di contenuti digitali

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	- Conosce strumenti di base per creare contenuti (es. Word, Paint).	- Approfondisce l'uso di software per presentazioni e editing di base (es. PowerPoint).	- Conosce linguaggi o strumenti di programmazione e progettazione di contenuti complessi.	- Domina tecnologie innovative per la creazione avanzata (es. design 3D, app, sviluppo web).
Abilità	- Crea contenuti semplici (es. testo, disegni digitali).	- Realizza progetti digitali (es. presentazioni, grafici).	- Progetta contenuti interattivi e complessi (es. video, giochi).	- Sviluppa contenuti innovativi e guida team nella loro realizzazione.
Autonomia	- Lavora su attività digitali guidate.	- Sviluppa contenuti autonomamente seguendo indicazioni generali.	- Pianifica e realizza progetti digitali complessi senza supervisione.	- Gestisce team e coordina progetti di sviluppo avanzato.

4. Sicurezza digitale

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	- Conosce nozioni base di sicurezza online (es. password, antivirus).	- Comprende i rischi legati alla privacy e ai dati personali.	- Valuta strategie di sicurezza per la protezione di dati sensibili e dispositivi.	- Progetta sistemi di sicurezza avanzati per proteggere infrastrutture digitali.

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Abilità	- Applica regole di base per la sicurezza (es. uso corretto delle password).	- Configura strumenti per migliorare la sicurezza (es. doppia autenticazione).	- Identifica minacce digitali e implementa soluzioni avanzate per mitigarle.	- Implementa protocolli di sicurezza complessi in contesti professionali o educativi.
Autonomia	- Segue indicazioni per operare in sicurezza.	- Opera in sicurezza in autonomia rispettando linee guida.	- Pianifica e gestisce strategie di sicurezza per gruppi o progetti.	- Guida e forma team sulla sicurezza digitale avanzata.

5. Risoluzione di problemi

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	- Riconosce problemi tecnici di base (es. connessione, funzionamento software).	- Comprende le soluzioni più comuni per problemi ricorrenti.	- Analizza problemi complessi e valuta diverse soluzioni.	- Progetta soluzioni innovative per problemi avanzati.
Abilità	- Risolve problemi semplici seguendo istruzioni (es. riavviare un dispositivo).	- Risolve problemi tecnici frequenti in autonomia.	- Configura strumenti e strategie per affrontare problemi complessi.	- Sviluppa nuovi strumenti o sistemi per affrontare problemi non standard.
Autonomia	- Affronta difficoltà tecniche con supporto esterno.	- Gestisce in autonomia problemi ricorrenti e prevedibili.	- Risolve autonomamente problemi articolati e progetta soluzioni.	- Conduce progetti di innovazione per risolvere problematiche sistemiche o complesse.

**Rubrica di Valutazione per il Curricolo Digitale
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

CLASSE PRIMA

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce le nozioni di base per ricercare informazioni in ambienti digitali.	Conosce strategie di ricerca più approfondite e distingue fonti affidabili.	Analizza e valuta criticamente le fonti.	Applica metodi avanzati per la ricerca e organizzazione di informazioni.
Abilità	Ricerca informazioni semplici con supporto.	Ricerca e organizza dati in autonomia.	Confronta fonti e crea report basati su dati verificati.	Sviluppa sistemi strutturati per la gestione e la condivisione di informazioni.
Autonomia	Necessita di guida costante per completare i compiti.	Completa i compiti in autonomia con strumenti standard.	Pianifica e realizza attività complesse con responsabilità.	Opera con completa autonomia, sviluppando metodologie innovative.

Area 2: Comunicazione e collaborazione

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce gli strumenti digitali di base per comunicare.	Conosce piattaforme collaborative e nozioni di netiquette.	Comprende le dinamiche della comunicazione online avanzata.	Pianifica e gestisce strategie di comunicazione digitale complessa.
Abilità	Invia messaggi semplici seguendo modelli guidati.	Utilizza strumenti per la collaborazione digitale in autonomia.	Coordina attività collaborative complesse utilizzando diverse piattaforme.	Progetta e implementa strategie collaborative su larga scala.

Autonomia	Richiede guida costante per comunicare e collaborare.	Lavora in autonomia su progetti collaborativi semplici.	Gestisce progetti digitali con responsabilità individuale e di gruppo.	Mostra leadership nella gestione di team digitali complessi.
------------------	---	---	--	--

Area 3: Costruzione di contenuti

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce gli strumenti di base per creare contenuti digitali.	Conosce tecniche per modificare e combinare contenuti digitali.	Conosce le norme di copyright e le applica nella creazione di contenuti.	Integra competenze tecniche avanzate per sviluppare contenuti innovativi.
Abilità	Crea contenuti semplici con supporto.	Crea e modifica contenuti digitali rispettando contesti e finalità.	Realizza contenuti complessi e personalizzati per diversi scopi.	Sviluppa progetti complessi che integrano contenuti interdisciplinari.
Autonomia	Richiede guida per creare e gestire contenuti.	Lavora in autonomia su contenuti digitali strutturati.	Pianifica e realizza contenuti digitali con responsabilità.	Gestisce autonomamente la creazione di progetti multimediali complessi.

Area 4: Sicurezza

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce le regole di base per proteggere dispositivi e dati personali.	Conosce strategie di sicurezza avanzate (es. backup, gestione privacy).	Riconosce minacce digitali e adotta misure preventive.	Progetta soluzioni avanzate per la protezione dei dati e dei dispositivi.
Abilità	Applica semplici regole di sicurezza con supporto.	Configura impostazioni di sicurezza in autonomia.	Gestisce situazioni complesse legate alla sicurezza digitale.	Crea campagne educative per promuovere la sicurezza e il benessere digitale.

Autonomia	Necessita di guida per applicare misure di sicurezza.	Applica misure di sicurezza autonomamente.	Promuove comportamenti sicuri nel gruppo.	Opera come riferimento per la sicurezza digitale a livello scolastico.
------------------	---	--	---	--

Area 5: Risolvere problemi

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce strumenti di base per identificare e risolvere problemi digitali semplici.	Conosce procedure per risolvere problemi tecnici ricorrenti.	Analizza situazioni complesse e propone soluzioni tecnologiche.	Integra conoscenze interdisciplinari per sviluppare soluzioni innovative.
Abilità	Identifica problemi comuni e li risolve con supporto.	Risolve problemi tecnici autonomamente utilizzando risorse note.	Sviluppa soluzioni personalizzate per problemi complessi.	Progetta strumenti o procedure innovative per risolvere problemi digitali avanzati.
Autonomia	Necessita di guida per affrontare problemi tecnici.	Lavora autonomamente su problemi digitali ricorrenti.	Gestisce situazioni problematiche in autonomia e con efficacia.	Supporta altri nella risoluzione di problemi digitali complessi.

Rubrica di Valutazione per il Curricolo Digitale SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

– CLASSE SECONDA E TERZA

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce le nozioni di base per utilizzare motori di ricerca e strumenti digitali.	Conosce criteri avanzati di ricerca e distingue fatti da opinioni.	Valuta criticamente la credibilità delle fonti e delle informazioni.	Progetta e utilizza strategie avanzate per la gestione delle informazioni digitali.

Abilità	Utilizza strumenti digitali per ricerche semplici con guida.	Raffina e organizza ricerche utilizzando filtri e criteri specifici.	Crea e analizza report utilizzando fonti diverse e affidabili.	Sviluppa e condivide sistemi di organizzazione e analisi delle informazioni.
Autonomia	Richiede guida per condurre ricerche digitali.	Lavora autonomamente su ricerche strutturate.	Pianifica e realizza attività complesse con responsabilità.	Gestisce in autonomia processi complessi di ricerca e organizzazione delle informazioni.

