

PREMESSA

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico” (“Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l’apprendimento permanente”, C189/9, p.9).

È fondamentale, quindi, portare avanti a scuola percorsi volti a promuovere tali competenze, al fine di educare gli studenti e le studentesse verso un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.

È opportuno che ciò avvenga attraverso la progettazione di un curriculum digitale, che sia continuativo e trasversale alle varie discipline e, naturalmente, progettato ad hoc a seconda del target di riferimento (ordine e grado scolastico, classi, etc.).

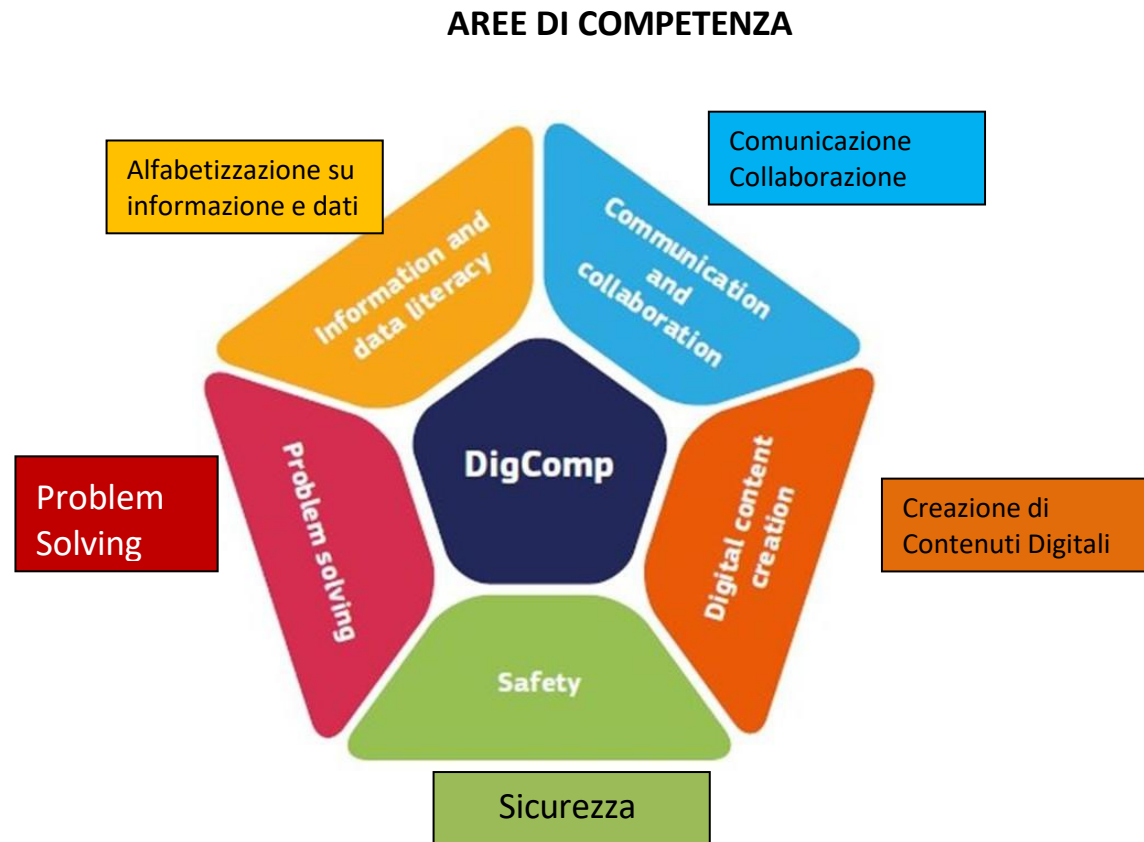
L’Istituto nel progettare il curriculum ha tenuto conto di una integrazione tra dimensione **tecnologica**, **cognitiva** ed **etica**

- dimensione tecnologica: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un’adeguata comprensione della “grammatica” dello strumento.
- dimensione cognitiva: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- dimensione etica e sociale: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po’ più l’accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio- comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Premesso ciò, è opportuno fare riferimento ad un **framework comune** per le competenze digitali e l’educazione ai media degli alunni dell’Istituto.

