

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Secondo biennio

Classe terza e quarta

PREREQUISITI

A livello base, in autonomia o con il supporto adeguato, gli alunni sono in grado di:

- Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno;
- Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo;
- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette);
- Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali;
- Sperimentare norme per la sicurezza digitale per sé e per gli altri;
- Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti;
- Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

METODOLOGIE	DISCIPLINE
<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning → lavoro in piccoli gruppi, ruoli distribuiti, responsabilità condivisa ● Learning by doing → apprendimento esperienziale, attività pratiche e laboratoriali ● Peer tutoring → apprendimento tra pari, scambio di competenze e supporto reciproco ● Problem solving → analisi di situazioni, ricerca di soluzioni, pensiero critico ● Inquiry-Based Learning → apprendimento basato su domande e ricerca autonoma ● Project-Based Learning (PBL) → progetti interdisciplinari con prodotti finali concreti ● Flipped Classroom → studio autonomo a casa, attività collaborative in classe ● Design Thinking → processo creativo per risolvere problemi con empatia e prototipazione ● Gamification → uso di dinamiche di gioco per motivare e coinvolgere ● Digital Storytelling → narrazione multimediale per esprimere idee e riflettere ● Metacognizione → riflessione sul proprio processo di apprendimento digitale 	Tutte

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: <ul style="list-style-type: none"> ● Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali ● Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 		
Competenza	Attività	Risorse
<i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni; ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; ● Individuare i programmi principali; ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella; ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	ricerchemaestre - un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini. In rete con la testa - risorsa Genial.ly della collega Paola Limone

<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 		<p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola)</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p>
--	--	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza <ul style="list-style-type: none"> ● Interagire attraverso le tecnologie digitali. ● Collaborare attraverso le tecnologie digitali. ● Netiquette. ● Gestire l'identità digitale 		
Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); ● Riconoscere diversi tipi di comunicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte); ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...); ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti; 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace ClassDojo La Digitale</p> <p>Tutorial e mini-guide per</p>

<p>(formale o informale), il tipo di linguaggio da utilizzare i diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza; • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa; • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali; • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27).</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini (video)</p> <p>Lavagne collaborative: Miro Whiteboard Linoit Padlet Digipad FigJam</p>
--	---	--

<p>Area di competenza 3. Costruzione di contenuti</p> <p>Descrittori di competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare contenuti digitali • Integrare e rielaborare contenuti digitali • Programmazione 		
Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato; • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online; • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per 	<p>Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper</p>

<p>tipo di contenuto che desidero creare;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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; ● Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>inserire informazioni testuali e multimediali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte; ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe; ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante; ● Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni; ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi; ● Partecipare con la classe alle attività di Codeweekù; ● Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Book creator Ourbook (per creare flipbooks) Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti (Video) La digitale Google Presentazioni Power Point Powtoon Canva Genial.ly</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap</p>
---	---	---

		<p>Blooket</p> <p>Giochi di CodyRoby e varianti</p> <p>Blockly Games</p> <p>Code.org</p> <p>Scratch</p> <p>MBlock</p> <p>Micro:bit</p> <p>Lego Edu</p> <p>Terrapinlogo</p> <p>Open Roberta Lab</p> <p>Robot educativi (Blue-bot - Superdoc - Codey Rockey - Lego Spike Essentials - Micro:;bit V2 e sensori - Halocode)</p>
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Proteggere la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Conoscere i vantaggi e rischi associati all'uso delle tecnologie;● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti;● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei diritti propri e di quelli altrui;● Saper accedere con dimestichezza alla piattaforma d'istituto usando l'account scolastico;● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;● Proteggere la propria identità digitale;● Riconoscere i rischi per la salute psicologica e fisica legati all'uso delle tecnologie;● Essere consapevoli della necessità di proteggere se stessi 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	<ul style="list-style-type: none">● Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza;● Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola;● Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout;● Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza;● Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo);● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza);● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla	<p>Alla scoperta del web (Interland libro pdf per conoscere il mondo di Internet)</p> <p>Alla scoperta del web (Interland gioco online)</p> <p>Alla scoperta di Internet (Internetopoli risorse + giochi)</p> <p>Cos'è Internet (esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix)</p> <p>Il potere delle parole (percorso educativo- sul cyberbullismo)</p> <p>La ricerca sicura on line</p>

<p>cartone;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>sedia;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<p>("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p>Dati personali (percorso educativo sulla protezione dei dati personali)</p> <p>Segui le tracce digitali (percorso educativo sulle tracce digitali)</p> <p>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it</p> <p>Siti utili:</p> <p>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it (progetto nato con l'obiettivo di diffondere la cultura di internet tra le giovani generazioni)</p> <p>EducareDigitale.it</p> <p>Parole ostili</p> <p>FUNecole - piattaforma per</p>
---	---	--

		<p>sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Lego Story Visualizer (playlist tutorial)</p> <p>Space Shelter un gioco per apprendere come proteggersi online</p>
--	--	---

Area di competenza 5. Risolvere i problemi

Descrittori di competenza:

- Risolvere i problemi

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● Identificare semplici soluzioni per risolverli; ● Conoscere il sistema operativo e i software principali usati a scuola; ● Riflettere sulle proprie competenze digitali e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi; ● Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata; ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia); 	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware (giochi con wordwall)</p> <p>Come si apre una cartella? (gioco con wordwall)</p>

chiedere aiuto quando necessario.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione); ● Formulare richieste di tutorial o guide per imparare in autonomia. 	Escape room
-----------------------------------	--	-----------------------------

Rubrica di Valutazione

Descrittori	Livello Iniziale	Livello base	Livello Intermedio	Livello avanzato
Area 1	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali; ● Scopre le modalità di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno; ● Individua, da un elenco 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave; ● Utilizza semplici modalità di ricerca per l'accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete, acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave; ● Conosce e utilizza varie modalità di ricerca e di accesso ai dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete, ricerca e acquisisce informazioni, dati e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave; ● Conosce e utilizza modalità di ricerca e accesso ai dati, informazioni e

	<p>dato e in ambienti di ricerca digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca semplici informazioni e seleziona contenuti multimediali utili; ● Esegue il download ed il salvataggio in una cartella predisposta dalla propria ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua, da un elenco dato e in ambienti di ricerca digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca; ● Ricerca semplici informazioni e seleziona contenuti multimediali utili; ● Esegue il download ed il salvataggio in una cartella predisposta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua contenuti coerenti con la propria ricerca; ● Ricerca semplici informazioni, seleziona contenuti multimediali utili; ● Esegue il download ed il salvataggio in una cartella predisposta; ● Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso 	<p>contenuti e naviga al loro interno;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Segue i passaggi per il salvataggio e il recupero dei file; ● Individua contenuti coerenti con la propria ricerca; ● Ricerca semplici informazioni e seleziona contenuti multimediali utili; ● Esegue il download ed il salvataggio in una cartella predisposta; ● Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso.
Area 2	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le tecnologie digitali per l'interazione (sistemi di messaggistica, chat, videochiamate ...); 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le tecnologie digitali per l'interazione (sistemi di messaggistica, chat, videochiamate ...); ● Conosce ed utilizza 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagisce attraverso tecnologie digitali in modalità sincrona e asincrona; ● Riconosce i mezzi di comunicazione appropriati ad un 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagisce attraverso tecnologie digitali in modalità sincrona e asincrona; ● Riconosce i mezzi di comunicazione

	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line, le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale e conosce semplici modalità per proteggerla. 	<p>semplici tecnologie per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line, le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale e conosce semplici modalità per proteggerla. 	<p>determinato contesto;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; ● Crea e modifica file, utilizza strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Riconosce ed utilizza le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Riconosce e rispetta le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Individua un'identità digitale, conosce semplici modalità per proteggerla; 	<p>appropriati ad un determinato contesto;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; ● Crea e modifica file; ● Collabora tramite strumenti e tecnologie digitali alla realizzazione di semplici compiti. ● Riconosce ed utilizza le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Riconosce e rispetta le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Individua un'identità digitale, applica le regole base per
--	--	---	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> ● Rispetta i dati e le identità altrui. 	proteggere la propria, rispetta i dati e le identità altrui.
Area 3	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Acquisisce una semplice conoscenza 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»); 	<p>L'alunno in situazioni note e non note, in modo autonomo e organizzando il proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni, anche in maniera collaborativa, per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e presentazioni su un argomento, anche in maniera collaborativa; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Conosce semplici regole 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo, anche guidando gli altri: ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni, anche in maniera collaborativa, per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni, per modificare, integrare e rielaborare testi e presentazioni su un argomento, anche in maniera collaborativa; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti;

	<p>delle basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito. 	<p>di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»); • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti; • Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • Scrive semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito; • Risolve problemi legati alla realizzazione di contenuti digitali, anche collaborativi.
Area 4	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo, una password per proteggere contenuti 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo, una password per proteggere contenuti digitali all'interno della 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le modalità di tutela della propria identità digitale; • Condivide informazioni evitando che la propria privacy e quella dei compagni di classe 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo e imposta una password per proteggere contenuti digitali all'interno della

	<p>digitali all'interno della piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende quali tipologie di informazioni su se stessi e gli altri si possono condividere in ambienti on line per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata; • Conosce semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo). 	<p>piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce quali tipologie di informazioni si possono condividere su se stessi e gli altri in ambienti on line per evitare che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata; • Conosce semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo). 	<p>venza danneggiata;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo, una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica; • Conosce e individua semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo). 	<p>piattaforma didattica;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e imposta le modalità di tutela della propria identità digitale, condivide informazioni evitando che la propria privacy e quella dei compagni di classe venga danneggiata; • Conosce e utilizza semplici modalità per evitare i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, cyberbullismo).
Area 5	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica ed esegue le istruzioni date per 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica ed esegue le

	<p>identifica semplici soluzioni per risolverli;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; ● Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>soluzioni per risolverli;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; ● Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>risolverli;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua esigenze e personalizza gli strumenti digitali per soddisfarle; ● Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>istruzioni date per risolverli;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua esigenze e personalizza gli strumenti digitali per soddisfarle; ● Utilizza piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Sceglie, tra quelle conosciute, l'app adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali.
--	--	--	---	---

Traguardi di competenza

Area 1	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esprimere le proprie 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.
Area 2	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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.
Area 3	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare; ● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); ● saper gestire le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);

	<ul style="list-style-type: none"> ● 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; ● scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
Area 4	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ● essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri 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 propria identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); ● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
Area 5	<p>A livello base, In autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli.