



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE SICILIANA

Istituto Comprensivo Statale “Quasimodo - Ventre”

VIA E. FIERAMOSCA, 39 - 97100 RAGUSA

TEL.: 0932 773522 - C.F. 92020900889

e-mail: rgic831008@istruzione.it - pec: rgic831008@pec.istruzione.it

Codice Univoco Ufficio: UFD70N

web: www.icquasimodoragusa.it

I. C. S. QUASIMODO- VENTRE

TRAGUARDI PER LA COMPETENZA DIGITALE

NEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE

ALLEGATO C

Premessa

La competenza digitale considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione del **2018**) è una competenza base e viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Pertanto, implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole e si inserisce trasversalmente in tutte le discipline, non soltanto quelle apparentemente più affini.

Il quadro di riferimento per le competenze digitali, DigComp, rappresenta un modello che definisce lo sviluppo delle competenze digitali nell'arco della vita. Non si occupa dell'uso di strumenti specifici (Tecnologici) ma descrive uno sviluppo completo delle competenze digitali che corrisponde ai bisogni di cui sono portatori i cittadini (o futuri cittadini) nell'era digitale:

- Bisogno di essere informato;
- Bisogno di interagire;
- Bisogno di esprimersi,
- Bisogno di protezione dei dati personali,
- Bisogno di gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e agli ambienti digitali.

Il framework europeo suggerisce una suddivisione (non gerarchica ma paritetica) della competenza digitale per il primo ciclo, in **cinque ambiti (Aree)** suddivisi **in 21 competenze**. Nell'intento di tracciare un percorso graduale all'interno di ciascuna competenza, il modello sceglie poi di indicare **3 livelli di padronanza** (base, intermedio ed avanzato). I 3 livelli vengono suddivisi in **8 sottolivelli**, procedendo un gradino per volta, si parte dal livello base e, passando per il livello intermedio ed avanzato, si completa il percorso con il livello di alta specializzazione, perché:

1. Prima di poter comprendere a fondo un concetto bisogna conoscerlo;
2. Per poterlo applicare occorre averlo compreso;
3. Prima di analizzarlo dobbiamo essere in grado di applicarlo;
4. Per poter giudicare il valore di un concetto, dobbiamo averlo prima analizzato;
5. Infine per arrivare al livello cognitivo più alto (creare) dobbiamo consolidare tutti i passaggi precedenti.

L'alunno quindi, nel corso del primo ciclo d'istruzione, misurandosi con esperienze di apprendimento, sale di livello di padronanza e si confronta con compiti sempre più complessi che mettono in evidenza autonomia e responsabilità raggiunte.

Il documento è stato realizzato tenendo conto dell'ultimo aggiornamento 2.1 del framework europeo DigComp ed ha la finalità di facilitare l'autovalutazione e la valutazione del livello di competenza digitale.

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Competenze	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
		<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<i>Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.</i>	<i>Ricerca informazioni e contenuti digitali in base alle proprie esigenze; accede ad essi e naviga al loro interno.</i>	<i>Elabora, seleziona e aggiorna, strategie personali per ricercare dati, informazioni e contenuti digitali.</i>
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		<i>Confronta informazioni e dati all'interno di contenuti digitali strutturati.</i>	<i>Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.</i>
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		<i>Recupera dati, informazioni e contenuti in un ambiente digitale strutturato.</i>	<i>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</i>

Area 2. Comunicazione e collaborazione			
Competenze	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<i>Con la supervisione di un adulto, utilizza i linguaggi multimediali per giocare, cercare e salvare immagini.</i>	<i>Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte e sceglie quelle più adatti al proprio contesto.</i>	<i>Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitali più adatti per un determinato contesto.</i>
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		<i>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola.</i>	<i>Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate.</i>
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali		<i>Utilizza le tecnologie digitali per una partecipazione attiva al proprio contesto di vita scolastica.</i>	<i>Utilizza le tecnologie digitali per una partecipazione attiva al proprio contesto di vita scolastica e sociale.</i>

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		<i>Attraverso le tecnologie digitali, collabora con gli altri per costruire risorse didattiche.</i>	<i>Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenze collaborando con gli altri attraverso le tecnologie.</i>
2.5 Netiquette		<i>Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</i>	<i>Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.</i>
2.6 Gestire l'identità digitale		<i>Comprende la necessità di proteggere la propria identità digitale.</i>	<i>Protegge la propria identità digitale e la propria reputazione online. Controlla i dati che produce.</i>