A tal fine è stato preso in considerazione la versione **2.2** del **DigComp** = quadro di riferimento per le competenze digitali dei

cittadini”, con 5 aree di competenza e otto livelli di padronanza. Tale aggiornamento,rispetto alla precedente versione, prevede un arricchimento della Dimensione 4 (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicati a ciascuna competenza)



Il framework DigComp 2.2 si articola in 5 dimensioni:

Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali

Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area

Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza

Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza

Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi

Iniziamo dalle aree di competenza

AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

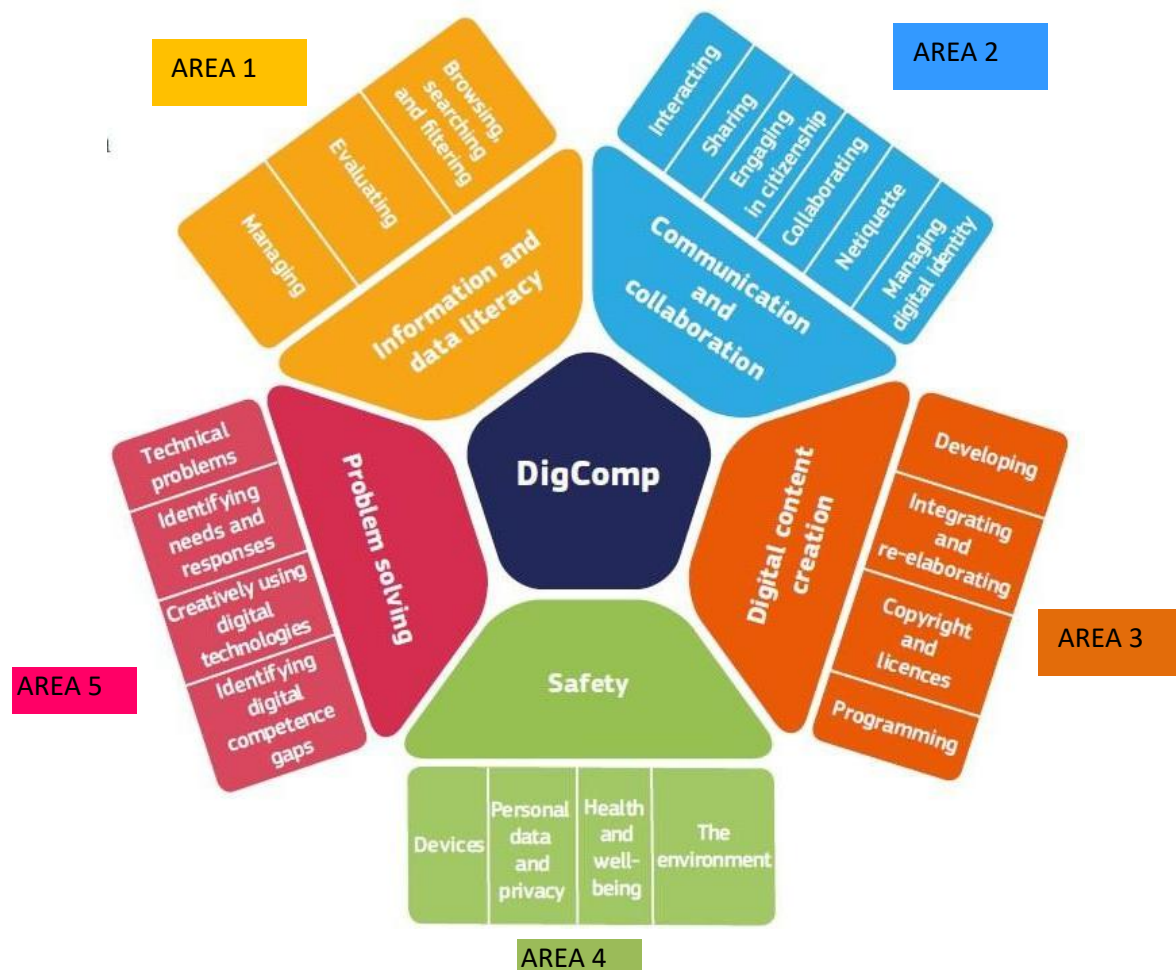
AREA 2: Comunicazione e Collaborazione

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

AREA 4: Sicurezza

AREA 5: Problem Solving

Per ciascuna Area di Competenza sono state definite delle competenze specifiche di seguito riportate



AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

L'area s'inquadra nella dimensione "informazionale" o "cognitiva" delle competenze digitali. Essa è relativa alla capacità di cercare, selezionare, valutare e riprocessare le informazioni in Rete.

I bambini e i ragazzi, relativamente al loro grado, dovrebbero:

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- 1.2 Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;
- 1.3 Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori etc.).

AREA 2: Comunicazione e Collaborazione

Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online:

- 2.1 Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali;
- 2.2 Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete;
- 2.3 Essere buoni "cittadini digitali";
- 2.4 Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali;
- 2.5 Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento online;
- 2.6 Saper gestire la propria "identità digitale".

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

Quest'area fa riferimento alle capacità di *"valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali"*.

Le specifiche competenze digitali che andranno sviluppate in questo caso sono:

- 3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali;
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.

3.4 Comprendere i basilari principi di programmazione

AREA 4: Sicurezza

Quest'area include la necessità di salvaguardare i propri dati personali e rispettare le regole nel trattare i dati altrui.

Nello specifico, bisognerebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze:

4.1 Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.

Conoscere le misure di sicurezza e protezioni e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti;

4.3 Conoscere (ed esercitare) i propri diritti in termini di privacy e sicurezza.

4.4 Conoscere e proteggere l'ambiente

AREA 5: Problem Solving

Quest'area intende sviluppare l'abilità cosiddetta del problem solving, ovvero lo sviluppo del pensiero computazionale e dell'analisi di una situazione problematica con l'individuazione degli strumenti digitali più adeguati alla loro risoluzione.

Nello specifico, bisognerebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze:

5.1 Risolvere problemi tecnici, identificare e risolvere, quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali, i problemi tecnici (dai più semplici ai più complessi)

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche, individuare le esigenze e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle. Regolare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie personali (ad es. accessibilità).

5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali e utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.

5.4 Identificare i gap di competenza digitale. Essere in grado di sostenere altri nello sviluppo delle loro competenze digitali.

Individuare opportunità per auto-formarsi e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

Nell'ultimo documento DigComp di riferimento, il 2.2 i livelli di padronanza delle competenze sono otto.

Gli otto livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi

di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework). Inoltre, ciascun livello di descrizione contiene conoscenze, abilità e attitudini racchiuse in un unico descrittore per ciascun livello di competenza.

Come mostra la **tabella 2**, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività. Per illustrare questo punto si può affermare che un cittadino di livello 2 è in grado di ricordare e svolgere un compito semplice aiutato da qualcuno con competenze digitali solo in caso di necessità. Un cittadino di livello 5, invece, può applicare le conoscenze, svolgere diversi compiti e risolvere i problemi, oltre che aiutare gli altri a farlo.

	Livelli in DigComp 2.2	Complessità dei compiti	Autonomia
BASE	1	Compiti semplici	Con guida
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità
AVANZATO	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso
ALTA MENTE	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri

	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico
--	---	--	---

Relativamente all'Istituto Pietrasanta¹ è consigliabile non prendere in considerazione i livelli 7 e 8 "Altamente specializzato", più idonei a ragazzi più grandi.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

1° BIENNIO
CLASSE 1^ - 2^ PRIMARIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. • Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. • Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • 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). • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</i> • <i>Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peerreview. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.
Area di competenza 3.	3.1	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).

