



CURRICOLO DIGITALE IC Bra 1



Dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del Settembre 2012

La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell'apprendimento. La scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere. Le discipline e le vaste aree di cerniera tra le discipline sono tutte accessibili ed esplorate in mille forme attraverso risorse in continua evoluzione. Sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di molti e diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione. Dunque il "fare scuola" oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale. Al contempo significa curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso consapevole del sapere diffuso e perché rendono precocemente effettiva ogni possibilità di apprendimento nel corso della vita. E poiché le relazioni con gli strumenti informatici sono tuttora assai diseguali fra gli studenti come fra gli insegnanti il lavoro di apprendimento e riflessione dei docenti e di attenzione alla diversità di accesso ai nuovi media diventa di decisiva rilevanza.

Indicazioni e nuovi scenari (2018)

Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

Perché la scuola deve spendere le sue energie se i giovani, persino i più piccoli, sembrano essere in grado, molto più degli adulti, di destreggiarsi con i nuovi linguaggi tecnologici ed informatici?

E' necessario sfatare, una volta per tutte, il mito del nativo digitale.

Come spiega bene Antonio Calvani nel suo libro “Le Competenze Digitali”, edito dalla Erickson, non ci sono evidenze scientifiche che dimostrino che crescere immersi nella tecnologia, circondati da computer, video game, player musicali, videocamere, cellulari e altri dispositivi tipici dell’era digitale, corrisponda automaticamente a nuove abilità cognitive, senso del problem solving, disponibilità e capacità collaborativa.

E’ sbagliato dunque confondere conoscenza tecnologica con competenza digitale. I nativi digitali spesso viaggiano sul mare della tecnologia e della rete come i surfisti: si limitano a conoscere, anzi ad usare in modo contingente, quello che c’è in superficie e questa conoscenza è limitata nel tempo, presto soppiantata da conoscenze che si succedono, senza mai dare luogo a veri apprendimenti.

Le competenze digitali, quelle richieste al cittadino del futuro, implicano fare ricerca, avere pensiero critico, collaborazione, problem solving. La scuola perciò non può rinunciare al suo ruolo educativo, orientante, capace di stimolare processi cognitivi e metacognitivi in modo che la tecnologia, con tutte le sue potenzialità, sia solo “strumento”, “tramite”, “sfondo”.

Occorre infine porre l’accento su un altro aspetto: il mondo del digitale può favorire il processo di democratica partecipazione alla vita di classe di tutte le diversità presenti nella classe, dall’alunno “genio” che si annoia, all’iperattivo che non riesce a stare seduto, al bambino con un disturbo dell’apprendimento, allo svantaggiato, all’alunno diversamente abile, nell’ottica dell’inclusività. La tecnologia:

- può facilitare la multimodalità, la differenziazione non del contenuto, ma del modo in cui questo viene offerto agli studenti
- può facilitare l’interattività, l’imparare facendo, l’approccio ludico ed emotivo

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all’innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l’utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell’affidabilità e dell’impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l’utilizzo delle tecnologie digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l’inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere

software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti ”.

In sintesi, la competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT).

L'approccio per discipline, scelto dalle Indicazioni, non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave, nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze, che fanno capo alla competenza digitale, in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, **tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.**

E' possibile tracciare un quadro generale delle conoscenze e delle abilità riferite in particolare al digitale.

CONOSCENZE	ABILITA'
Saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informatica (TSI) in ambito lavorativo, comunicativo e nel tempo libero	La capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni Usare le informazioni in modo critico e sistematico Accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli
Essere consapevoli di come le TSI possono incentivare la creatività e l'innovazione	Accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni
Comprendere le problematiche legate all'efficacia delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI	Utilizzare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse Utilizzare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione

Il curricolo digitale è per sua natura flessibile, tuttavia deve tenere conto del tipo di approccio che alla scuola d'infanzia e nelle prime classi della primaria dovrebbe essere a carattere ludico-esplorativo, dovrebbe avere dopo i nove anni un approccio sistematico, per diventare funzionale dopo i 12 anni.

PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL I CICLO		
<p>Al termine della Scuola dell'INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare prime abilità di tipo logico ● Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie 	<p>Al termine della Scuola PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi ● Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie ● Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni ● Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<p>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago ● Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni ● Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

L'utilizzo delle nuove tecnologie, rientra nelle strategie didattiche inclusive ed ha un ruolo determinante per sviluppare le abilità didattiche, in ogni area disciplinare, di alunni BES e alunni DSA.