Area 2: Comunicazione e collaborazione

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce strumenti digitali di base per comunicare e collaborare.	Conosce piattaforme avanzate di collaborazione e principi di netiquette.	Comprende dinamiche complesse di collaborazione digitale.	Sviluppa strategie di comunicazione e collaborazione in contesti interdisciplinari.
Abilità	Invia messaggi e partecipa a progetti semplici con guida.	Utilizza piattaforme collaborative per attività scolastiche.	Coordina e gestisce attività collaborative digitali complesse.	Progetta e supervisiona progetti di gruppo digitali su larga scala.
Autonomia	Richiede guida per partecipare a collaborazioni online.	Lavora autonomamente in contesti collaborativi.	Gestisce progetti digitali con responsabilità individuale e collettiva.	Opera con autonomia completa nella gestione di team digitali interdisciplinari.

Area 3: Costruzione di contenuti

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce strumenti di base per creare contenuti digitali.	Conosce tecniche per modificare e combinare contenuti complessi.	Applica principi di copyright e licenze nella creazione di contenuti digitali.	Progetta contenuti innovativi integrando diverse discipline e tecnologie.
Abilità	Crea contenuti digitali semplici con guida.	Modifica e combina contenuti digitali per scopi specifici.	Realizza prodotti complessi integrando contenuti da fonti diverse.	Sviluppa progetti digitali interdisciplinari utilizzando strumenti avanzati.

Autonomia	Richiede guida per creare contenuti.	Lavora autonomamente su progetti strutturati.	Pianifica e realizza contenuti con responsabilità e originalità.	Gestisce in autonomia progetti complessi e innovativi di costruzione di contenuti.
------------------	--------------------------------------	---	--	--

Area 4: Sicurezza

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce le regole di base per la sicurezza online e dei dispositivi.	Conosce strategie avanzate per la protezione dei dati personali.	Riconosce minacce digitali e adotta comportamenti sicuri complessi.	Progetta sistemi di sicurezza digitale per contesti avanzati.
Abilità	Applica semplici regole di sicurezza digitale con guida.	Configura impostazioni avanzate per la protezione dei dati e dei dispositivi.	Identifica e risolve problematiche legate alla sicurezza digitale.	Sviluppa e implementa politiche di sicurezza digitale per il gruppo o la scuola.
Autonomia	Richiede guida per seguire buone pratiche di sicurezza.	Lavora autonomamente rispettando le regole di sicurezza.	Promuove comportamenti sicuri nel gruppo e nella comunità.	Opera come riferimento per la sicurezza digitale, supportando e formando gli altri.

Area 5: Risolvere problemi

Livello di competenza	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente Specializzato
Conoscenze	Conosce strumenti di base per identificare e risolvere problemi tecnici comuni.	Conosce procedure avanzate per risolvere errori software e hardware.	Analizza situazioni complesse proponendo soluzioni efficaci.	Integra conoscenze interdisciplinari per sviluppare soluzioni innovative.

Abilità	Identifica problemi semplici e li risolve con guida.	Risolve problemi tecnici autonomamente utilizzando risorse disponibili.	Sviluppa soluzioni personalizzate per problemi complessi.	Progetta strumenti o procedure innovative per risolvere problemi digitali avanzati.
Autonomia	Necessita di guida per affrontare problemi tecnici.	Lavora autonomamente su problemi digitali strutturati.	Gestisce situazioni problematiche in autonomia e con efficacia.	Supporta altri nella risoluzione di problemi complessi e innovativi.

Legenda:

- **Base:** Richiede supporto o guida per completare il compito.
- **Intermedio:** Completa il compito in autonomia con strumenti e procedure standard.
- **Avanzato:** Dimostra capacità di analisi, valutazione e applicazione in contesti più complessi.
- **Altamente Specializzato:** Eccelle nel compito, sviluppando soluzioni innovative e contribuendo alla formazione di altri.