

## ISTITUTO COMPRENSIVO 2 “DAMIANI” DI MORBEGNO

Via Prati Grassi, 76 – 23017 MORBEGNO Tel. 0342/610837 – Fax 342/600315

C. F. 91016190141 C.M. soic823003 – E-Mail [soic823003@istruzione.it](mailto:soic823003@istruzione.it)

[www.ic2damianimorbegno.it](http://www.ic2damianimorbegno.it)

# CURRICOLO PER LA COMPETENZA DIGITALE A.S. 2021 - 2022

## RACCOMANDAZIONI EUROPEE 2018<sup>1</sup>

**DEFINIZIONE:** 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 cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

## INDICAZIONI NAZIONALI - RIVISTE NEL 2018<sup>2</sup>

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

## PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

*Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.*

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

<sup>1</sup> Si tratta del quadro di riferimento europeo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Le 8 competenze chiave sono state rivisitate e, in particolare, è stata rivista la competenza in materia di cittadinanza con un esplicito riferimento ai temi dello sviluppo sostenibile.

<https://scuola2030.indire.it/portfolio/competenze-chiave-per-lapprendimento-permanente-raccomandazione-del-consiglio-europeo-del-22-maggio-2018>

<sup>2</sup> Si può consultare la pagina <https://www.miur.gov.it/-/indicazioni-nazionali-di-infanzia-e-primo-ciclo-piu-attenzione-alle-competenze-di-cittadinanza>

## Livello scolastico: ULTIMO ANNO SCUOLA INFANZIA (IN USCITA)

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, 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, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

Tutti i campi di esperienza ed in particolar modo il campo "Immagini suoni e colori" sono coinvolti nello sviluppo delle seguenti competenze chiave europee:

COMPETENZA CHIAVE PREVALENTE: COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI :

- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA
- IMPARARE AD IMPARARE
- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

## Competenze di cittadinanza

- A. Prova ad essere via via più autonomo ed a esprimere i propri bisogni. (1)
- B. Impara ad operare scelte e assume atteggiamenti e comportamenti più consapevoli. (1)
- C. Impara a conoscere e a stare con gli altri. (2-10)
- D. Inizia ad ascoltare e ad aiutare i compagni. (2)
- E. Si avvia a riflettere su esperienze vissute a scuola e in altri contesti. (2)
- F. Si avvia a costruire il senso di appartenenza a una comunità e rispetta semplici regole.(3)
- G. Sa riferire i propri vissuti. (4)
- H. Pone domande, sperimenta, trova soluzioni. (6-7-8-9-11)
- I. È capace di osservare, fare confronti. (7-8 )
- J. Esprime e comunica stati d'animo utilizzando linguaggi non verbali (12)
- O. Utilizza le competenze tecnologiche di base. (6)

COMPETENZE	ABILITÀ/OBIETTIVI	CONOSCENZE
<b>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto</b>	•Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (pc, tablet, telefono e smartphone, televisore).	•Conosce i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola ( PC, tablet, smartphone, stampante,TV).

<p><b>costante dell'insegnante.<sup>(3)</sup></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (tastiera, mouse, monitor).</li> <li>• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</li> <li>•Utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio (per utilizzare giochi proposti);</li> <li>•prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</li> <li>•utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli significativi per scrivere il proprio nome e alcune semplici parole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce e denomina le parti principali di un computer: tastiera, mouse, schermo.</li> <li>• Conosce gran parte dei tasti della tastiera.</li> <li>• Conosce l'utilizzo del mouse.</li> </ul>
<p><b>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi <sup>(4)</sup></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare alcune icone/applicazioni utilizzate nelle attività proposte.</li> <li>• Richiedere di utilizzare uno strumento specifico a seconda della necessità (es: chiede di visionare brevi filmati o documentari didattici).</li> <li>• eseguire giochi/attività di tipo logico, linguistico, matematico e topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante al computer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce gli usi del computer e del tablet e ne sperimenta l'uso.</li> </ul>
<p><b>Competenza di coding e robotica: sviluppa competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie,</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendere i principi base del pensiero computazionale in un'ottica trasversale.</li> <li>• Padroneggiare le prime competenze basilari di tipo logico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Sviluppa il pensiero computazionale.</li> <li>•Utilizza semplici robot applicando le conoscenze acquisite nel coding.</li> </ul>

<sup>3</sup> Competenze raggiungibili solo su disponibilità delle strumentazioni necessarie.