Se utilizzate con l'intento di valorizzare le differenze tra i diversi livelli del gruppo, consentono di abbattere le barriere di accesso all'apprendimento. Ogni studente ha un proprio personale modo di apprendere, quindi è fondamentale progettare l'offerta formativa nel suo complesso, assicurando un ventaglio di proposte che siano di volta in volta facilitanti per alcuni e sfidanti per altri. Creare un'alternanza in cui ognuno possa esplorarsi e percepirsi facendo leva sui suoi punti di forza, tenendo presente le sue difficoltà. La progettazione didattica è inclusiva quando trova punti di contatto con le esigenze e le abilità di ciascuno, consente a tutti la possibilità di partecipare attivamente, accrescendo la qualità complessiva del risultato favorendo diverse modalità di apprendimento.

Integrare le tecnologie digitali in una didattica inclusiva, significa riflettere sull'importanza di corrispondenza tra le caratteristiche degli studenti e le modalità di insegnamento, tenendo presente i principi cardine dell'UDL (Universal Design for Learning):

Utilizzare molteplici modalità di presentazione e di rappresentazione
Ricerca un linguaggio che utilizzi un lessico più semplice
Promuovere la capacità di trasformare informazioni

Le tecnologie per l'inclusione:

Sono funzionali se utilizzate direttamente da tutti gli studenti della classe
Si usano partendo dalle differenze presenti nel gruppo
Potenziano le competenze di tutti, lavorando sugli stessi materiali a differenti livelli

La sfida inclusiva per le tecnologie è quella di partire dai bisogni specifici del singolo studente per integrare nella didattica quotidiana ausili specifici, strumenti compensativi e tecnologie inclusive per individualizzare e cooperare, fare insieme, esplorare, creare, inventare e programmare, comunicare anche al di fuori dell'aula, nell'ottica di un processo che partendo dalla scuola, possa arrivare a coinvolgere e supportare realmente le attività quotidiane.

SCUOLA INFANZIA

Traguardi di competenze	Competenze chiave	Abilità	Conoscenze
<p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p> <p>Utilizza le tecnologie per ricercare informazioni</p>	<p>Competenze digitali</p> <p>Imparare ad imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variare la pressione del dito, su una superficie touch, per prendere e spostare oggetti digitali. • Aprire icone. • Distinguere i diversi tipi di icone • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con il tablet. • Disegnare e colorare con programmi di grafica. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (una volta memorizzati i simboli). • Usare la funzione zoom + e - • Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzare la rete per acquisire informazioni, visionare immagini, brevi documentari. 	<p>Pulsanti di accensione Tablet/Smartphone.</p> <p>Procedura di spegnimento dei dispositivi.</p> <p>Simboli alfanumerici della Tastiera Monitor/Schermo.</p> <p>Linguaggio iconico informatico.</p> <p>Strumenti base dei programmi usati.</p> <p>La rete come fonte di informazioni e di "sapere".</p>

SCUOLA PRIMARIA

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

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui

Competenze chiave europee

Competenze digitali

Imparare ad imparare

Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze sociali e civiche

Traguardi di competenze	Abilità	Conoscenze
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. ● Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. ● Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. ● Utilizza strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. ● Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. ● Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. ● La stampa dei documenti.
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. ● Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. ● Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. ● Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. ● Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. ● La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. ● Motori di ricerca e licenze Creative Commons. ● Il Blog come strumento per comunicare. ● Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). ● "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). ● Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.

CONOSCENZE E ABILITA' SCUOLA PRIMARIA		
Al termine della classe seconda	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<ul style="list-style-type: none"> - saper individuare le varie parti che compongono il computer - accendere e spegnere in modo corretto computer, tablet e LIM. 	<ul style="list-style-type: none"> - saper usare in modo corretto computer, tablet e LIM. 	<ul style="list-style-type: none"> - saper usare in modo corretto computer, tablet e LIM.
<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer - usare i principali comandi della tastiera - aprire e chiudere un file - aprire e chiudere un'applicazione 	<p>Scrivere, formattare, stampare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer</p>	<p>Scrivere, formattare, stampare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale</p>
<ul style="list-style-type: none"> - essere avviati all'uso della G-Suite e delle opzioni di condivisione (Drive, Classroom...). 	<p>Salvare i documenti anche su cloud Usare la posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi</p>	<p>Salvare i documenti anche su cloud Usare la posta elettronica per lo scambio di messaggi inserendo gli allegati</p>
<ul style="list-style-type: none"> - essere avviati all'uso della piattaforma eTwinning (o altro) per scambio e collaborazione con con partners europei. 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare la piattaforma eTwinning (o altro) per scambio e collaborazione con partners europei (videoconferenze). 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare la piattaforma eTwinning (o altro) per scambio e collaborazione con partners europei (chat,videoconferenze).
<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare programmi di videoscrittura e di disegno - usare software didattici per attività, giochi, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante 	<p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. Utilizzare semplici programmi di grafica Creare diapositive digitali Elaborare mappe utili per lo studio</p>	<p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. Utilizzare semplici programmi di grafica Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video Elaborare mappe utili per lo studio</p>
<ul style="list-style-type: none"> - iniziare a conoscere i meccanismi della programmazione attraverso l'uso di app di coding 	<p>Conoscere i principali elementi di pensiero computazionale e coding</p>	<p>Conoscere i principali elementi di pensiero computazionale e coding</p>
<ul style="list-style-type: none"> - con l'aiuto di un adulto impostare password 	<p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e</p>	<p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e</p>

<p>sicure; non scaricare nulla senza il permesso dell'insegnante; scegliere immagini e musiche contrassegnate per essere riutilizzate</p>	<p>legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione chat, social network, protezione degli account, condivisione dei dati personali)</p>	<p>legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione chat, social network, protezione degli account, condivisione dei dati personali)</p>
<p>-moderare l'utilizzo dei devices e della rete internet; moderare l'utilizzo dei videogiochi; -iniziare a conoscere i rischi legati all'uso dei social media;</p>	<p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>
<p>- iniziare ad apprendere concetti di programmazione e a risolvere problemi in un contesto di apprendimento ludico.</p>	<p>Utilizzare la programmazione e il coding come supporto alla risoluzione dei problemi</p>	<p>Utilizzare la programmazione e il coding come supporto alla risoluzione dei problemi</p>

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).			
SCUOLA SECONDARIA I GRADO			
Area delle competenze	Descrittori di competenza	Abilità	Strumenti/ metodologie
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali	-conoscere e saper utilizzare i motori di ricerca -saper utilizzare le parole chiave -saper fare ricerche per specifiche tipologie di files.	-navigazione in rete guidata; -esempi di ricerche su vari motori di ricerca; -risultati diversi usando motori di ricerca diversi.
	valutare dati, informazioni e contenuti digitali	-leggere e analizzare una pagina web; -valutare siti internet e confrontare pagine web; -analizzare e selezionare dati in rete; -identificare bufale e fake news; -riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti; nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	-ricerca e osservazione di pagine web; -confronto tra siti attendibili e siti non attendibili; -osservazione di siti contenenti fake news; -esempi di phishing.
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	-organizzare le informazioni in schemi, tabelle, mappe digitali, presentazioni; -creare una breve sitografia.	-presentazione e uso di programmi utili a schematizzare contenuti.
Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	-saper utilizzare correttamente la posta elettronica; -saper utilizzare correttamente i social media.	-accesso account di istituto; -corretto utilizzo della propria email (scrivere e inviare messaggi con allegati); -utilizzo dei social media (approfondimento grazie a progetti di educazione digitale in collaborazione con enti esterni).

	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	-saper inviare allegati via mail; -saper condividere files in Google Drive o altri cloud.	-condivisione dei file con la posta elettronica di istituto; -utilizzare Google Drive per condividere materiali di studio con il docente e con i compagni.
	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	-partecipare a gruppi di discussione; -utilizzare le piattaforme on line per esprimere la propria opinione; -saper utilizzare app di pubblica utilità.	-scrittura a più mani su un file condiviso; -saper esprimere la propria opinione sui social media; -esempi di app di pubblica utilità (identità digitale, diffusione di notizie sul proprio municipio..).
	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	-creare lavori a più mani collaborando in rete.	-scrittura a più mani su un file condiviso; -creare una presentazione su slide condivisa.
	Netiquette	-conoscere e rispettare le principali regole della netiquette (non scrivere in maiuscolo, esprimersi in maniera appropriata, non offendere gli altri, rispettare le opinioni altrui, troll, hate speech...).	-simulare una discussione su un argomento dato, correttamente svolta.
	Gestire l'identità digitale	-imparare il concetto di identità digitale; -avere cura delle password della propria e-mail, di iscrizione ai vari servizi o pagine web	-registrarsi a siti utili per la didattica usando la propria mail; -archiviare correttamente le password; -che cos'è lo Spid e a cosa serve.
Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali	-creare e formattare documenti;utilizzando programmi di videoscrittura; -creare e archiviare files anche su cloud; -creare fogli di calcolo e utilizzarne le funzioni principali (tabelle e formule);	-utilizzare i programmi di scrittura, presentazione fogli di calcolo; -utilizzare programmi di cording come "scratch" per creare uno storytelling;

		<ul style="list-style-type: none"> -organizzare contenuti in presentazioni multimediali; -creare storytelling con programmi di coding. -produrre o rielaborare immagini; -creare infografiche; - creare video; -creare semplici siti con Google Sites. 	-creare un sito con “Google Sites” per la creazione di un portfolio scolastico dell’alunno o creare un sito di classe.
	Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> -manipolare modelli predisposti per creare nuovi contenuti personalizzati; -sintetizzare contenuti diversi per creare un nuovo prodotto. 	-fornire più documenti, individuare le informazioni utili, creare un documento di sintesi.
	Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> -conoscere il concetto di licenza, copyright; e diritto d’autore; -selezionare di immagini da motore di ricerca in base alla licenza; -conoscere le licenze creative commons -saper citare le fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> -provare a fare ricerca immagini su google utilizzando le impostazioni avanzate di ricerca -saper citare le fonti che si utilizzano.
	Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> -conoscere i meccanismi della programmazione attraverso l’uso di app di coding; -conoscere i principi di software “app-creator”. 	<ul style="list-style-type: none"> -partecipazione a progetti incentrati sul coding; -partecipazioni a progetti di app creator.
Sicurezza	Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> -aver cura del proprio device; -conoscere l’uso dell’impronta digitale o altri meccanismi di riconoscimento; 	<ul style="list-style-type: none"> -pin e password dei dispositivi; -uso dell'impronta digitale e del riconoscimento facciale.
	Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> -privacy e protezione dei dati personali; -creare password efficaci ; -conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di 	<ul style="list-style-type: none"> -registrarsi ad un servizio e creare una password efficace; -simulare situazioni in cui è pericoloso diffondere on line i propri dati.

		comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account.).	
	Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> -moderare l'utilizzo dei devices e della rete internet; -moderare l'utilizzo dei videogiochi; -conoscere i rischi del cyberbullismo; -conoscere i rischi legati all'uso dei social media; -il concetto di "reputazione on line". 	<ul style="list-style-type: none"> -video sul tema del cyberbullismo; discussione in brainstorming; -documentarsi sulle ludopatie; -autoanalisi sull'uso del cellulare e dei comportamenti sui social media: schede, video, autovalutazione.
Risolvere problemi	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> -sviluppare il pensiero logico-matematico, anche attraverso il coding; -organizzare contenuti di studio creando mappe e schemi attraverso appositi software; -utilizzare la rete per semplificare il lavoro collaborativo; -utilizzare criticamente i contenuti presenti in rete per creare soluzioni originali. 	<ul style="list-style-type: none"> -utilizzare programmi di coding; -utilizzare software app creator; -utilizzare gli strumenti Google Suite per scrivere, condividere, creare materiali di studio, collaborare con i compagni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO		
Al termine della classe prima media	Al termine della classe seconda media	Al termine della classe terza media
Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il software di scrittura.	Utilizzare i software per elaborazione testi, con suoni e immagini, manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici.	Utilizzare i software di scrittura per produrre materiali di studio, schematizzare, lavorare e risolvere problemi.
Salvare i documenti anche su cloud.	Salvare e condividere documenti su cloud.	Creare salvare e condividere documenti su cloud.
Utilizzare semplici programmi di grafica.	Utilizzare software per editing video.	Utilizzare Software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico.
Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, link, video...	Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, link, video (storytelling) .	Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...
Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.	Utilizzare semplici software di disegno tecnico; utilizzare programmi di geometria.	Utilizzare semplici software di disegno tecnico; utilizzare programmi di geometria.
Conoscere i principali elementi di pensiero computazionale e coding.	Saper utilizzare in maniera autonoma programmi di coding.	Saper utilizzare in maniera autonoma programmi di coding e app creator.
Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, chat, social network, protezione degli account condivisione dei dati personali).	Uso consapevole di siti web e delle piattaforme di gioco on line, protezione dei dati personali .	Uso consapevole di siti web e delle piattaforme di gioco on line, protezione dei dati personali. Iniziative di diffusione di buone pratiche.
Proteggere i dispositivi, i dati personali e la	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la

privacy .	privacy.	privacy .
Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) e saper segnalare la pericolosità.	Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, tentativi di phishing, ecc.) e saper segnalare la pericolosità.
Saper fare una tabella su fogli di calcolo.	Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle e grafici .	Conoscere e utilizzare le principali formule su foglio di calcolo .

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZA					
	Livelli di competenza	Base: svolge compiti semplici con la guida dell'insegnante	Intermedio svolge compiti di media difficoltà con sufficiente autonomia	Avanzato svolge compiti complessi in totale autonomia	Specializzato: svolge compiti complessi in totale autonomia, propone soluzioni e costituisce una guida per gli altri.
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Livelli di competenza	Base: ricerca in rete, valuta e gestisce dati e informazioni col supporto del docente	Intermedio ricerca in rete, valuta e gestisce dati e informazioni con sufficiente autonomia	Avanzato ricerca in rete, valuta e gestisce dati e informazioni in maniera autonoma e approfondita	Specializzato: ricerca in rete, valuta e gestisce dati e informazioni in maniera autonoma, propone soluzioni e costituisce una guida per gli altri.
Comunicazione e collaborazione	Livelli di competenza	Base: utilizza semplici tecnologie di comunicazione e interazione, non in base al contesto; collabora nel gruppo solo se stimolato.	Intermedio: utilizza tecnologie di interazione e comunicazione appropriate al contesto; sa interagire e collaborare autonomamente.	Avanzato: sa scegliere in maniera autonoma le tecnologie di interazione e comunicazione appropriate al contesto; sa interagire e collaborare facendo proposte autonome.	Specializzato: sa scegliere in maniera autonoma le tecnologie di interazione e comunicazione appropriate al contesto; sa interagire e collaborare facendo da guida agli altri
Creazione di contenuti digitali	Livelli di competenza	Base: sa creare con l'aiuto del docente prodotti digitali semplici	Intermedio: sa creare prodotti digitali con diversi strumenti e in autonomia	Avanzato: sa creare prodotti digitali con diversi strumenti, creando anche una sintesi rielaborando modelli dati, in autonomia	Specializzato: sa creare prodotti digitali con diversi strumenti, creando anche una sintesi rielaborando modelli dati, fornendo risposte a problemi complessi.

<p>Sicurezza</p>	<p>Livelli di competenza</p>	<p>Base: sa usare semplici dispositivi di protezione dei dispositivi; non è ancora autonomo nella protezione dei dati personali; necessità dell'intervento dell'adulto per moderare l'uso della tecnologia.</p>	<p>Intermedio: sa usare semplici dispositivi di protezione dei dispositivi; è consapevole nella protezione dei dati personali; riesce a moderare l'uso della tecnologia in maniera abbastanza autonoma.</p>	<p>Avanzato: sa utilizzare diversi approcci di protezione dei dispositivi; sa operare efficacemente la protezione dei dati personali; sa moderare da solo il corretto uso della tecnologia.</p>	<p>Specializzato: sa utilizzare diversi approcci di protezione dei dispositivi; sa operare efficacemente la protezione dei dati personali; sa moderare da solo il corretto uso della tecnologia, sa essere guida alle buone pratiche con i compagni</p>
<p>Risoluzione di problemi</p>	<p>Livelli di competenza</p>	<p>Base: individua problemi semplici che risolve con l'aiuto del docente</p>	<p>Intermedio: individua problemi che risolve con sufficiente autonomia</p>	<p>Avanzato: individua, valuta e risolve problemi in autonomia</p>	<p>Specializzato: individua, valuta e risolve problemi in autonomia, integrando coerentemente i suoi saperi di base e fornendo una guida agli altri.</p>