<p>Costruzione di contenuti</p>	<p>Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici.</i> • <i>scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</i> • <i>elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</i> • <i>riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • Creare un disegno con un software/app di grafica. • Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.
<p>Area di competenza 4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali.</i> • <i>conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</i> • <i>riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...).</i> • <i>riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.</i> • <i>sperimentare norme per la propria sicurezza e per gli altri.</i> • <i>riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</i> 	
<p>Area di competenza 5. Risolvere problemi</p>	<p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.</i> • <i>agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.

2° BIENNIO
CLASSE 3[^] - 4[^] PRIMARIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le necessità di ricercare informazioni. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online. • 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"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...).</i> • <i>Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • 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.

	2.5 Netiquette	<p><i>utilizzare.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...).</i> • <i>Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto).</i> • <i>Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</i> • <i>Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe.</i> • <i>Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...).</i> • <i>Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.</i> • <i>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un testo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto mediante app online. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.
Area di competenza 4. Sicurezza	4.1 Proteggere i	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.

	<p>dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi.</i> • <i>Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui.</i> • <i>Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola.</i> • <i>Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.</i> • <i>Sapere che i dati sulla identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi.</i> • <i>Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale).</i> • <i>Essere consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto.</i> • <i>Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.</i> • <i>Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • 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.
--	---	---	---

Area di competenza 5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).

3° BIENNIO
CLASSE 5^ PRIMARIA-1^MEDIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 <i>Conoscenze/Abilità/Attitudini</i>	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3
1. Informazioni e dati	-1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	→ Sa che alcuni contenuti on line presenti nei risultati di una ricerca potrebbero non essere ad accesso aperto o liberamente disponibili e potrebbero richiedere un pagamento o la sottoscrizione di un servizio per accedervi.	<p>- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>- Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>- Creare sitografia e bibliografia di ricerche.</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).</p> <p>- Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>- Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p> <p>→ Copiare testi e immagini da internet</p>	<p>1 Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati ,informazioni e contenuti digitali • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.
	- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>→ <i>E' in grado di trovare informazioni in rete da diverse fonti e stabilire la fonte più completa</i></p> <p>→ <i>riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie</i></p>		<p>2 In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	→ <i>Presta attenzione alla scelta delle informazioni, immagini affinché siano consoni allo scopo prefissato.</i>		<p>3 Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare dati ,informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all' interno di ambienti digitali; • Organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato
				<p>4 In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati; • Organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato
				<p>5 Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l' organizzazione, l' archiviazione e il recupero; • Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato
				<p>6 All'interno di compiti complessi è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno; • Adeguarli affinché vengano organizzati ed elaborati nell' ambiente strutturato più adatto

**3° BIENNIO
CLASSE 5^ PRIMARIA-1^MEDIA**

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 <i>Conoscenze/Abilità/ Attitudini</i>	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
2 Comunicazione e collaborazione	2.1 Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali;	→ È consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.	→ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (Classroom)	1	Con l'aiuto di qualcuno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.
	2.2 Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete;	→ Comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi) per compensare i limiti della comunicazione on line.	- Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico “telefono senza fili” con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio	2	In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. .
	2.4 Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali;	→ Sa utilizzare gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo per pianificare e condividere compiti e responsabilità in un gruppo di amici	affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.	3	Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico; Scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi
		→ <i>Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali</i>	- Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto)	4	In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Scegliere molteplici tecnologie digitali semplici per l'interazione; Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.
			-Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola	5	Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto Proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.
			,in presenza o a distanza	6	All'interno di compiti complessi è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Adeguare i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto. Variare l'utilizzo degli strumenti e tecnologie digitali più appropriate per i processi collaborativi.

