



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL
MERITO**
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI
PELAGO**
*Via Boccaccio 13, 50060 San Francesco –
Pelago (FI)*



☎ Tel. 055 8368007 - 055 8325407 ☎

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Allegato al PTOF 2022/2025

La competenza digitale è una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e viene definita come **“la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli”**.

In esecuzione del decreto ministeriale dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricula didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

La competenza digitale ha carattere trasversale a tutte le discipline. L'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e viene utilmente applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

Recentemente l'Italia, e di conseguenza il nostro Istituto, si trova a recepire il **Piano Europeo di azione per l'istruzione digitale 2021-2027** con le sue priorità: promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale e migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale. Inoltre con la re-introduzione dell'**Educazione Civica** (Agosto 2020) la competenza digitale diventa una vera e propria missione per insegnanti e studenti.

Cosciente dell'opportunità dei vantaggi provenienti dalla tecnologia digitale, consapevoli di dover creare una consapevolezza e una conseguente responsabilizzazione nell'uso degli strumenti digitali e soprattutto dei *social network*, la nostra scuola, ha individuato un Animatore Digitale, un Team per l'Innovazione, un referente per l'Educazione Civica e un Referente per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al

cyberbullismo. Supportata da queste risorse l'istituto mette in atto progetti che insistono sul potenziamento delle competenze digitali degli studenti e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie.

Per quanto riguarda la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo e la sicurezza nell'uso della rete, si realizzano progetti in collaborazione con la Questura di Firenze (nella fattispecie il ciclo di incontri "Pari siamo, siamo pari", per gli alunni della Scuola secondaria di I grado); intercorrono contatti organizzativi tra Scuola e rappresentanti delle Istituzioni a livello territoriale (Comando dei Carabinieri di Pelago, prefettura, Polizia Postale) al fine di promuovere la cultura della sicurezza online anche nelle Scuole Primarie del nostro Istituto.

La nostra scuola ha inoltre redatto un documento di e-Policy, in collaborazione con il *Safer Internet Center* nell'ambito del progetto "**Generazioni Connesse**", per descrivere e autovalutare il proprio approccio alle tematiche legate alle competenze digitali e alle misure di prevenzione contro gli abusi inerenti le TIC.

Nel nostro Istituto viene infine implementata in modo trasversale un'educazione alla sicurezza digitale (*Digital Security*), concernente ad esempio informazioni sulla protezione delle proprie password, sulla ricerca sicura online e sui comportamenti che possono determinare situazioni di pericolo durante la navigazione; questi strumenti di valutazione del rischio vengono integrati da un approccio educativo in prospettiva di Educazione alla Cittadinanza (il concetto di privacy, informazioni sul Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati e sul copyright ecc.), nel presupposto fondamentale che la formazione di un'identità digitale non possa che procedere di pari passo col pieno sviluppo dell'individuo come cittadino.

Per quanto riguarda Educazione civica la scuola ha già realizzato un [curricolo verticale](#) che include il filone dell'educazione civica digitale al quale si rimanda per i dettagli, è pubblicato sul Sito nella sezione 'OFFERTA FORMATIVA'.

La nostra scuola è altresì conscia che le attività con le **TIC** costituiscono molto spesso un impareggiabile **mezzo d'inclusione** per molti alunni, e che esse sono dunque uno strumento ulteriore per costruire un'identità propria in funzione della partecipazione alla comunità. Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, diventa fondamentale rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico e possano concepire la tecnologia digitale quale mezzo per apprendere e non come mero fine didattico.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento, sia per la possibilità di progettare una didattica che utilizzi linguaggi diversi da quelli propri della lezione frontale, nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle **concrete finalità didattiche**.

Nel corso del 2022 la didattica digitale è altresì riconosciuta al centro anche del [Piano scuola 4.0](#), promosso tramite il PNRR, che, attraverso *il Framework Next Generation Classroom*, delinea i principi metodologici didattici e pedagogici per la realizzazione di ambienti di apprendimento **ibridi**, fisici e online, in cui si realizzi una continua interazione tra realtà materiale e analogica e realtà virtuale e interattiva ovvero **ambienti di apprendimento onlife**.

Molti dei punti dal piano 4.0 fanno già parte della realtà del nostro Istituto il quale, da anni partecipa, a gemellaggi elettronici E-twinning, favorisce la creazione di classi virtuali con la creazione autonoma di blog e siti GoogleSites e l'uso di piattaforme digitali (WeSchool e Google Classroom); sperimenta percorsi didattici innovativi in cui il digitale, quale strumento per la didattica, mette il discente al centro del percorso di apprendimento-insegnamento (*e-learning, flipped classroom, webquest, gamification* ecc.); realizza un giornale on line (lavocedellascuola.altervista.org) a cura degli alunni dell'Istituto. Il digitale è, nella nostra realtà concepito come l'occasione per estendere nel tempo e nello spazio l'avventura più bella del mondo: imparare ad imparare e a gestire le nuove competenze man mano acquisite e ad autovalutarsi anche tramite strumenti specifici come il [Selfie](#).

In questo contesto e con queste premesse si sviluppa il curriculum verticale digitale dell'Istituto Comprensivo di Pelago: un percorso che, nei tre ordini di scuola, permette agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo dalle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento **DigComp 2.1** formulato dall'European Commission's Joint Research Centre¹:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem solving

*The Digital Competence Framework for Citizens: DigComp2.2*² costituisce la prima fase dell'aggiornamento del Framework e approfondisce il modello concettuale di riferimento, introduce un nuovo vocabolario e descrittori snelli. Offre inoltre esempi dell'utilizzo critico e fiducioso del Dig Comp a livello europeo, nazionale e regionale in scenari di apprendimento e lavorativi.

Il più recente documento europeo non modifica le aree di competenza individuate dalla versione 1.1 ma approfondisce soprattutto alcuni temi attuali: disinformazione e misinformazione, alfabetizzazione informativa e mediatica, interazioni con i sistemi di intelligenza artificiale, IOT (Internet of Things), sostenibilità ambientale, nuove forme di lavoro, realtà aumentata e virtuale, robotizzazione.

Al fine di allineare l'offerta formativa alle indicazioni dei documenti europei e nazionali e in attesa della traduzione AGID del Dig Comp 2.2, il team scolastico dedicato valuta periodicamente la possibilità di implementare ulteriormente il curriculum digitale.

Scuola dell'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input - Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e invio - Apre e chiude un programma - Individua e apre icone - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico - Prende visione di lettere e forme di scritte - Prende visione di numeri e realizza numerazioni - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visiona immagini, filmati e testi multimediali - Sperimenta semplici programmi di grafica (Paint) 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (TV, PC, tablet, stampante) - mouse, tastiera e schermo - modalità di interazione con i dispositivi digitali - le icone principali di Windows e Word - altri strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni fissi, tablet e smartphone, ecc.) - modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali) - lettere, numeri e simboli sulla tastiera

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

<p>Livello 1</p> <p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Livello 2</p> <p>Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Livello 3</p> <p>Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico grafico.</p> <p>Familiarizza con lettere, parole, numeri</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini e brevi filmati.</p>	<p>Livello 4</p> <p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone.</p> <p>Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno.</p> <p>Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e filmati.</p>
---	--	---	--

Scuola PRIMARIA

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali trova informazioni e contenuti digitali; identifica semplici strategie di ricerca personale	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave Lettura di una pagina web	Pc – tablet – smartphone Internet Google Workspace
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati	Ricerca di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	Motori di ricerca Padlet WeSchool e Google Classroom
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto adeguato individua come recuperare e salvare dati e li organizza in modo semplice	Utilizzo di Drive	

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom)	Pc – tablet – smartphone Internet

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto di qualcuno trova modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; crea e si esprime attraverso la creazione di strumenti digitali semplici	Videoscrittura Creazione di presentazioni multimediali	Pc – tablet – smartphone Internet Google Workspace
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Con un supporto adeguato modifica e rielabora informazioni e contenuti	Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello	Microsoft Office Videocamera e fotocamera
3.3 Licenze e copyright	Individua con l'aiuto di qualcuno semplici regole di copyright		
3.4 Programmare	Segue semplici elenchi di istruzioni per risolvere semplici problemi e compiti assegnati	Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria)	

Area 4. Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso	Utilizzo di password efficaci	Pc – tablet – smartphone
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Con l'aiuto di qualcuno sceglie semplici modalità per proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali	Educazione fisica: benessere psico-fisico e uso delle TIC	Internet Google Workspace
4.3 Protezione della salute e del benessere	Con un supporto adeguato distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	Attività di prevenzione del cyberbullismo	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo	Attività con AER sullo smaltimento dei rifiuti	

Area 5. Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – smartphone Internet
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Segue le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola	Utilizzo delle classi virtuali	Google Workspace MLOL
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici strumenti e tecnologie digitali; segue a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici situazioni problematiche	Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	Google Workspace Libri di testo in formato digitale
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Con un supporto adeguato riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi.	Rilevazione con strumento <i>Selfie</i> Attività di orientamento	<i>Selfie</i>

Traguardi di competenza previsti per la classe quinta della scuola primaria

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 - Sicurezza

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere dati personali e privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare, tra quelli proposti, nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità

Scuola secondaria di I grado

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi</p> <p>Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali</p> <p>Scopre e spiega come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno</p> <p>Elabora e seleziona strategie di ricerca adeguate alle esigenze</p>	<p>Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave</p> <p>Lettura e analisi di una pagina web</p> <p>Webquest</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Motori di ricerca</p> <p>Padlet</p> <p>WeSchool e Google Classroom</p>
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line</p> <p>Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</p> <p>Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali</p> <p>Analisi delle <i>fake news</i></p> <p>Valutazione di siti internet</p>	<p>Suite Microsoft Office o altri software <i>open source</i></p>

1.3 Gestire dati,
informazioni e contenuti
digitali

Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e
contenuti negli ambienti digitali

Utilizzo di Drive

Utilizzo dei sistemi di archiviazione
degli ambienti virtuali di apprendimento

Utilizzo di servizi di *file hosting*.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Interagisce attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom) E-Twinning	Pc – tablet – smartphone Internet Google Workspace
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti Cita correttamente le fonti	Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi con le GoogleApps, WeTransfer, Flipgrid, creazione di blog, Padlet...	WeSchool e Google Classroom WeTransfer Flipgrid
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali	Ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom) E-Twinning	Blog Altervista Padlet Suite Microsoft Office o altri software <i>open source</i>

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, anche per costruire risorse e conoscenza	Redazione di testi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps)	Applicativi per l'interazione e la <i>gamification</i> (Mentimeter, Kahoot!, ...)
2.5 Netiquette	<p>Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale</p> <p>Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti, tenendo conto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali</p>	<p>Lettura e comprensione della <i>Netiquette</i> dell'Istituto</p> <p>Creazione di regolamenti condivisi (progetto <i>Fuoriclasse in movimento</i>)</p> <p>Corretta gestione della propria identità digitale</p> <p>Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom)</p> <p>Corretto utilizzo della posta elettronica</p>	<p><i>Netiquette</i> di Istituto (Regolamento e Patto di corresponsabilità)</p> <p>WeSchool e Google Classroom</p> <p>Google Workspace</p> <p>Regolamento BYOD e telefoni cellulari</p>
2.6 Gestire l'identità digitale	<p>Costruisce e gestisce una o più identità digitali</p> <p>Protegge la propria reputazione online</p> <p>Riconosce e controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali</p>	<p>Gestione account scolastico</p> <p>Progetti con <i>Generazioni connesse</i> e con Questura di Firenze</p> <p>utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line</p> <p>Iniziative di sensibilizzazione per il <i>Safer internet day</i></p>	Google Workspace

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	<p>Videoscrittura</p> <p>Elaborazione di immagini</p> <p>Videomaking</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali</p> <p>Creazione di ebook, podcast</p> <p>Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free</p> <p>Creazione di linee del tempo multimediali</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Flipgrid</p> <p>Videocamera e fotocamera</p> <p>Suite Microsoft Office e altri software <i>open source</i></p> <p>Applicativi per l'interazione e la <i>gamification</i> (Mentimeter, Kahoot!, ...)</p>
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	<p>Manipolazione di immagini</p> <p>Videoediting</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello</p>	<p>Open software per mappe concettuali: Cmap, Supermappe</p> <p>Portali per linee del tempo: Sutori, Tiki Toki, Timeline, MyHistro</p> <p>Geogebra</p>

3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore	Concorso "GENERAZIONI CREATIVE – DIVENTA AUTORE" promosso da Safer Internet Centre – Generazioni Connesse e MIBACT- Direzione Generale Biblioteche e Istituti Culturali
3.4 Programmare	Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	<p>Giochi matematici con UNIBocconi PriSTEM</p> <p>Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria)</p> <p>Programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici</p> <p>Impostazione di funzioni algebriche per il disegno di funzioni grafiche</p>	<p>Testi Giochi matematici UNIBocconi PriSTEM</p> <p>Robot didattici</p> <p>Geogebra</p>

Area 4. Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	<p>Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali</p> <p>È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali</p>	<p>Utilizzo di password efficaci</p> <p>Iniziative di sensibilizzazione per il <i>Safer Internet day</i></p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p>
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	<p>Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali</p> <p>Utilizza e condivide dati personali proteggendo se stessi e gli altri</p>	<p>Progetti con <i>Generazioni connesse</i> e con Questura di Firenze</p> <p>Percorsi di educazione alla salute - contrasto alle dipendenze</p>	
4.3 Protezione della salute e del benessere	<p>Distingue e sa spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>Sceglie modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali</p> <p>È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale</p>		
4.4 Protezione dell'ambiente	<p>Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modalità per proteggere l'ambiente</p>	<p>Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile</p>	

Area 5. Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – smartphone
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	Webquest Utilizzo delle classi virtuali	Internet Google Workspace MLOL
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Webquest Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	Google Workspace Suite Microsoft Office Libri di testo in formato digitale
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale Individua e coglie le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	Rilevazione con strumento <i>Selfie</i> Attività di orientamento	<i>Selfie</i>

TRAGUARDI DI COMPENZA PREVISTI PER LA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- avere chiare le necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Ad un livello base, in autonomia, in grado di:

- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4 - Sicurezza

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;

- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Approvato dal Collegio docenti in data 25 ottobre 2022 e dal Consiglio di Istituto in data 2022