

---

# CURRICOLO DIGITALE

## I CIRCOLO DIDATTICO

### NOCERA SUPERIORE

---



#### Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



#### Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



#### Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



#### Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



#### Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

## ANNO SCOLASTICO 2023 - 2024

## 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 capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, 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 digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà.

Il documento al quale ci si riferisce è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016)**.

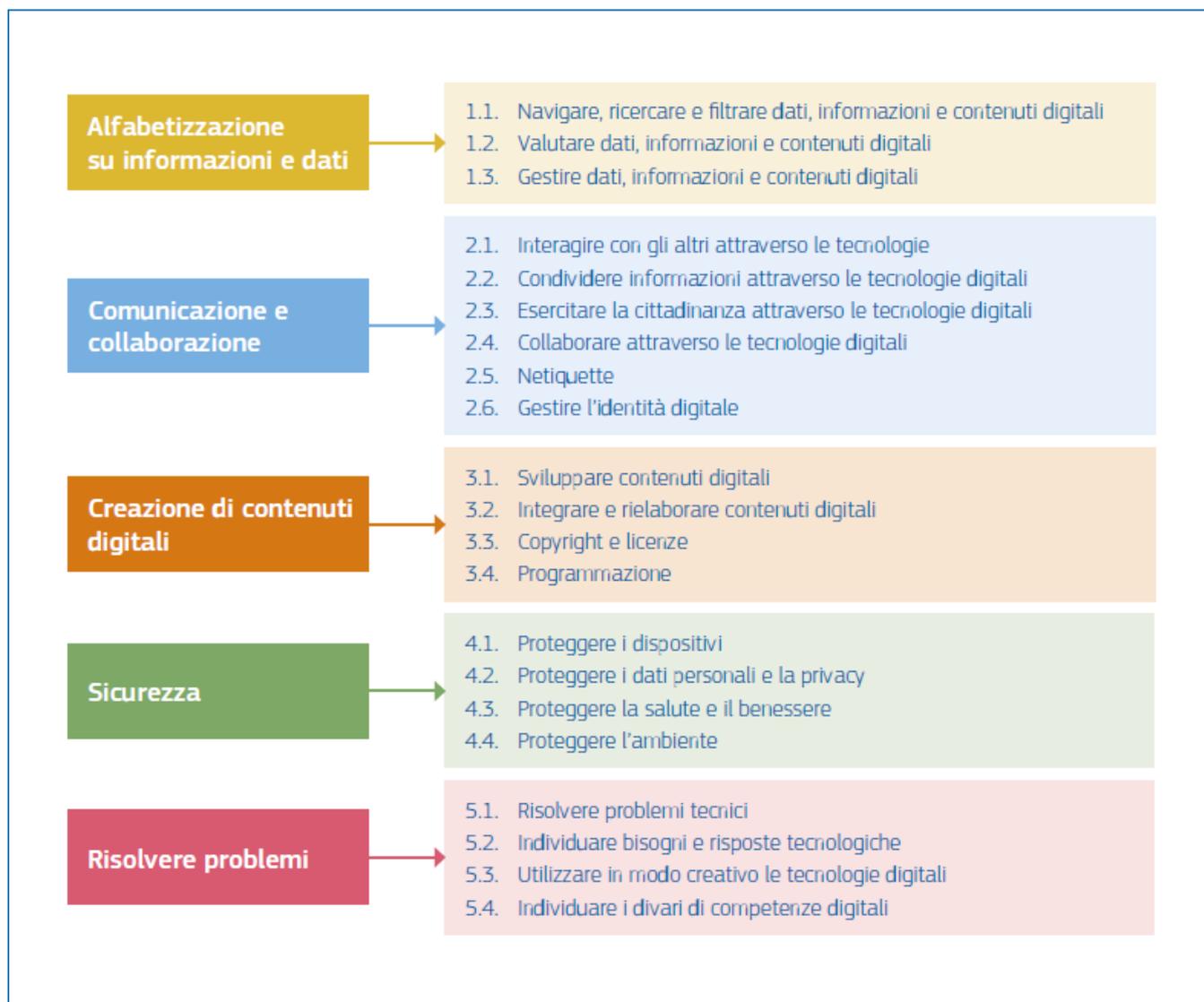
Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo relativamente proprio alle competenze digitali.

