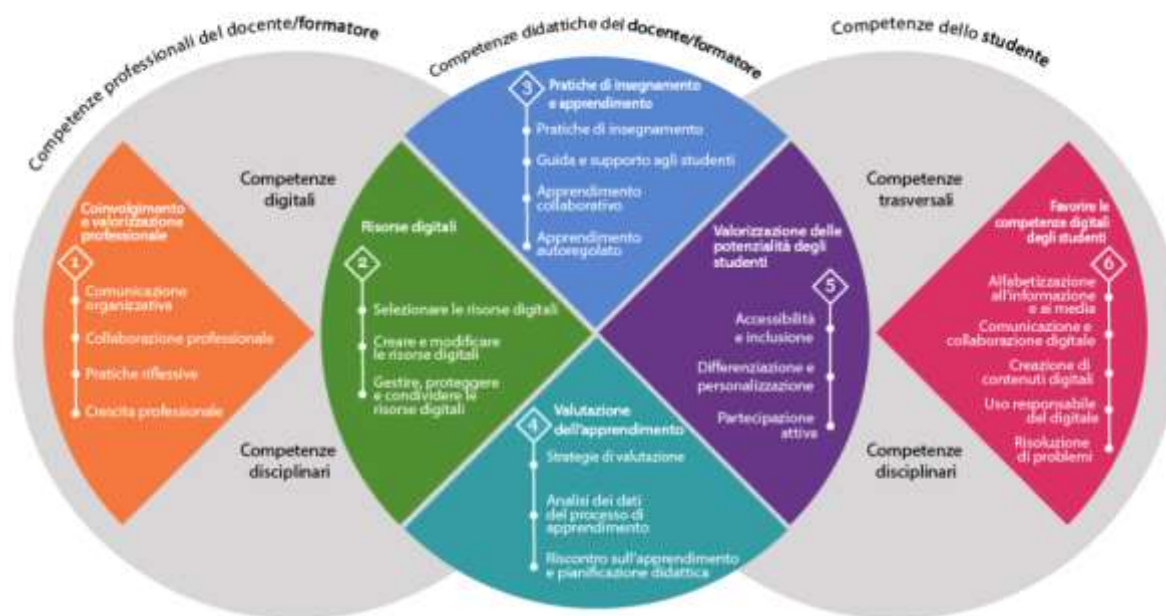


Curricolo Verticale delle Competenze Digitali

Allegato al PTOF



PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come *“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”*, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative.

Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il DigComp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0.

Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

COS'È IL CURRICULUM

- Una pista di lavoro indicativa e molto concreta. Declina lo sviluppo progressivo della competenza, le attività proposte, le risorse suggerite.
- Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp.
- Attività e risorse non sono quasi mai rigidamente associate ad un'area. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti; si ripetono inoltre anche tra aree all'interno dello stesso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree.
- Uno strumento costruito da colleghi per i colleghi.
- Un adattamento non sempre "canonico" del framework DigComp, anche se tecnicamente aderente.
- Perfettibile, flessibile, adattabile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno dai docenti.
- Costruito con un linguaggio ed esempi semplici, perché tutti lo possano usare e ne sia favorita la massima diffusione.

COSA NON È IL CURRICULUM

- Un percorso obbligato
- Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività e risorse.
- Una sequenza di proposte da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.
- Un "programma" calato dall'alto.
- Una riproduzione passiva del framework DigComp.
- Perfetto, con pretesa di absolutezza, statico, immutabile.
- Un prodotto "di nicchia" riservato a chi è già esperto.

STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il DigComp 2.2 individua cinque aree di competenze

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: - Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno - Individuare le icone delle app utilizzate all'interno del dispositivo	- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante - Riconoscere e distinguere le app in base alle icone - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	- Google - Paint e lavagna interattiva - YouTube kids - Giochi educativo-digitali

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di:	Attività e giochi di cooperative learning	Giochi educativo-digitali

• Collaborare tra pari nella risoluzione e nello svolgimento di giochi digitali rispettando le norme di convivenza civile • Gettare le basi per conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare nella vita di tutti i giorni e un domani in rete (Netiquette)	• Conoscere le parole gentili da usare anche nel digitale (Netiquette)	• Attività didattiche sulle regole di convivenza civile e sulla gentilezza
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: • Creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici • Scegliere come esprimere una storia attraverso la creazione di strumenti digitali semplici • Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	• creazione di disegni digitali e in pixel art • formulazione ed esecuzione di istruzioni • uso di codici e simboli • realizzazione di ebook • registrazioni audio • uso di app di coding	• Paint e lavagna interattiva • Bee-bot • Scratch • Dash Robot • eBook creator • Software gestione audio

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di:	• Visione di cartoni animati di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola con successivo circle time.	Video • "I SuperErrori",

• Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali • Riconoscere le app adatte alla sua età	• Riflessione sui tempi e le modalità di utilizzo dei dispositivi digitali.	• “Fermati e pensa online”, • “Privacy online per i bambini”
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante è in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli	• Giochi di logica per pensare in modo critico • Sfide che richiedono soluzioni creative, anche attraverso il supporto e l'incoraggiamento dell'insegnante • Risoluzione di semplici problemi attraverso la formulazione e la verifica di ipotesi • Coding	• Semplici Sudoku • Labirinti e percorsi • Bee-bot • Scratch • Dash Robot • Genially • LEGO Education



SCUOLA PRIMARIA

PRIMO BIENNIO

CLASSI PRIMA e SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - Accedere a piattaforme e applicazioni didattiche preselezionate dall'insegnante. - Imparare a navigare all'interno di un'applicazione o un sito web semplice (es. cliccare su icone, usare le frecce per andare avanti e indietro, riconoscere e selezionare immagini e suoni).	Caccia al tesoro digitale: L'insegnante prepara un percorso guidato su un'app o un sito web didattico. I bambini devono trovare delle immagini o dei video specifici seguendo delle istruzioni semplici Storie animate: Utilizzare app per la creazione di storie digitali dove i bambini possono inserire personaggi e oggetti predefiniti, imparando a spostarli e a interagire con l'interfaccia. Giochi di classificazione: Usare giochi online dove i bambini devono trascinare immagini in categorie specifiche (es. animali della fattoria vs. animali selvatici).	- Tablet, computer, lim o Chromebook - motore di ricerca per bambini (Google Kids) - App per disegnare e storytelling (Canva, Scratch, Padlet, ecc.)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
---------------------------	-------------------	-------------------

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• Prendere familiarità con gli strumenti digitali messi a disposizione dalla scuola • Imparare a comportarsi in modo rispettoso e corretto quando si comunica online. • Distinguere tra un messaggio amichevole e uno che può ferire. • Leggere storie/stimolo, per individuare in gruppo le modalità più efficaci per uno scambio comunicativo corretto	• Lavagna interattiva (LIM), software per mappe concettuali. • Google Workspace per la scuola
---	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • Creare e modificare contenuti in formati semplici. • Elencare ed eseguire istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito.	• Creare una "storia a più mani" dove ogni bambino disegna una scena e la registra con la propria voce per comporre un racconto orale. • Eseguire e formulare istruzioni. • Utilizzare codici e simboli	Tablet o computer, app per registrare audio e per caricare disegni (Book Creator)

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e	• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.	• Lim (lavagna interattiva) • Kahoot • Canva

dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;	Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - Identificare e risolvere problemi semplici con i dispositivi - riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;	- Riporre il tablet in carica se la batteria è scarica - Riavviare il tablet in caso di problemi con le app - Ripristinare la connessione wi-fi con l'aiuto dell'insegnante	- Motore di ricerca - Tablet o computer - Cavi per la ricarica.



SCUOLA PRIMARIA

SECONDO BIENNIO

CLASSI TERZA e QUARTA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario sono in grado di: • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, sia offline che online • Usare terminologia specifica base (es. <i>desktop, cartella, file, download, salvare</i>) • Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata • Avviare la procedura per stampare un documento	• 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), scaricare, salvare e stampare un documento	• Tutorial o mini-guide per imparare le procedure • Motore di ricerca (es. Google) • Microsoft Teams • Kahoot • Wordwall • YouTube • Canva • Padlet

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte).	• Utilizzo di piattaforme collaborative online

• conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	• Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure • Lavagne collaborative
---	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.	• Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourbox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google • Presentazioni Power Point, Canva • Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest

• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi	• Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Code week. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • imparare a controllare e ridurre il tempo trascorso sui dispositivi, evitando di usarli in eccesso e cercando un equilibrio con altre attività (studio, movimento, relazioni sociali, riposo).	Siti utili: • Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home - EducareDigitale.it • I video tutorial di Parole Ostili Smile & Learn (paroleostili.it) • FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee

• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • 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); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	• Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando 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

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• 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).	• Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure



SCUOLA PRIMARIA - SECONDARIA 1°GRADO
TERZO BIENNIO
CLASSI QUINTA e PRIMA SECONDARIA 1° GRADO

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**Descrittori di competenza:**

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Padlet...). • Eseguire attività e giochi per riconoscere informazioni attendibili e non attendibili	https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/02/17/le-fakenews/ https://www.focusjunior.it/scuola/lo-sapevi-che-che-cose-una-fake-news/ Padlet https://www.ludotecaregistro.it/internetopoli-lapp/

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**Descrittori di competenza:**

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.	Classroom Documenti Google Canva

• sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	Drive G-mail https://programmailfuturo.it/ https://www.ancheioinsegno.it/attivita/prendiamo-le-misure-al-cyberbullismo/ Lettura del libro <i>Netiquette</i> di Virginia Shea https://drive.google.com/file/d/1Yr8FOe1GBypwVUpfKHwg-s-T3tWOPZWK/view Lettura del libro Vera Gheno - Bruno Mastroianni, <i>Tienilo acceso</i>, Longanesi 2018 (per docenti)
---	---	---

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	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...): • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Inserire musica selezionando brani privi di copyright all'interno di una presentazione multimediale. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Lego, Minecraft, Edudoro per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - partecipare a competizioni e alla Code Week.	Raccontare o documentare creando video con Canva Creare libri digitali per creare una storia o documentare un progetto Book Creator Storyjumper Simulare intervista ad un personaggio famoso con https://character.ai/, https://schoolai.com/ ChatterPix (app su mobile) Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • 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	• Regolamento d'Istituto • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) • Creare un avatar individuale o di classe con https://www.pixton.com/welcome • Rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili • Rischi e opportunità di Internet: https://www.ludotecaregistro.it/ • Percorsi di cittadinanza consapevole: https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/super-cittadino-digitale • L'impatto digitale sull'ambiente: https://www.rivistailmulino.it/news/newsite/index/Item/News:NEWS_ITEM:5517

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI**Descrittori di competenza:**

5.1 Risolvere problemi tecnici

- 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
 5.4 Individuare divari di competenze digital

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; riconoscere le mie esigenze di formazione.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili della scuola o personali. • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	Software applicativi di uso quotidiano installati sui dispositivi. Tutti gli strumenti suggeriti nelle aree precedenti, in un contesto di problem-solving. Guide e tutorial online richiesti dagli studenti o creati in modalità peer-to-peer.



SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO

QUARTO BIENNIO

CLASSI SECONDA e TERZA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	• Utilizzare diversi motori di ricerca per ricercare le informazioni attraverso parole chiave adatte all proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario.	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: • https://it.padlet.com/ • www.wakelet.com • Unità di lavoro su Scovare le bufale Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it • https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/02/17/le-fakenews/ • Catalogo MLOL (Media Library On Line)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la	• All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. • All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini,	• Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola • Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti • Altre piattaforme collaborative: Canva, Genially • Generazioni connesse • Parole Ostili

valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. • Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: - registrarmi ad un sito online indicato dal docente; - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;	In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografica, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite	- Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS - Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini - Canva https://view.genially.com/6085e4a1bff4780d30659b99/presentation-fruhstuck https://view.genial.ly/61f6802cff07d7001933b7cf/interactive-content-die-judenverfolg

• indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; • produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO: BIT o ambienti simili per: • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni rotatorie; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, PacMan, Space Invaders, Pong, Breakout); • partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding; -	
---	---	--

	partecipare alla CodeWeek; • partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. - • Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. Attività per sviluppare l'autonomia: • creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; • preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;	
--	--	--

	chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.	
AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; - avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;	Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. - Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti) - Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di	- Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. - Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse - Schede polizia postale Cittadini digitali - Proposte tratte da Generazioni connesse

• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli) • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).	
--	---	--

	• Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. • Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per	
--	---	--

	l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	
AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e	• Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. • Escape room nella didattica

• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	gestione (telecamera, USB, stampante, ...) • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.	
---	--	--

	• In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). • Costruire esperienze di gaming. • Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le Escape room.	
--	--	--

RUBRICHE VALUTATIVE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
1. Alfabetizzazione su Informazione e Dati	La bambina / Il bambino scopre i dispositivi digitali con la guida costante dell'insegnante, toccando le icone in modo imitativo o casuale.	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere a contenuti online e individua le icone delle app utilizzate. Sa distinguere le app in base alle icone ed effettua semplici ricerche nel web con supporto.	Con supervisione, avvia autonomamente le app conosciute. Riesce a formulare una semplice richiesta per una ricerca web.	In modo autonomo, accede a contenuti e app familiari. Utilizza semplici comandi (es. play, stop, avanti) in contesti noti come la visione di video.
2. Comunicazione e Collaborazione	La bambina / Il bambino osserva i compagni che interagiscono con strumenti digitali e necessita di stimoli continui per partecipare a un'attività di gruppo.	Con l'aiuto dell'insegnante, collabora con i pari per risolvere giochi digitali, rispettando le norme di convivenza. Inizia a comprendere l'importanza delle parole corrette e gentili da usare (Netiquette).	Partecipa attivamente a giochi digitali collaborativi, alternandosi con i compagni su indicazione dell'insegnante. Utilizza spontaneamente le "parole gentili" durante le attività.	Propone semplici strategie di collaborazione durante un gioco digitale e ricorda ai compagni le regole di gentilezza e di condivisione dello strumento.
3. Creazione di Contenuti	La bambina / Il bambino scopre gli strumenti di creazione digitale (es. colori in un'app di disegno) in modo non finalizzato, concentrandosi sul gesto più che sul risultato.	Con l'aiuto dell'insegnante, esegue semplici istruzioni in modalità unplugged o digitale per completare un compito.	Realizza un semplice prodotto digitale (es. disegno, registrazione audio) una consegna.	Utilizza gli strumenti digitali in modo creativo e personale per esprimere un'idea. Esegue in autonomia una breve sequenza di istruzioni (coding unplugged).

4. Sicurezza	La bambina / Il bambino utilizza i dispositivi per il tempo e nelle modalità definite esclusivamente dall'adulto, senza consapevolezza delle regole.	Con l'aiuto dell'insegnante, conosce e sperimenta le prime regole per l'utilizzo dei dispositivi digitali (es. tempo di utilizzo).	Inizia a riconoscere quando è il momento di interrompere l'uso del dispositivo, con minimi richiami da parte dell'adulto. Riconosce le app adatte alla sua età tra una selezione proposta	Rispetta in autonomia le regole condivise sull'uso dei dispositivi (es. tempo, postura). Sa spiegare con parole semplici perché alcune app o video non sono adatti a lui.
5. Risolvere Problemi	La bambina / Il bambino mostra frustrazione di fronte a un problema tecnico (es. un'app che si blocca) e attende l'intervento dell'adulto senza cercare soluzioni.	Con l'aiuto dell'insegnante, individua semplici problemi tecnici nell'uso dei dispositivi (es. "non si sente l'audio") e identifica semplici soluzioni per risolverli.	Con il supporto di domande guida, riesce a formulare ipotesi sul perché un dispositivo non funziona.	Di fronte a un semplice problema tecnico, tenta autonomamente di risolverlo (es. riavviare un'app, controllare il volume). Risolve semplici giochi di logica digitale con tentativi ed errori.

RUBRICHE VALUTATIVE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME e SECONDE

Area di Competenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI (1.1 Navigare, ricercare dati, informazioni e contenuti digitali)	Necessita di assistenza continua per accedere alle piattaforme o per eseguire azioni semplici. Non riesce a riconoscere le icone o seguire sequenze di navigazione semplici.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di accedere a piattaforme e applicazioni didattiche preselezionate dall'insegnante. Impara a navigare all'interno di un'applicazione o sito web semplice (es. cliccare su icone, usare le frecce, selezionare immagini/suoni).	Accede alle piattaforme e naviga autonomamente all'interno di siti semplici o app preselezionate. Inizia a comprendere e selezionare immagini o suoni come richiesto (es. durante una "Caccia al tesoro digitale").	Dimostra piena autonomia nell'accesso e nella navigazione in diversi ambienti digitali semplici. Riesce a utilizzare un motore di ricerca per bambini (Google Kids) guidato dall'insegnante e a trovare contenuti specifici seguendo istruzioni complesse.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (2.1 Interagire, 2.4 Collaborare, 2.5 Netiquette)	Non riesce a interagire con le tecnologie digitali o lo fa in modo inappropriato. Necessita di supporto continuo per distinguere un messaggio amichevole da uno offensivo.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette) e prende familiarità con gli strumenti.	Utilizza strumenti digitali per l'interazione in autonomia e inizia a comportarsi in modo rispettoso e corretto quando comunica online. Riesce a distinguere tra un messaggio amichevole e uno che può ferire, spesso grazie a storie/stimolo.	Utilizza autonomamente gli strumenti digitali forniti (es. Google Workspace per la scuola o software per mappe concettuali) per collaborare e interagire, applicando spontaneamente le norme di Netiquette in diversi contesti online.

3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI (3.1 Sviluppare, 3.2 Integrare e rielaborare contenuti, 3.4 Programmazione)	Non riesce a eseguire o formulare istruzioni semplici. Non è in grado di creare o modificare contenuti digitali anche con assistenza.	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di creare e modificare contenuti in formati semplici. Elenca ed esegue istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito. Inizia a utilizzare codici e simboli.	Crea contenuti in formati semplici in completa autonomia, integrando elementi diversi (es. registrare la propria voce su un disegno). Riesce a eseguire e formulare in modo chiaro sequenze di istruzioni più articolate.	Utilizza diverse app per la creazione di storie digitali (es. Canva, Book Creator, Scratch, Padlet) per sviluppare contenuti originali e rielaborati. È in grado di utilizzare codici e simboli per compiti di base di "Programmazione".
4. SICUREZZA (4.1 Proteggere i dispositivi, 4.3 Proteggere la salute/benessere, 4.4 Proteggere l'ambiente)	Non riconosce situazioni di rischio e non identifica le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. Necessita di supporto per seguire le regole base di utilizzo dei dispositivi.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di discutere di situazioni di rischio a casa/scuola. Individua semplici modalità per proteggere i dispositivi e conosce le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	Riconosce autonomamente situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) e sperimenta norme per la sicurezza per sé e per gli altri. Inizia a riflettere sulle emozioni provate durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di cartoni animati.	Dimostra piena consapevolezza sulle norme di sicurezza e sul benessere digitale, distinguendo attivamente le emozioni del virtuale da quelle del reale (attraverso attività di gioco). È in grado di gestire in autonomia le regole base per l'utilizzo e la protezione dei dispositivi.

5. RISOLVERE PROBLEMI (5.1 Risolvere problemi tecnici)	Non è in grado di identificare le parti fondamentali dei dispositivi e non tenta la risoluzione di problemi. Necessita di istruzioni dirette per azioni basiche (es. ricaricare).	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di identificare e risolvere problemi semplici con i dispositivi. Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali. Esegue azioni come riporre il tablet in carica se la batteria è scarica.	Identifica e risolve autonomamente problemi tecnici semplici (es. riavviare il tablet in caso di problemi con le app). È in grado di utilizzare il motore di ricerca per la risoluzione, con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce rapidamente i problemi semplici e li risolve senza supporto. Assiste i compagni nella risoluzione dei problemi tecnici di base. È in grado di ripristinare la connessione wi-fi con il supporto minimo dell'insegnante.
---	---	---	---	---

RUBRICHE VALUTATIVE
SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
CLASSI TERZE e QUARTE

Area di Competenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
--------------------	----------	------	------------	----------

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI (1.1 Navigare, ricercare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali)	Necessita di assistenza continua per accedere alle piattaforme o per eseguire azioni semplici. Non riesce a riconoscere le icone o seguire sequenze di navigazione semplici.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di accedere a piattaforme e applicazioni didattiche preselezionate dall'insegnante. Impara a navigare all'interno di un'applicazione o sito web semplice (es. cliccare su icone, usare le frecce, selezionare immagini/suoni).	Accede alle piattaforme e naviga autonomamente all'interno di siti semplici o app preselezionate. Inizia a comprendere e selezionare immagini o suoni come richiesto (es. durante una "Caccia al tesoro digitale").	Dimostra piena autonomia nell'accesso e nella navigazione in diversi ambienti digitali semplici. Riesce a utilizzare un motore di ricerca per bambini (Google Kids) guidato dall'insegnante e a trovare contenuti specifici seguendo istruzioni complesse.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Non riesce a interagire con le tecnologie digitali o lo fa in modo inappropriato. Necessita di supporto continuo per distinguere un messaggio amichevole da uno offensivo.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette) e prende familiarità con gli strumenti.	Utilizza strumenti digitali per l'interazione in autonomia e inizia a comportarsi in modo rispettoso e corretto quando comunica online. Riesce a distinguere tra un messaggio amichevole e uno che può ferire, spesso grazie a storie/stimolo.	Utilizza autonomamente gli strumenti digitali forniti (es. Google Workspace per la scuola o software per mappe concettuali) per collaborare e interagire, applicando spontaneamente le norme di Netiquette in diversi contesti online.

3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Non riesce a eseguire o formulare istruzioni semplici. Non è in grado di creare o modificare contenuti digitali anche con assistenza.	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di creare e modificare contenuti in formati semplici. Elenca ed esegue istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito. Inizia a utilizzare codici e simboli.	Crea contenuti in formati semplici in completa autonomia, integrando elementi diversi (es. registrare la propria voce su un disegno). Riesce a eseguire e formulare in modo chiaro sequenze di istruzioni più articolate.	Utilizza diverse app per la creazione di storie digitali (es. Canva, Book Creator, Scratch, Padlet) per sviluppare contenuti originali e rielaborati. È in grado di utilizzare codici e simboli per compiti di base di "Programmazione".
4. SICUREZZA 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	Non riconosce situazioni di rischio e non identifica le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. Necessita di supporto per seguire le regole base di utilizzo dei dispositivi.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di discutere di situazioni di rischio a casa/scuola. Individua semplici modalità per proteggere i dispositivi e conosce le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	Riconosce autonomamente situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) e sperimenta norme per la sicurezza per sé e per gli altri. Inizia a riflettere sulle emozioni provate durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di cartoni animati.	Dimostra piena consapevolezza sulle norme di sicurezza e sul benessere digitale, distinguendo attivamente le emozioni del virtuale da quelle del reale (attraverso attività di gioco). È in grado di gestire in autonomia le regole base per l'utilizzo e la protezione dei dispositivi.

5. RISOLVERE PROBLEMI 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	Non è in grado di identificare le parti fondamentali dei dispositivi e non tenta la risoluzione di problemi. Necessita di istruzioni dirette per azioni basiche (es. ricaricare).	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di identificare e risolvere problemi semplici con i dispositivi. Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali. Esegue azioni come riporre il tablet in carica se la batteria è scarica.	Identifica e risolve autonomamente problemi tecnici semplici (es. riavviare il tablet in caso di problemi con le app). È in grado di utilizzare il motore di ricerca per la risoluzione, con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce rapidamente i problemi semplici e li risolve senza supporto. Assiste i compagni nella risoluzione dei problemi tecnici di base. È in grado di ripristinare la connessione wi-fi con il supporto minimo dell'insegnante.
---	---	---	---	---

RUBRICHE VALUTATIVE TERZO BIENNIO

CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA

Area di Competenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
--------------------	----------	------	------------	----------

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Necessita di assistenza continua per accedere alle piattaforme o per eseguire azioni semplici. Non riesce a riconoscere le icone o seguire sequenze di navigazione semplici.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di accedere a piattaforme e applicazioni didattiche preselezionate dall'insegnante. Impara a navigare all'interno di un'applicazione o sito web semplice (es. cliccare su icone, usare le frecce, selezionare immagini/suoni).	Accede alle piattaforme e naviga autonomamente all'interno di siti semplici o app preselezionate. Inizia a comprendere e selezionare immagini o suoni come richiesto (es. durante una "Caccia al tesoro digitale").	Dimostra piena autonomia nell'accesso e nella navigazione in diversi ambienti digitali semplici. Riesce a utilizzare un motore di ricerca per bambini (Google Kids) guidato dall'insegnante e a trovare contenuti specifici seguendo istruzioni complesse.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Non riesce a interagire con le tecnologie digitali o lo fa in modo inappropriato. Necessita di supporto continuo per distinguere un messaggio amichevole da uno offensivo.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette) e prende familiarità con gli strumenti.	Utilizza strumenti digitali per l'interazione in autonomia e inizia a comportarsi in modo rispettoso e corretto quando comunica online. Riesce a distinguere tra un messaggio amichevole e uno che può ferire, spesso grazie a storie/stimolo.	Utilizza autonomamente gli strumenti digitali forniti (es. Google Workspace per la scuola o software per mappe concettuali) per collaborare e interagire, applicando spontaneamente le norme di Netiquette in diversi contesti online.

3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Non riesce a eseguire o formulare istruzioni semplici. Non è in grado di creare o modificare contenuti digitali anche con assistenza.	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di creare e modificare contenuti in formati semplici. Elenca ed esegue istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito. Inizia a utilizzare codici e simboli.	Crea contenuti in formati semplici in completa autonomia, integrando elementi diversi (es. registrare la propria voce su un disegno). Riesce a eseguire e formulare in modo chiaro sequenze di istruzioni più articolate.	Utilizza diverse app per la creazione di storie digitali (es. Canva, Book Creator, Scratch, Padlet) per sviluppare contenuti originali e rielaborati. È in grado di utilizzare codici e simboli per compiti di base di "Programmazione".
4. SICUREZZA 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	Non riconosce situazioni di rischio e non identifica le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. Necessita di supporto per seguire le regole base di utilizzo dei dispositivi.	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di discutere di situazioni di rischio a casa/scuola. Individua semplici modalità per proteggere i dispositivi e conosce le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	Riconosce autonomamente situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) e sperimenta norme per la sicurezza per sé e per gli altri. Inizia a riflettere sulle emozioni provate durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di cartoni animati.	Dimostra piena consapevolezza sulle norme di sicurezza e sul benessere digitale, distinguendo attivamente le emozioni del virtuale da quelle del reale (attraverso attività di gioco). È in grado di gestire in autonomia le regole base per l'utilizzo e la protezione dei dispositivi.

5. RISOLVERE PROBLEMI 5.1 Risolvere problemi tecnici	Non è in grado di identificare le parti fondamentali dei dispositivi e non tenta la risoluzione di problemi. Necessita di istruzioni dirette per azioni basiche (es. ricaricare).	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di identificare e risolvere problemi semplici con i dispositivi. Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali. Esegue azioni come riporre il tablet in carica se la batteria è scarica.	Identifica e risolve autonomamente problemi tecnici semplici (es. riavviare il tablet in caso di problemi con le app). È in grado di utilizzare il motore di ricerca per la risoluzione, con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce rapidamente i problemi semplici e li risolve senza supporto. Assiste i compagni nella risoluzione dei problemi tecnici di base. È in grado di ripristinare la connessione wi-fi con il supporto minimo dell'insegnante.
---	---	---	---	---

RUBRICHE VALUTATIVE
QUARTO BIENNIO
CLASSI SECONDE E TERZA SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO

1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con la guida dell'insegnante, individua le necessità informative ed esegue semplici ricerche usando parole chiave fornite. Se guidato, salva i contenuti in cartelle predefinite. Riconosce l'esistenza di informazioni non attendibili solo se aiutato.	In autonomia, chiarisce le proprie necessità di ricerca e organizza semplici ricerche di dati e informazioni in ambienti digitali. Utilizza diversi motori di ricerca e sceglie parole chiave adeguate allo scopo. Organizza e archivia i contenuti digitali affinché siano facilmente recuperabili (es. in cartelle o cloud). Esegue una semplice analisi delle fonti, distinguendo informazioni attendibili da quelle non attendibili (es. fake news).	In autonomia, pianifica ed esegue strategie di ricerca complesse. Valuta criticamente l'attendibilità e la credibilità di più fonti digitali, confrontando le informazioni e distinguendo i fatti dalle opinioni. Gestisce e organizza in modo strutturato una notevole quantità di informazioni per condurre una ricerca originale.	Progetta in modo proattivo strategie di ricerca raffinate per colmare lacune informative. Valuta criticamente le fonti con un alto grado di sofisticazione, individuando bias e intenti manipolativi. Crea e gestisce sistemi di conoscenza personali e sa insegnare ad altri come ricercare e valutare le informazioni in modo efficace.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	Se guidato, utilizza l'e-mail della scuola per inviare semplici messaggi a un destinatario. Partecipa a documenti collaborativi se invitato, apportando semplici modifiche. È consapevole delle basilari regole di comportamento online solo se gli vengono ricordate.	Utilizza in autonomia l'account di posta scolastico, sapendo usare correttamente le opzioni Cc e Ccn e gestire gli allegati. Crea, condivide e lavora su file con altre persone su piattaforme collaborative, modificando le impostazioni di condivisione. Applica le principali regole di comportamento (netiquette) negli ambienti di	Gestisce i flussi di comunicazione scegliendo lo strumento digitale più appropriato allo scopo. Partecipa attivamente a progetti collaborativi online, contribuendo in modo costruttivo e proponendo l'uso di strumenti per raccogliere idee (es. form online). Ha consapevolezza della propria identità digitale e conosce il funzionamento di	Gestisce e modera in modo proattivo ambienti collaborativi online, progettando strategie di comunicazione efficaci per i lavori di gruppo. Agisce come cittadino digitale responsabile, promuovendo interazioni positive e il rispetto della netiquette. Gestisce consapevolmente la propria identità e reputazione digitale su diverse piattaforme.

2.6 Gestire l'identità digitale		apprendimento online della scuola.	alcuni servizi digitali pubblici e privati.	
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Con l'aiuto di un tutorial o di modelli predefiniti, crea semplici contenuti digitali (es. completa una presentazione). Utilizza immagini e testi da fonti fornite dall'insegnante. Apporta semplici modifiche a un programma esistente in un ambiente di coding a blocchi.	Si registra a siti online indicati e seleziona materiali rispettando le regole del diritto d'autore, indicando le fonti. Realizza semplici programmi utilizzando linguaggi di programmazione a blocchi (es. Scratch) per creare storie o replicare semplici videogiochi. Produce contenuti digitali semplici completando format preconfezionati.	In autonomia, realizza prodotti multimediali di vario genere (presentazioni, video, podcast, infografiche) sia individualmente che in modalità collaborativa, integrando e rielaborando contenuti da diverse fonti. Utilizza software o app online per curare il contenuto e la veste grafica dei propri elaborati. Sperimenta algoritmi e crea app interattive tramite la programmazione.	Progetta e crea contenuti multimediali complessi e originali, combinando diversi formati e linguaggi in modo creativo e personale. Sceglie in autonomia gli strumenti digitali più adatti per realizzare la propria idea creativa. Applica consapevolmente diverse tipologie di licenze (es. Copyright, Creative Commons) ai propri e altrui lavori.
4. SICUREZZA 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	Se richiamato, rispetta le regole della scuola per l'uso dei dispositivi. Sa che le informazioni personali non vanno condivise, ma necessita di supervisione. Riconosce i rischi online più evidenti solo se segnalati da un adulto.	Conosce e applica le regole per l'uso corretto dei dispositivi scolastici. Protegge in autonomia i propri dispositivi e dati con procedure semplici (es. password "forti", controllo allegati). Protegge la propria privacy scegliendo in modo appropriato cosa condividere online. Riconosce i principali	Gestisce in modo indipendente le proprie credenziali e le impostazioni sulla privacy. Analizza i potenziali rischi e minacce online, applicando adeguate misure di protezione. È consapevole degli effetti della tecnologia sulla salute e sul benessere e adotta comportamenti per tutelarsi.	Analizza criticamente problemi complessi legati a sicurezza e privacy. Agisce come modello positivo per i pari, promuovendo comportamenti online sicuri, responsabili ed etici. Si informa proattivamente sui nuovi rischi della rete e sulle strategie di protezione. Crea e condivide contenuti (es. blog,

		rischi online (es. cyberbullismo) e sa a chi rivolgersi per segnalare problemi. Adotta semplici comportamenti per un uso sostenibile delle tecnologie.	Partecipa attivamente a percorsi di sensibilizzazione su temi come il cyberbullismo o l'uso sostenibile del digitale.	ebook) per sensibilizzare i compagni su temi di cittadinanza digitale.
5. RISOLVERE PROBLEMI 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	Riconosce la presenza di un problema tecnico ma necessita dell'aiuto dell'adulto per identificarlo e risolverlo. Utilizza gli strumenti digitali per un compito specifico solo se guidato passo dopo passo.	Con il supporto di tutorial o con una guida, risolve semplici problemi tecnici (es. connessione di una periferica). Utilizza gli strumenti digitali di base per svolgere i compiti assegnati. Riesce ad accedere ai materiali scolastici da dispositivi diversi.	Individua e risolve autonomamente i più comuni problemi tecnici relativi a dispositivi e ambienti digitali. Usa con dimestichezza gli strumenti digitali, scegliendo quello più adatto a uno scopo e sapendo motivare la scelta. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze. È consapevole della necessità di aggiornare le proprie competenze e i software.	Risolve autonomamente un'ampia gamma di problemi tecnici, anche non comuni, cercando soluzioni in rete o per tentativi. Utilizza le tecnologie in modo creativo per risolvere problemi complessi o per creare prodotti innovativi. Identifica le proprie e altrui lacune di competenza digitale e si attiva per colmarle. Aiuta i compagni a risolvere problemi tecnici e a usare efficacemente gli strumenti.