<sup>4</sup> Competenze raggiungibili solo su disponibilità delle strumentazioni necessarie.

<p><b>sia attraverso l'uso di robot</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni (es: sapersi muovere avanti, indietro, destra, sinistra all'interno di un reticolo).</li> <li>• Individuare e sperimentare la messa in atto di istruzioni per creare ed eseguire percorsi su indicazioni verbali e con simboli.</li> <li>• Acquisire competenze logiche e di problem-solving, individuando le strategie appropriate in modo creativo.</li> <li>• Comprendere l'importanza dell'errore.</li> <li>• Progettare e pianificare un'azione usando codici e algoritmi per semplificare l'azione.</li> <li>• Elaborare spiegazioni.</li> <li>• applicare le conoscenze di coding alla robotica.</li> </ul>	
<p><b>Sicurezza e cittadinanza digitale: favorire la capacità di collaborare e comunicare sviluppando il pensiero critico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare competenza collaborativa.</li> <li>• Cooperare in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune.</li> <li>• Attribuire importanza agli altri e alle loro esigenze.</li> <li>• Rispettare il proprio turno nell'utilizzo di strumenti digitali.</li> <li>• Usare correttamente e con attenzione gli strumenti digitali presenti a scuola mantenendo una postura adeguata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si esprime utilizzando codici e linguaggi diversi.</li> <li>• Sviluppa competenza collaborativa.</li> <li>• Comprende i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</li> <li>• Sperimenta esperienze di tinkering.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esplorare ipotesi differenti e confrontarle.</li><li>• Stimolare il pensiero creativo.</li><li>• Realizzare oggetti, macchine, meccanismi, congegni... con l'uso di materiale povero, di recupero e di oggetti di diversa tipologia (quali circuiti, led, interruttori, ruote, ingranaggi).</li><li>• Montare, smontare, trovare nuove combinazioni allo scopo di sperimentare e soddisfare la curiosità.</li></ul>	
--	---	--

**Livello scolastico: PRIMO ANNO SCUOLA PRIMARIA**

**Competenze di cittadinanza**

- A. Affronta in autonomia semplici situazioni concrete tipiche della propria età. (1)
- B. Inizia ad usare e applicare in vari contesti conoscenze e abilità. (1-9)
- C. Comprende la necessità di organizzare e gestire in modo efficace il proprio tempo e di perseverare nell'apprendimento. (1-3)
- D. Inizia ad ascoltare e rispettare il punto di vista degli altri e cerca di risolvere i conflitti attraverso il dialogo. (2)
- E. Collabora e partecipa attivamente per un fine comune. (3)
- F. Esprime e interpreta pensieri, opinioni, sentimenti e fatti in forma sia orale che scritta. (4)
- G. Interagisce in modo creativo sul piano linguistico ed espressivo in contesti diversi. (4-11-12)
- H. Utilizza semplici competenze digitali e tecnologiche per operare. (6-9)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Nuclei tematici	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi di apprendimento") livelli di competenza	
		Avanzato	Base
<i>Individua/distingue/riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</i>	<b>Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT)</b>	<p><b>1.1</b> Inizia ad identificare un problema di vita quotidiana e a descrivere una possibile soluzione. <i>Sequenze di Istruzione - Pensiero Computazionale</i></p> <p><b>1.2</b> Conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici presenti in aula e nel laboratorio di informatica. <i>(Lim-pc-monitor-tastiera-mouse...)</i></p> <p><b>1.3</b> Inizia ad accendere e spegnere il computer. <i>(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)</i></p>	<p><b>1.1</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad identificare un problema di vita quotidiana e a descrivere una possibile soluzione. <i>Sequenze di Istruzione - Pensiero Computazionale</i></p> <p><b>1.2</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici presenti in aula e nel laboratorio di informatica. <i>(Lim-pc-monitor-tastiera-mouse...)</i></p> <p><b>1.3</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad accendere e spegnere il computer. <i>(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)</i></p>

		<p><b>1.4</b> Inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici. <i>(Cd con giochi, Code.org, Scratch, Blue Bot...)</i></p> <p><b>1.5</b> Sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC. <i>(Coordinazione dei movimenti usando il mouse, uso della tastiera)</i></p>	<p><b>1.4</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici. <i>(Cd con giochi, Code.org, Scratch, Blue Bot...)</i></p> <p><b>1.5</b> In situazioni note e guidato se necessario sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC. <i>(Coordinazione dei movimenti usando il mouse, uso della tastiera)</i></p>
<p><i>Assume un approccio critico nei confronti <b>della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti</b> resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso</i></p>	<p><b>Dati ed informazioni</b></p>		
<p><i>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la <b>produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione</b> con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</i></p>	<p><b>Comunicazione, collaborazione e condivisione dei contenuti</b></p>	<p><b>3.1</b> Sviluppa competenza collaborativa.</p> <p><b>3.2</b> Cooperava in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p><b>3.3</b> Rispetta il proprio turno nell'utilizzo di strumenti digitali.</p> <p><b>3.4</b> Inizia a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete. <i>(Norme di comportamento durante una video lezione, nell'uso di Classroom)</i></p>	<p><b>3.1</b> Guidato se necessario sviluppa competenza collaborativa.</p> <p><b>3.2</b> Guidato se necessario coopera in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune.</p> <p><b>3.3</b> Guidato se necessario rispetta il proprio turno nell'utilizzo di strumenti digitali.</p> <p><b>3.4</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete. <i>(Norme di comportamento durante una</i></p>

			<i>video lezione, nell'uso di Classroom)</i>
<i>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di <b>proteggere</b> da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</i>	<b>Sicurezza</b>	<p><b>4.1</b> Inizia ad individuare alcune fonti di pericolo. <i>(Non toccare le prese della corrente, i dispositivi accesi)</i></p> <p><b>4.2</b> Inizia ad assumere un comportamento corretto davanti al pc. <i>(La postura, una giusta distanza dal monitor)</i></p>	<p><b>4.1</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad individuare alcune fonti di pericolo. <i>(Non toccare le prese della corrente, i dispositivi accesi)</i></p> <p><b>4.2</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad assumere un comportamento corretto davanti al pc. <i>(La postura, una giusta distanza dal monitor)</i></p>
<i>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i>	<b>Cittadinanza digitale</b>		

<b>Livello scolastico:TERZO ANNO SCUOLA PRIMARIA</b>		
<b>Competenze di cittadinanza</b>		
<p>I. Affronta in autonomia semplici situazioni concrete tipiche della propria età. (1)</p> <p>J. Inizia ad usare e applicare in vari contesti conoscenze e abilità. (1-9)</p> <p>K. Comprende la necessità di organizzare e gestire in modo efficace il proprio tempo e di perseverare nell'apprendimento. (1-3)</p> <p>L. Inizia ad ascoltare e rispettare il punto di vista degli altri e cerca di risolvere i conflitti attraverso il dialogo. (2)</p> <p>M. Collabora e partecipa attivamente per un fine comune. (3)</p> <p>N. Esprime e interpreta pensieri, opinioni, sentimenti e fatti in forma sia orale che scritta. (4)</p> <p>O. Interagisce in modo creativo sul piano linguistico ed espressivo in contesti diversi. (4-11-12)</p> <p>P. Utilizza semplici competenze digitali e tecnologiche per operare. (6-9)</p>		
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Nuclei tematici</b>	<b>Esiti formativi</b> (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi di apprendimento")



		livelli di competenza	
		Avanzato	Base
<p><i>Individua/distingue/riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</i></p>	<p><b>Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT)</b></p>	<p><b>1.1</b> Inizia ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni. <i>(Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale)</i></p> <p><b>1.2</b> Inizia a conoscere la terminologia informatica corretta e si avvia ad un primo utilizzo. <i>File-cartella (in locale o in cloud sulla piattaforma istituzionale)</i> <i>-icone-desktop-penna usb-</i> <i>hardware-software</i></p> <p><b>1.3</b> Inizia a esplorare alcuni software a scopi didattici. <i>Programmi per la videoscrittura (Microsoft Word, LibreOffice Writer, ecc.), Paint, giochi didattici (code.org-Scratch-pixel Art...)</i></p> <p><b>1.4</b> Inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale <i>Google For Education, Office 365 education, Padlet, Edmodo, ecc.</i></p>	<p><b>1.1</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia a comprendere e ad utilizzare sequenze di istruzione, diagrammi di flusso, pensiero computazionale.</p> <p><b>1.2</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia a conoscere la terminologia informatica corretta e si avvia ad un primo utilizzo. <i>File-cartella (in locale o in cloud sulla piattaforma istituzionale)</i> <i>-icone-desktop-penna usb-</i> <i>hardware-software</i></p> <p><b>1.3</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia a esplorare alcuni software a scopi didattici. <i>Programmi per la videoscrittura (Microsoft Word, LibreOffice Writer, ecc.), Paint, giochi didattici (code.org-Scratch-pixel Art...)</i></p> <p><b>1.4</b> In situazioni note e guidato se necessario inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale <i>Google For Education, Office 365 education, Padlet, Edmodo, ecc.</i></p>
<p><i>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei</i></p>	<p><b>Dati ed informazioni</b></p>		

<p><b>contenuti</b> resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso</p>			
<p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la <b>produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione</b> con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p>	<p><b>Comunicazione, collaborazione e condivisione dei contenuti</b></p>	<p><b>3.1</b> Conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette). <i>Avatar (identità digitale), Meet, Classroom...</i></p> <p><b>3.2</b> Scopre software e applicazioni per la comunicazione digitale. <i>Applicazioni Google, account, mail, chat, ecc.</i></p> <p><b>3.3</b> Scopre software e applicazioni per la collaborazione digitale. <i>Applicazioni Google, Office 365 education, Padlet, ecc</i></p>	<p><b>3.1</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette). <i>Avatar (identità digitale), Meet, Classroom....</i></p> <p><b>3.2</b> In situazioni note e guidato se necessario scopre software e applicazioni per la comunicazione digitale. <i>Applicazioni Google, account, mail, chat, ecc.</i></p> <p><b>3.3</b> In situazioni note e guidato se necessario scopre software e applicazioni per la collaborazione digitale. <i>Applicazioni Google Suite, Office 365 education, Padlet, ec</i></p>
<p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di <b>proteggere</b> da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p>	<p><b>Sicurezza</b></p>	<p><b>4.1</b> Inizia a proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico. <i>(Postura corretta, protezione della vista, pause dal computer...)</i></p> <p><b>4.2</b> Scopre il significato di avere un account istituzionale e conosce le proprie credenziali di accesso.</p>	<p><b>4.1</b> In situazioni note e guidato se necessario Inizia a proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico. <i>(Postura corretta, protezione della vista, pause dal computer...)</i></p> <p><b>4.2</b> In situazioni note e guidato se necessario scopre il significato di avere un account istituzionale e conosce le proprie credenziali di accesso.</p>

<i>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i>	<b>Cittadinanza digitale</b>		
--	------------------------------	--	--

**Livello scolastico: ULTIMO ANNO SCUOLA PRIMARIA-PRIMO ANNO SCUOLA SECONDARIA**

**Competenze di cittadinanza:**

- A. Affronta in autonomia e con responsabilità situazioni concrete tipiche della propria età.(1)
- B. Inizia ad avere consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. (2)
- C. Collabora con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune dimostrando originalità e spirito di iniziativa. (3-11)
- D. Porta a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. (3)
- E. Comprende enunciati e testi e comincia a motivare strategie operative. (4)
- F. Utilizza le conoscenze acquisite per analizzare dati e fatti della realtà avviandosi ad una prima costruzione del pensiero razionale. (7)
- G. Utilizza semplici competenze digitali e tecnologiche per operare e ricercare in autonomia. (6-9)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Nuclei tematici	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”) livelli di competenza	
		Avanzato	Base
<i>Individua/distingue/riconosce le tecnologie dell’informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</i>	<b>Le tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ICT)</b>	<p><b>1.1</b> Affronta le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e sa pianificare per ognuna le soluzioni più idonee. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i></p> <p><b>1.2</b> Conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file. <i>Creare, rinominare, salvare file e cartelle (in locale e in rete), inviare mail con allegati</i></p>	<p><b>1.1</b> In situazioni note e guidato se necessario affronta le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e sa pianificare per ognuna le soluzioni più idonee. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i></p> <p><b>1.2</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file. <i>Creare, rinominare, salvare file e cartelle (in locale e in rete), inviare mail con allegati</i></p>

<p>Assume un approccio critico nei confronti <b>della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti</b> resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso</p>	<p><b>Dati ed informazioni</b></p>	<p><b>2.1</b> Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. <i>Applicazioni incluse all'interno della piattaforma Google (Presentazioni, Moduli, Jamboard, Docs, Classroom...)</i></p> <p><b>2.2</b> Accede all'informazione online ricercando e selezionando in fonti attendibili. <i>(Ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...)</i></p> <p><b>2.3</b> Rielabora e salva le informazioni in modo personale e condivisibile. <i>(Utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, chiavette usb...)</i></p>	<p><b>2.1</b> In situazioni note e guidato se necessario usa con le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. <i>Applicazioni incluse all'interno della piattaforma Google (Presentazioni, Moduli, Jamboard, Docs, Classroom...)</i></p> <p><b>2.2</b> In situazioni note e guidato se necessario accede all'informazione online ricercando e selezionando in fonti attendibili. <i>(Ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...)</i></p> <p><b>2.3</b> In situazioni note e guidato se necessario rielabora e salva le informazioni in modo personale e condivisibile. <i>(Utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, chiavette usb...)</i></p>
--	------------------------------------	--	--

<p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la <b>produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione</b> con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p>	<p><b>Comunicazione, collaborazione e condivisione dei contenuti</b></p>	<p><b>3.1</b> Conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette). <i>Avatar (identità digitale), uso di Meet , Classroom....</i></p> <p><b>3.2</b> Conosce ed utilizza software e applicazioni per la collaborazione digitale. <i>Piattaforma Google for education</i></p> <p><b>3.3</b> Conosce ed utilizza il proprio account, la posta elettronica..</p>	<p><b>3.1</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette). <i>Avatar (identità digitale), uso di Meet, Classroom....</i></p> <p><b>3.2</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce ed utilizza software e applicazioni per la collaborazione digitale. <i>Piattaforma Google for education</i></p> <p><b>3.3</b> <i>In situazioni note e guidato se necessario</i> conosce ed utilizza il proprio account, la posta elettronica.</p>
<p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di <b>proteggere</b> da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p>	<p><b>Sicurezza</b></p>	<p><b>4.1</b> Conosce ed individua i rischi legati alla navigazione in rete e protegge la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico. <i>(Postura – Pause - Adescamento online - virus- truffe - Cyberbullismo ...)</i></p> <p><b>4.2</b> Capisce la necessità di proteggere il proprio account istituzionale e salvaguardare la propria privacy. <i>(Mantenere segreta la password, ricordarsi di effettuare il log in e log out....)</i></p>	<p><b>4.1</b> In situazioni note e guidato se necessario conosce ed individua i rischi legati alla navigazione in rete e protegge la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico. <i>(Postura – Pause - Adescamento online - virus - truffe- Cyberbullismo ...)</i></p> <p><b>4.2</b> In situazioni note e guidato se necessario capisce la necessità di proteggere il proprio account istituzionale e salvaguardare la propria privacy. <i>(Mantenere segreta la password, ricordarsi</i></p>

			<i>di effettuare il log in e log out....)</i>
<p><i>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i></p> <p><i>(in riferimento anche la curricolo di educazione civica)</i></p>	<p><b>Cittadinanza digitale</b></p>	<p><b>5.1</b> Distingue l'identità digitale da un'identità reale e applica le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p><b>5.2</b> Gestisce e tutela i dati personali che si producono attraverso diversi strumenti digitali.</p> <p><b>5.3</b> Partecipa ed interagisce alle comunità virtuali di classe.</p>	<p><b>5.1</b> In situazioni note e guidato se necessario distingue l'identità digitale da un'identità reale e applica le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p><b>5.2</b> In situazioni note e guidato se necessario gestisce e tutela i dati personali che si producono attraverso diversi strumenti digitali.</p> <p><b>5.3</b> In situazioni note e guidato se necessario partecipa ed interagisce alle comunità virtuali di classe.</p>

#### Livello scolastico: TERZO ANNO SCUOLA SECONDARIA

##### Competenze di cittadinanza:

- A. Lo studente al termine del primo ciclo è in grado di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero (2-4-5-12)
- B. Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. (1-9-11)
- C. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri. (2)
- D. Sa organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia di gruppo. (3)
- E. Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. (3-10)
- F. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. (2-3-10)
- G. Collabora e partecipa, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità. (2-3)
- H. Sa inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le

<p>opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità. (10)</p> <p>I. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. (2-10-11)</p> <p>J. Sa acquisire ed elaborare nuove conoscenze e abilità. (9)</p> <p>K. Utilizza le tecnologie digitali per reperire, elaborare, produrre e scambiare informazioni. (6-9)</p> <p>L. Interpreta i sistemi culturali e simbolici della società. (2)</p>			
<p><b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b></p>	<p><b>Nuclei tematici</b></p>	<p><b>Esiti formativi</b></p> <p>(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d'apprendimento”)</p> <p>livelli di competenza</p>	
		<p><b>Avanzato</b></p>	<p><b>Base</b></p>
<p><i>Individua/distingue/riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</i></p>	<p><b>Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT)</b></p>	<p><b>1.1</b> Conosce l'uso della LIM e le sue principali funzionalità.</p> <p><b>1.2</b> Usa software di geometria e disegno tecnico, progetta e stampa semplici oggetti tridimensionali.</p> <p><b>1.3</b> Conosce le procedure per la produzione di testi.</p> <p><b>1.4</b> Crea semplici fogli di calcolo.</p> <p><b>1.5</b> Conosce i concetti base del pensiero computazionale e crea semplici codici a blocchi (Scratch).</p> <p><b>1.6</b> Accede all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line.</p> <p><b>1.7</b> Conosce i principali eventi e i protagonisti della rivoluzione informatica.</p> <p><b>1.8</b> Conosce i principali componenti hardware e software del PC.</p>	<p><b>1.1</b> In situazioni note e guidato se necessario, conosce l'uso della LIM e le sue principali funzionalità.</p> <p><b>1.2</b> In situazioni note e guidato se necessario, usa software di geometria e disegno tecnico, progetta e stampa semplici oggetti tridimensionali.</p> <p><b>1.3</b> In situazioni note e guidato se necessario, attua le procedure per la produzione di testi.</p> <p><b>1.4</b> Con la guida dell'insegnante crea semplici fogli di calcolo.</p> <p><b>1.5</b> In situazioni note e guidato se necessario, riconosce i concetti base del pensiero computazionale e crea semplici codici a blocchi (Scratch).</p> <p><b>1.6</b> In situazioni note e guidato se necessario, accede all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test</p>



			<p>on line.</p> <p><b>1.7</b> In situazioni note e guidato se necessario, riconosce i principali eventi e i protagonisti della rivoluzione informatica.</p> <p><b>1.8</b> In situazioni note e guidato se necessario, riconosce i principali componenti hardware e software del PC.</p>
<p><i>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso</i></p>	<p><b>Dati ed informazioni</b></p>	<p><b>2.1</b> Scrive, salva, formatta, revisiona e archivia, in modo autonomo, documenti elaborati con il computer.</p> <p><b>2.2</b> Accede e consulta il registro elettronico della scuola.</p> <p><b>2.3</b> Fruisce/ricerca, in modo autonomo, video e documentari didattici in rete.</p> <p><b>2.4</b> Utilizza internet e i motori di ricerca per individuare informazioni in base al compito assegnato dall'insegnante.</p>	<p><b>2.1</b> In situazioni note e guidato se necessario, scrive, salva, formatta, revisiona e archivia documenti elaborati con il computer.</p> <p><b>2.2</b> In situazioni note e guidato se necessario, accede e consulta il registro elettronico della scuola.</p> <p><b>2.3</b> In situazioni note e guidato se necessario, fruisce/ricerca video e documentari didattici in rete.</p> <p><b>2.4</b> In situazioni note e guidato se necessario, utilizza internet e i motori di ricerca per individuare informazioni in base al compito assegnato dall'insegnante.</p>
<p><i>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</i></p>	<p><b>Comunicazione, collaborazione e condivisione dei contenuti</b></p>	<p><b>3.1</b> Crea elaborati digitali inserendo immagini, audio, video, grafici, mappe.</p> <p><b>3.2</b> Usa in modo responsabile le tecnologie per la condivisione di documenti in rete e la collaborazione</p>	<p><b>3.1</b> In situazioni note e guidato se necessario, crea elaborati digitali inserendo immagini, audio, video, grafici, mappe.</p> <p><b>3.2</b> In situazioni note e guidato se necessario, usa le tecnologie per la</p>

		<p>digitale.</p> <p><b>3.3</b> Accede a classroom ed utilizza le applicazioni dedicate allo studente di Google For Education.</p> <p><b>3.4</b> Utilizza la posta elettronica per corrispondere tra pari inserendo allegati (account studente Google For Education).</p>	<p>condivisione di documenti in rete e la collaborazione digitale.</p> <p><b>3.3</b> In situazioni note e guidato se necessario, accede a Classroom ed utilizza le applicazioni dedicate allo studente di Google For Education.</p> <p><b>3.4</b> In situazioni note e guidato se necessario, utilizza la posta elettronica per corrispondere tra pari inserendo allegati (account studente Google For Education).</p>
<p><i>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di <b>proteggere</b> da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</i></p>	<p><b>Sicurezza</b></p>	<p><b>4.1</b> Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news...).</p> <p><b>4.2</b> Conosce procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).</p>	<p><b>4.1</b> In situazioni note e guidato se necessario, riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news...).</p> <p><b>4.2</b> In situazioni note e guidato se necessario, attua procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news).</p>
<p><i>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i></p>	<p><b>Cittadinanza digitale</b></p>	<p><b>5.1</b> Avere cura dei dispositivi informatici.</p> <p><b>5.2</b> Conosce il significato e l'importanza del rispetto del copyright e verifica i contenuti prima del loro utilizzo.</p> <p><b>5.3</b> Partecipa ed interagisce in modo consapevole e responsabile alle comunità</p>	<p><b>5.1</b> In situazioni note e guidato se necessario, ha cura dei dispositivi informatici.</p> <p><b>5.2</b> In situazioni note e guidato se necessario, conosce il significato e l'importanza del rispetto del copyright e</p>

		virtuali di classe.	verifica i contenuti prima del loro utilizzo. <b>5.3</b> Guidato se necessario, partecipa ed interagisce in modo consapevole e responsabile alle comunità virtuali di classe.
--	--	---------------------	--