3° BIENNIO
CLASSE 5^ PRIMARIA-1^MEDIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali;	<p>→ È consapevole che la realtà virtuale (in inglese Virtual Reality - VR) e la realtà aumentata (in inglese Augmented Reality - AR) consentono nuovi modi di esplorare ambienti simulati e di interagire all'interno dei mondi fisico e digitale. .</p> <p>→ È consapevole che è possibile collegare strutture hardware (ad esempio sensori, cavi, motori) e software per realizzare robot programmabili e altri artefatti non digitali (ad esempio Lego Mindstorms, Prime...)</p> <p>→ È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p>	<p>-Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>- Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione</p> <p>-realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;</p> <p>-Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;</p>	1	<p>Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare modalità per creare , modificare, affinare contenuti digitali semplici in formati semplici; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<p>→ Sa che i linguaggi di programmazione forniscono strutture che consentono di eseguire le istruzioni di un programma in sequenza, ripetutamente o solo a determinate condizioni e di raggrupparle per definire nuove istruzioni.</p>	<p>-Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</p> <p>-Realizzare storytelling.</p> <p>-Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</p>	2	<p>In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
		<p>→ Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open (ad esempio, creare e modificare testi in un ambiente wiki).</p>	<p>-Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p>	3	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici e spiegare modi per modificare, migliorare e integrare con nuovo contenuti ed informazioni individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.
		<p>→ È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che</p>	<p>-Utilizzare Scratch, Mblock, Mbot, Lego, o ambienti simili per:</p> <p>-sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli,</p>	4	<p>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e discutere modalità per creare e modificare, affinare contenuti digitali in diversi formati; Discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un

	<p>3.3 Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</p>	<p>combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili.</p> <p>→ è in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente (ad esempio database e strumenti di dominio pubblico, licenze aperte)</p> <p>→ sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad esempio, nello strumento di programmazione visuale Scratch), per risolvere un problema.</p> <p>→ è aperto/a a esplorare modi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali.</p> <p>→ È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile).</p> <p>→ È rispettoso/a dei diritti altrui (ad esempio proprietà, condizioni contrattuali), utilizzando solo fonti legali per il download di contenuti digitali (ad esempio film, musica, libri) e, quando applicabile, optando per software open-source</p> <p>→ È disposto ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare</p>	<p>labirinti, competizioni robotiche);</p> <p>-sperimentare semplici applicazioni robotiche;</p> <p>-creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</p> <p>-svolgere attività di geometria;</p> <p>-creare musica;</p> <p>-replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <p>→ partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding;</p> <p>-partecipare alla CodeWeek</p> <p>-partecipare a competizioni come <u>FIRST LEGO LEAGUE</u></p>		<p>compito specifico</p>
				<p>5</p> <p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali • adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali • operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi 	
		<p>3.4 Comprendere i basilari principi di programmazione</p>		<p>6</p> <p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati e valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali • scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali • stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico 	

3° BIENNIO					
CLASSE 5^ PRIMARIA-1^MEDIA					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
4 SICUREZZA	<p>4.1 Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; – individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; – ha cura e rispetto degli strumenti digitali – sa distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; – conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; – riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali – sceglie semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy (ad esempio: conosce i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) – adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico) – Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco 	<ul style="list-style-type: none"> – Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica) – Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. 	1	<p>Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
				2	<p>In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali • individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
				3	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; • individuare clausole ben definite della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro

	dei dati personali raccolti;		<p>– Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p>		utilizzo.
	4.3 Conoscere (ed esercitare) i propri diritti in termini di privacy e sicurezza.			4	<p><i>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali • discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • spiegare modalità per evitare minacce alla mia salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
	4.4 Conoscere e proteggere l'ambiente			5	<p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare misure di sicurezza; • applicare modalità diverse per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • applicare diverse modalità per proteggere se stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali • mostrare diverse modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
				6	<p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere le misure di sicurezza più appropriate; • scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo

3° BIENNIO					
CLASSE 5^ PRIMARIA-1^MEDIA					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
5 Problem solving	5.1 Risolvere semplici problemi tecnici quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> – conosce il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; – Riconosce fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di attività. - Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD) - Effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività. - Verifica la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. 	<p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: <u>Whiteboard</u></p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti</p>	1	<p>Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;
				2	<p>In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;
				3	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • scegliere semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;
	5.2 identificare semplici soluzioni per risolverli;	<ul style="list-style-type: none"> - Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). 			