Area 3. Creazione di contenuti digitali			
Competenze	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<i>Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM</i>	<i>Crea contenuti digitali come mezzi di espressione personali.</i>	<i>Realizza contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</i>
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali		<i>Modifica informazioni e contenuti digitali preesistenti per crearne di nuovi.</i>	<i>Personalizza e modifica informazioni e contenuti digitali preesistenti per crearne di nuovi e originali.</i>
3.3 Licenze e copyright		<i>Comprende le regole basilari del diritto d'autore.</i>	<i>Comprende che molti dati, informazioni e contenuti digitali sono protetti da diritto d'autore e da licenze.</i>
3.4 Programmare		<i>Sviluppa sequenze di istruzioni per eseguire un compito.</i>	<i>Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per risolvere un problema dato.</i>

Area 4. Sicurezza			
Competenze	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
4.1 Protezione dei dispositivi	<i>Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.</i>	<i>Comprende il problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.</i>	<i>E' consapevole del problema della sicurezza. Protegge dispositivi e contenuti digitali.</i>
4.2 Protezione dei dati personali e privacy		<i>Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri.</i>	<i>Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri.</i>
4.3 Protezione della salute e del benessere		<i>Comprende l'importanza di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</i>	<i>E' in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. E' consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione.</i>
4.4 Protezione dell'ambiente		<i>Comprende l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie.</i>	<i>E' consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>

Area 5. Problem Solving			
	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di Primo Grado
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
5.1 Risolvere problemi tecnici	<i>Capacità di risolvere un problema in modo creativo.</i>	<i>Risolve semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</i>	<i>Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai</i>

			<i>dispositivi e agli ambienti digitali.</i>
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche		<i>Sceglie gli ambienti digitali più adatti ai propri bisogni.</i>	<i>Sceglie, adatta e personalizza gli ambienti digitali in base alle proprie esigenze.</i>
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.		<i>Usa strumenti digitali in modo creativo per migliorare il proprio apprendimento e per risolvere problemi.</i>	<i>Usa strumenti digitali in modo creativo per migliorare il proprio apprendimento, per affrontare e risolvere problemi.</i>
5.4 Identificare divari di competenza digitali.		<i>Comprende l'importanza di sviluppare le proprie competenze digitali.</i>	<i>Comprende l'importanza di sviluppare e potenziare le proprie competenze digitali.</i>

LIVELLI DI PADRONANZA								
<i>Parole Chiave</i>	Base		Intermedio		Advanced		Altamente Specializzato	
	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Complessità dei compiti</i>	Compiti semplici	Compiti semplici	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Compiti e problemi diversi	Compiti più opportuni	Risoluzione di problemi diversi con soluzioni limitate	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione
<i>Autonomia</i>	Con guida	Autonomia e guida in caso di necessità	In autonomia	Indipendente in base alle mie necessità	Guida per gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e	Proposta di nuove idee e processi

						contesto complesso	per guidare gli altri	nell'ambito specifico
<i>Dominio cognitivo</i>	Ricordo	Ricordo	Comprensione	Comprensione	Applicazione	Valutazione	Creazione	Creazione

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE E STEM			
Scuola dell'Infanzia			
AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ PROPOSTE E RISORSE SUGGERITE
AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. • Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali. • Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrazione di dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico. • Semplici giochi ed esercizi digitali da LIM/Digital board, PC, tablet, Notebook (Wordwall, learningapps, software specifici, programmailfuturo)

		<ul style="list-style-type: none"> • Fruire, in modo guidato, di contenuti digitali. 	
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire e collaborare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi collaborativi. • Attività digitali proposte dall'insegnante da eseguire in gruppo. (Wordwall, learningapps, software specifici)

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.4 Programmazione	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare le quantità e contare. • Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni di facile comprensione per risolvere un problema o eseguire un compito specifico 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine legate al contare. • Giochi con i numeri e le quantità. • App con giochi con i numeri. • Scrivere ed eseguire percorsi su basi a scacchiera. • Uso di Bee Bot per percorsi di coding. • Partecipazione a CodeWeek.
--	--------------------	---	---

<p>AREA 4 – SICUREZZA</p>	<p>4.3 Tutela della salute e del benessere 4.4 Salvaguardia dell'ambiente</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi. • Riconoscere situazioni a rischio. • Sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei tablet o robot didattici stabilendo e rispettando regole. • Conversazioni guidate su situazioni di rischio legate all'uso di dispositivi digitali, videogiochi. <p>Interland avventure digitali, programmailfuturo.</p>
<p>AREA 5 – PROBLEM SOLVING</p>	<p>5.1 Risoluzione dei problemi tecnici 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire l'approccio attivo e stimolare la curiosità verso i 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di coding, giochi matematici specifici per l'età del

		<ul style="list-style-type: none"> • dispositivi che si utilizzano quotidianamente. <p>Utilizzare i dispositivi digitali per sperimentare i diversi linguaggi espressivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gruppo classe, memory con vari soggetti. <p>App specifiche per disegnare, colorare, (Paint, PixArt for Kids) fare musica (Chrome music lab) tramite tablet, LIM o monitor interattivi.</p>
--	--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE E STEM

Scuola Primaria – Primo biennio - Classe prima e seconda

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ PROPOSTE E RISORSE SUGGERITE
<p>AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici ricerche nel web per trovare dati, informazioni e contenuti. • Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti nella tastiera. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura. • Fruire, in modo guidato, di contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • La parti del computer • Word/Open office, scrivere brevi testi al computer cercando nel web e inserendo immagini attinenti al testo. • Wordart.com • Wordwall, learningapps, software specifici.

<p>AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Applicare le norme comportamentali correlate all'ambiente digitale. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). • Interagire e collaborare con i pari, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforma collaborative online: Google • Workspace per la scuola. • Conversazioni collettive e riflessioni sull'importanza delle parole e della comunicazione. Attività digitali da eseguire in gruppo. (Wordwall, learningapps, programmailfuturo, software specifici). <p>Lavori di gruppo.</p>
<p>AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare semplici contenuti digitali. • Utilizzare giochi ed esercizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di applicazioni e programmi per disegnare, completare testi bucati, creare wordcloud, giocare e svolgere attività digitali e di coding: paint, word, wordart.com, wordwall,

		<ul style="list-style-type: none"> • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • learningapps, zaplycode, pixel art, code.org, scratch junior. Attività di coding sia unplugged (CodyRoby), percorsi e istruzioni su pavimento a scacchiera, che con i robot in dotazione nella scuola. • Partecipazione a CodeWeek
AREA 4 – SICUREZZA	<p>4.1 Protezione dei dispositivi e dei relativi contenuti digitali</p> <p>4.3 Tutela della salute e del benessere</p> <p>4.4 Salvaguardia dell'ambiente</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. • Riconoscere situazioni di rischio. • Sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei dispositivi digitali, stabilendo e rispettando regole. • Conversazioni guidate su situazioni di rischio legate all'uso di dispositivi digitali, videogiochi e privacy. <p>Video “Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interland_avventure digitali • Programma il futuro “Segui le tracce digitali”

<p>AREA 5 – PROBLEM SOLVING</p>	<p>5.1 Risoluzione dei problemi tecnici 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche. • Favorire l’approccio attivo e stimolare la curiosità verso i dispositivi che si utilizzano quotidianamente. • Utilizzare i dispositivi digitali per sperimentare i diversi linguaggi espressivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei dispositivi digitali • (funzioni principali) Sperimentazione di app e programmi specifici per l’utilizzo creativo delle tecnologie: Paint, PixArt for Kids, Chrome Music Lab, Scratch, Wordart
---------------------------------	---	--	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE E STEM

Scuola Primaria – Secondo biennio – Classe terza e quarta

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ PROPOSTE E RISORSE SUGGERITE
AREA 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	A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto: <ul style="list-style-type: none">• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso ricerca in ambienti digitali.• Individuare i programmi principali.• Conoscere e utilizzare alcune modalità di apertura e archiviazione di un file (fine secondo biennio).	<ul style="list-style-type: none">• Esercitazioni individuali e a gruppi per cercare, aprire, salvare contenuti digitali.• In rete con la testa, Wordwall, learningapps.• Video selezionati dagli insegnanti.

<p>AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecnologie digitali per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti. • Applicare le norme comportamentali correlate all'ambiente digitale. • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web) • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforma collaborative online: Google Workspace per la scuola. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali nelle classi virtuali (piattaforma • Google della scuola con account scolastici) • Tutorial, mini-guide e video esplicativi selezionati dagli insegnanti. <p>Attività digitali da eseguire in collaborazione con i pari (Google Documenti, Google Moduli, Google Presentazioni, Padlet, Wordwall, learningapps).</p>
<p>AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di applicazioni e programmi: Google Documenti, Google Moduli, Google Presentazioni,

	3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare alcuni software/ applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ presentazioni/mappe) • Scrivere in formato digitale, gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet, Paint, Word, wordart.com, wordwall, learningapps, zaplycode, pixel art, code.org, scratch. • Attività di coding unplugged (CodyRoby), percorsi e istruzioni su pavimento a scacchiera, con i robot in dotazione nella scuola e su code.org. • Partecipazione a CodeWeek
AREA 4 – SICUREZZA	4.1 Protezione dei dispositivi e dei relativi contenuti digitali 4.2 Protezione dei dati personali e della privacy	A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto: <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate su situazioni di rischio legate al cyberbullismo, all'uso di

	<p>4.3 Tutela della salute e del benessere</p> <p>4.4 Salvaguardia dell'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere e impostare password sicure usando numeri, e mantenerne la segretezza. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Comprendere l'importanza di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali. • Distinguere realtà virtuale e mondo reale. • Individuare i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale). <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • dispositivi digitali, videogiochi e privacy. • Tutorial, mini-guide e video esplicativi selezionati dagli insegnanti. • Video "Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini" Siti: In rete con la testa, ludotecaregistro.it, programmailfuturo.
--	--	--	---

		<p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi. 	
<p>AREA 5 – PROBLEM SOLVING</p>	<p>5.1 Risoluzione dei problemi tecnici 5.2 Individuazione dei bisogni e risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali.</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare possibili soluzioni. • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere le esigenze e apportare le modifiche necessarie per adattare gli ambienti digitali al proprio stile, come ad esempio saper ingrandire un font per leggere con più facilità. • Implementare l'uso creativo delle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di dispositivi digitali e individuazione di parti hardware, periferiche, file, cartelle, icone, programmi dispositivi digitali. (In • rete con la testa, ludotecaregistro.it) • Tutorial, mini-guide e video esplicativi selezionati dagli insegnanti. <p>Sperimentazione di app e programmi specifici per l'utilizzo creativo delle tecnologie</p> <p>(Scratch, code.org)</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE E STEM

Scuola Primaria – Classe quinta

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITÀ PROPOSTE E RISORSE SUGGERITE
<p>AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p>	<p>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</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Confrontare e valutare dati e informazioni attraverso diversi siti e pagine web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni individuali e a gruppi per cercare, valutare, aprire e salvare contenuti digitali. • Generazioni connesse, In rete con la testa, Wordwall, learningapps. • Tutorial, mini-guide e video esplicativi selezionati dagli insegnanti.

		<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili. 	
<p>AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni 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</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto</p> <ul style="list-style-type: none"> Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Utilizzare le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del Google Drive della scuola. Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). Individuare i servizi digitali che consentono di partecipare attivamente alla vita sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di piattaforma collaborative online: Google Workspace per la scuola. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali nelle classi virtuali (piattaforma Google della scuola con account scolastici) Consultare materiale selezionato dai docenti sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali. Attività digitali da eseguire in collaborazione con i pari (Google Documenti, Google Moduli, Google Presentazioni, Padlet,

		<ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>Wordwall, Learningapps, programmailfuturo).</p>
<p>AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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). Scrivere in formato digitale in modalità collaborativa. Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di applicazioni e programmi: Google Documenti, Google Moduli, Google Presentazioni, Padlet, Paint, Word, wordart.com, wordwall, learningapps, zaplycode, pixel art, code.org, scratch, storyjumper, book creator, power point, canva. Attività di coding unplugged (CodyRoby), percorsi e istruzioni su pavimento a scacchiera, con i robot in dotazione nella scuola e su code.org. <p>Partecipazione a CodeWeek.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	
AREA 4 – SICUREZZA	<p>4.1 Protezione dei dispositivi e dei relativi contenuti digitali</p> <p>4.2 Protezione dei dati personali e della privacy</p> <p>4.3 Tutela della salute e del benessere</p> <p>4.4 Salvaguardia dell'ambiente</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed applicare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account scolastici. • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. • Analizzare e riconoscere rischi legati alla salute fisica (disturbi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate su situazioni di rischio legate al cyberbullismo, all'uso di dispositivi digitali, videogiochi e privacy. • Regolamento scolastico che comprenda sezioni sull'uso dei laboratori. • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi) • Video "Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini".

		<p>visivi, disturbi dell'umore) e rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali. • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico). 	<ul style="list-style-type: none"> • Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete (generazioniconnesse.it) • Super cittadino digitale • (programmailfuturo.it) Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammailFuturo.it <p>Il potere delle parole -Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Il potere delle parole - ProgrammailFuturo.it</p>
<p>AREA 5 – PROBLEM SOLVING</p>	<p>5.1 Risoluzione dei problemi tecnici 5.2 Individuazione dei bisogni e risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzo creativo delle tecnologie digitali.</p>	<p>A livello base in autonomia o con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i 	<ul style="list-style-type: none"> • Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle arre precedenti.

	<p>5.4 Identificazione dei gap di competenza digitale</p>	<p>PC e/o i dispositivi mobili della scuola.</p> <ul style="list-style-type: none">• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.• Individuare possibili soluzioni.• Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di attività.• Proporre l'utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.• Autovalutare la propria competenza digitale e cercare o formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	---	--	--