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».

L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp.

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere nei docenti tutti il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

### QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.2



#### Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze e i descrittori. Di seguito quelli selezionati per la scuola dell'Infanzia e la scuola primaria:

##### 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

##### 2: Comunicazione e collaborazione

2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso tecnologie digitali

2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5. Netiquette

2.6. Gestire l'identità digitale

### 3: Creazione di contenuti digitali

3.1. Sviluppare contenuti digitali

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

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: Risolvere problemi

5.1. Risolvere problemi tecnici

5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza:

- 2 Livelli Base – SCUOLA PRIMARIA
- 2 Livelli Intermedio – SCUOLA PRIMARIA
- 2 Livelli Avanzato – SCUOLA SECONDARIA
- 2 Livelli Altamente specializzato – SCUOLA SECONDARIA

AREE	DESCRITTORI SCUOLA PRIMARIA
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.3 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
	3.4 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
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

**Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2 per tutti gli ordini di scuola**

<b>Livelli di competenza DigComp 1.0</b>	<b>Livelli di competenza DigComp 2.2</b>	<b>Complessità del compito</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
<b>Base</b>	<b>1</b>	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	<b>2</b>	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
<b>Intermedio</b>	<b>3</b>	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	<b>4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
<b>Avanzato</b> (Scuola secondaria)	<b>5</b>	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	<b>6</b>	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
<b>Altamente specializzato</b> (Scuola secondaria)	<b>7</b>	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	<b>8</b>	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

# SCUOLA PRIMARIA

# CLASSI PRIMA E SECONDA

<b>Area di Competenza</b>		<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
<b>CONOSCENZA</b>		<b>ABILITA'</b>		<b>COMPETENZA</b> desunta dal DIGCOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.		<ul style="list-style-type: none"> <li>È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).</li> <li>È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;</li> <li>scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.</li> </ul> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.</li> </ul>
<b>LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE</b>				
<b>Livelli di competenza DigComp 1.0</b>	<b>Livelli di competenza DigComp 2.2</b>	<b>Complessità del compito</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
<b>Base</b>	<b>2</b>	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

<b>Area di Competenza</b>		<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
<b>CONOSCENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2</b>		
<p>I mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</li> <li>• È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</li> </ul>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</li> </ul> <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline con l'ausilio delle tecnologie.</li> </ul>		
<b>LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE</b>				
<b>Livelli di competenza DigComp 1.0</b>	<b>Livelli di competenza DigComp 2.2</b>	<b>Complessità del compito</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
<b>Base</b>	<b>2</b>	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

<b>Area di Competenza</b>	<b>3. Costruzione di contenuti</b>			
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
<b>CONOSCENZA</b>	<b>ABILITA'</b>		<b>COMPETENZA</b> desunta dal DIGCOMP 2.2	
Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Gli elementi base di programmazione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</li> <li>• È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</li> <li>• È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.</li> </ul>		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;</li> <li>• scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</li> <li>• riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</li> </ul>	
<b>LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE</b>				
<b>Livelli di competenza DigComp 1.0</b>	<b>Livelli di competenza DigComp 2.2</b>	<b>Complessità del compito</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
<b>Base</b>	<b>1</b>	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

<b>Area di Competenza</b>		<b>4. Sicurezza</b>		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere				
<b>CONOSCENZA</b>	<b>ABILITA'</b>		<b>COMPETENZA</b> desunta dal DIGCOMP 2.2	
<p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica.</li> <li>• È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</li> <li>• È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.</li> </ul>		<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	
<b>LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE</b>				
<b>Livelli di competenza DigComp 1.0</b>	<b>Livelli di competenza DigComp 2.2</b>	<b>Complessità del compito</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
<b>Base</b>	<b>1</b>	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</li> <li>• È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</li> <li>• È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li> </ul>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	<b>2</b>	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

## CLASSI TERZA – QUARTA - QUINTA

Area di Competenza		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.  Strategie di ricerca personali.  Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali anche strutturati.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca e di individuare i programmi principali.</li> <li>• È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</li> <li>• È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</li> </ul>		Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;</li> <li>• usare terminologia specifica di base;</li> <li>• comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;</li> <li>• organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;</li> <li>• avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	<b>3</b>	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

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 2.6 Gestire l'identità digitale				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Interazione attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Il cyberbullismo</p> <p>Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola e con alcuni social adatti alla fascia d'età.</li> <li>• E' in grado di discernere comportamenti corretti nei confronti degli interlocutori nell'uso dei social e di piattaforme scolastiche.</li> <li>• È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.</li> <li>• È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</li> <li>• È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</li> </ul>	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti e non;</li> <li>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette);</li> <li>• rispettare e far rispettare l'interlocutore o gli interlocutori in rete.</li> </ul>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	<b>4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere

Area di Competenza		3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</li> <li>• È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</li> <li>• È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe.</li> <li>• È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</li> <li>• È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.</li> </ul>	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;</li> <li>• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;</li> <li>• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);</li> <li>• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;</li> <li>• scrivere semplici algoritmi.</li> </ul>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	<b>3</b>	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

Area di Competenza		4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Conoscenza dell'impatto ambientale dell'utilizzo quotidiano del digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</li> <li>• È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</li> <li>• È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</li> <li>• È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</li> <li>• È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali</li> <li>• Sa come ridurre il consumo energetico dei dispositivi e dei servizi che utilizza, ad esempio modificando le impostazioni della qualità di visualizzazione dei video, utilizzando la connessione Wi-Fi a casa anziché la connettività dati.</li> </ul>	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;</li> <li>• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;</li> <li>• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;</li> <li>• utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;</li> <li>• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;</li> <li>• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;</li> <li>• utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;</li> <li>• 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;</li> <li>• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.</li> <li>• capire come ridurre l'impatto ambientale dell'utilizzo del digitale per il risparmio energetico.</li> </ul>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza	Livelli di competenza	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
DigComp 1.0	DigComp 2.2			
Intermedio	<b>4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere

Area di Competenza		5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi). 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
<p>Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).</p> <p>Risoluzione di problemi in modo collaborativo, online o offline, da cui trarre vantaggio dalla varietà di conoscenze, prospettive ed esperienze degli altri, che possono portare a risultati migliori.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone...</li> <li>• È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</li> <li>• È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</li> <li>• È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.</li> <li>• Sa come utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione delle proprie idee.</li> </ul>	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli.</li> <li>• Ricercare e identificare applicazioni per attuare semplici progetti.</li> </ul>		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	<b>4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

### A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario; da solo e risolvendo problemi diretti o problemi ben definiti e non sistematici, secondo i miei fabbisogni, sono in grado di:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

### A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario; da solo e risolvendo problemi diretti o problemi ben definiti e non sistematici, secondo i miei fabbisogni, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, 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.

### A3

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario; da solo e risolvendo problemi diretti o problemi ben definiti e non sistematici, secondo i miei fabbisogni, 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/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

### A4

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario; da solo e risolvendo problemi diretti o problemi ben definiti e non sistematici, secondo i miei fabbisogni, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;

- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- 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) nonché i danni che l'utilizzo può apportare all'ambiente;
- 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.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario; da solo e risolvendo problemi diretti o problemi ben definiti e non sistematici, secondo i miei fabbisogni, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.
- identificare applicazione per sviluppare semplici progetti.

# SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione.		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE desunte dal DIGCOMP 2.2
<p>Primo utilizzo dello strumento tecnologico per scoprirne le funzioni ed i possibili usi.</p> <p>Introduzione al coding e allo sviluppo del "pensiero computazionale"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha familiarità con lo strumento tecnologico in uso a scuola</li> <li>• "Usa" i media come input creativi</li> <li>• Esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, rispettando le regole e i compagni</li> <li>• Prova a realizzare percorsi su indicazioni date (coding unplugged - plugged)</li> <li>• Visiona immagini, brevi filmati e documentari didattici per accrescere il piacere dell'ascolto</li> <li>• Descrivere ciò che vede sullo schermo per arricchire l'esperienza linguistica</li> <li>• Assiste ai giochi, disegni effettuati dai compagni imparando a rispettare il proprio turno.</li> </ul>	<p>Con la supervisione e le indicazioni dei docenti, a livello base, il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fruire e utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</li> </ul>

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

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

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