	5.3 individuare nuovi strumenti digitali tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;	-			4	<p><i>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi • scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti
					5	<p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare diverse soluzioni a questi problemi • utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • applicare strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti •
					6	<p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • risolverli con le soluzioni più adeguate • scegliere le modalità più appropriate per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti;

4° BIENNIO
Classe 2^a -3^aMEDIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 <i>Conoscenze/Abilità/ Attitudini</i>	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3
1. Informazioni e dati	-1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>→ Sa che alcuni contenuti on line presenti nei risultati di una ricerca potrebbero non essere ad accesso aperto o liberamente disponibili e potrebbero richiedere un pagamento o la sottoscrizione di un servizio per accedervi.</p> <p>→ Sa che il termine “deepfake” si riferisce a immagini, video e registrazioni audio di eventi o di persone generati dall’IA che non sono reali .</p>	<p>- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>- Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>- Creare sitografia e bibliografia di ricerche.</p>	<p>1 Con l’aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • Rilevare la credibilità e l’affidabilità delle fonti comuni di dati ,informazioni e contenuti digitali • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.
	- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>→ <i>E’ in grado di trovare informazioni in rete da diverse fonti e stabilire la fonte più completa</i></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).</p>	<p>2 In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>→ <i>riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie</i></p>	<p>- Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p>	<p>3 Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare dati ,informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all’ interno di ambienti digitali; • Organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato
		<p>→ <i>Presta attenzione alla scelta delle informazioni, immagini affinché siano cononi allo scopo prefissato.</i></p>	<p>- Utilizzare attività e giochi per la ricerca di informazioni e l’analisi della loro attendibilità.</p>	<p>4 In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati; • Organizzare informazioni, dati e contenuti in un ambiente strutturato
		<p>→ <i>Prima di cliccare su un link, valuta attentamente il possibile risultato. Alcuni link (ad esempio, titoli avvincenti) potrebbero essere “clickbait” (esche digitali) che portano l’utente a contenuti sponsorizzati o indesiderati</i></p>	<p>→ Copiare testi e immagini da internet</p>	<p>5 Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l’ organizzazione, l’ archiviazione e il recupero; • Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato
				<p>6 All’interno di compiti complessi è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nel modo più facile e opportuno; • Adeguarli affinché vengano organizzati ed elaborati nell’ ambiente strutturato più adatto

4° BIENNIO
Classe 2[^] -3[^]MEDIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 <i>Conoscenze/Abilità/ Attitudini</i>	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3		
2 Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	→ È consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.	→ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (Classroom)	1	Con l'aiuto di qualcuno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; 	
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	→ Comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere malintesi) per compensare i limiti della comunicazione on line.	- Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.		2	In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. Scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online;
	2.4 Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali;	→ E consapevole che tutto ciò che si condivide pubblicamente online (ad esempio, immagini, video e suoni) può essere utilizzato per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale.	- Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto)	3		Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico; distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; Scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online
		→ E consapevole che i sistemi di IA raccolgono ed elaborano diversi tipi di dati dell'utente (ad esempio, dati personali, dati comportamentali e dati contestuali) per creare profili dell'utente che vengono poi utilizzati, ad esempio, per prevedere ciò che l'utente potrebbe voler vedere o fare successivamente - È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali (ad esempio, l'uso di cuffie audio al posto degli	-Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola ,in presenza o a distanza		4	In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Scegliere molteplici tecnologie digitali semplici per l'interazione; Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi. discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per

	2.5 Netiquette.	<p>altoparlanti quando si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica).</p> <p>- È consapevole che i sistemi di IA raccolgono ed elaborano diversi tipi di dati dell'utente (ad esempio, dati personali, dati comportamentali e dati contestuali) per creare profili dell'utente che vengono poi utilizzati, ad esempio, per prevedere ciò che l'utente potrebbe voler vedere o fare successivamente (ad esempio, offerte pubblicitarie, raccomandazioni e altri servizi).</p>		<p>l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> discutere modi specifici di proteggere la mia reputazione online
	2.6 Gestire l'identità digitale	<p>→ Sa utilizzare gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo per pianificare e condividere compiti e responsabilità in un gruppo di amici</p> <p>→ Sa come condividere i contenuti digitali (ad esempio le immagini) tra più dispositivi (ad esempio dallo smartphone a un servizio cloud).</p> <p>→ Sa come bloccare la ricezione di messaggio e-mail indesiderate.</p> <p>→ È in grado di gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet</p> <p>→ È attento/a a mantenere private le informazioni personali proprie e altrui (ad esempio, foto di vacanze o compleanni; commenti religiosi o politici)</p> <p>→ Incoraggia tutti ad esprimere le proprie opinioni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali</p> <p>→</p>		<p>5 <i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto Proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi applicare norme comportamentali e il know-how diversi per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Applicare diverse modalità per proteggere la mia reputazione online
				<p>6 <i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Adeguare i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto. Variare l'utilizzo degli strumenti e tecnologie digitali più appropriate per i processi collaborativi. Adattare le norme comportamentali e il know-how più appropriati per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Spiegare le modalità più appropriate per tutelare la propria reputazione online

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali;	<p>→ È consapevole che la realtà virtuale (in inglese Virtual Reality - VR) e la realtà aumentata (in inglese Augmented Reality - AR) consentono nuovi modi di esplorare ambienti simulati e di interagire all'interno dei mondi fisico e digitale. .</p> <p>→ È consapevole che è possibile collegare strutture hardware (ad esempio sensori, cavi, motori) e software per realizzare robot programmabili e altri artefatti non digitali (ad esempio Lego Mindstorms, Prime...)</p> <p>→ È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p>	<p>-Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>- Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione</p> <p>-realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;</p> <p>-Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;</p>	1	<p>Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare modalità per creare , modificare, affinare contenuti digitali semplici in formati semplici; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<p>→ Sa che i linguaggi di programmazione forniscono strutture che consentono di eseguire le istruzioni di un programma in sequenza, ripetutamente o solo a determinate condizioni e di raggrupparle per definire nuove istruzioni.</p>	<p>-Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</p> <p>-Realizzare storytelling.</p> <p>-Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</p>	2	<p>In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
		<p>→ Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open (ad esempio, creare e modificare testi in un ambiente wiki).</p>	<p>-Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>-Utilizzare Scratch, Mblock, Mbot, Lego, o ambienti similari per:</p>	3	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici e spiegare modi per modificare, migliorare e integrare con nuovo contenuti ed informazioni individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.
		<p>→ È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni,</p>	<p>-sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti,competizioni robotiche);</p>	4	<p>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e discutere modalità per creare e modificare, affinare contenuti digitali in diversi formati; Discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico

	<p>3.3 Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</p>	<p>contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili.</p> <p>→ è in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente (ad esempio database e strumenti di dominio pubblico, licenze aperte)</p> <p>→ sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad esempio, nello strumento di programmazione visuale Scratch), per risolvere un problema.</p> <p>→ è aperto/a a esplorare modi alternativi per trovare soluzioni per produrre contenuti digitali.</p> <p>→ È incline ad aiutare gli altri a perfezionare i loro contenuti digitali (ad esempio fornendo un feedback utile).</p> <p>→ È rispettoso/a dei diritti altrui (ad esempio proprietà, condizioni contrattuali), utilizzando solo fonti legali per il download di contenuti digitali (ad esempio film, musica, libri) e, quando applicabile, optando per software open-source</p> <p>→ È disposto ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare</p>	<p>-sperimentare semplici applicazioni robotiche;</p> <p>-creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</p> <p>-svolgere attività di geometria;</p> <p>-creare musica;</p> <p>-replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <p>→ partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding;</p> <p>-partecipare alla CodeWeek</p> <p>-partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE</p>	<p>5</p> <p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali • adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali • operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi
	<p>3.4 Comprendere i basilari principi di programmazione</p>			<p>6</p> <p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati e valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali • scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali • stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico

Classe 2[^] -3[^]MEDIA

AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 Conoscenze/Abilità/ Attitudini	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3	
<p>4. SICUREZZA</p>	<p>4.1 Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; - individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; - ha cura e rispetto degli strumenti digitali - sa distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o svergognare le persone prese di mira). - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali - È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodotti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto 	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica) <p>Sostenibilità: -Agenda 2030</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. 	1	<p>Con l'aiuto di qualcuno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
				2	<p>In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali • individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
				3	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; • individuare clausole ben definite della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.

	<p>utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti;</p> <p>4.3 Conoscere (ed esercitare) i propri diritti in termini di privacy e sicurezza.</p>	<p>ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali.</p> <ul style="list-style-type: none"> – sceglie semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy (ad esempio: conosce i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) – adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico) 	<ul style="list-style-type: none"> – Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	4	<p><i>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali • discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • spiegare modalità per evitare minacce alla mia salute psico-fisica collegate all'utilizzo della tecnologia • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
	<p>4.4 Conoscere e proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cerca modi in cui le tecnologie digitali possano aiutare a vivere e consumare nel rispetto della sostenibilità della società umana e dell'ambiente naturale. - Ricerca informazioni sull'impatto ambientale della tecnologia per influenzare il proprio comportamento e quello degli altri (ad esempio, amici e familiari) in modo che sia più eco-responsabile nelle proprie pratiche digitali. – Riflette e discute sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco 		5	<p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare misure di sicurezza; • applicare modalità diverse per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • applicare diverse modalità per proteggere se stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali • mostrare diverse modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo
				6	<p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere le misure di sicurezza più appropriate; • scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo

4° BIENNIO Classe 2^ -3^MEDIA				
AREA COMPETENZA (DIGCOMP) Dimensione 1	Dimensione 2: Descrittori delle competenze	Dimensione 4 <i>Conoscenze/Abilità/ Attitudini</i>	ATTIVITÀ PROPOSTE Dimensione 5	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP) Dimensione 3
5 Problem solving	5.1 Risolvere semplici problemi tecnici quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - conosce il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; - Riconosce fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di attività. - Conosce le funzioni per migliorare l'inclusività e l'accessibilità dei contenuti e dei servizi digitali, ad esempio strumenti per l'ingrandimento o lo zoom e la funzionalità di lettura vocale di contenuti testuali. 	Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.	1 Con l'aiuto di qualcuno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;
	5.2 identificare semplici soluzioni per risolverli;	<ul style="list-style-type: none"> - Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD) - Effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività. - Verifica la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più 	<p>Disegnare in maniera collaborativa: Whiteboard</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti</p> <p>Utilizzo di Kahoot , piattaforma basata sul gioco e può essere usata per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo attraverso quiz a scelta multipla</p> <p>Utilizzo di Geogebra nei problemi geometrici</p>	2 In autonomia e con un supporto adeguato è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;
				3 Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • scegliere semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;

	<p>5.3 individuare nuovi strumenti digitali tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;</p>	<p>adeguata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). <p>-</p>	<p>Utilizzo di Genially per creare presentazioni , immagini interattive, infografiche, dossier..</p>	4	<p><i>In modo indipendente e risolvendo problemi non sistematici è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi • scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti
				5	<p><i>Oltre ad offrire supporto agli altri è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare diverse soluzioni a questi problemi • utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • applicare strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti •
				6	<p><i>All'interno di compiti complessi è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • risolverli con le soluzioni più adeguate • scegliere le modalità più appropriate per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali • adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti;