



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RONCADE

COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE: competenza digitale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

declinate secondo le cinque aree del Quadro delle Competenze Europee digitali per i Cittadini (DigComp 2.2)

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE DIGITALI		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLAPRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	NUCLEI TEMATICI
<p>Inventa storie e sa esprimerle utilizzando materiali e strumenti, tecniche espressive e creative anche digitali; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>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.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>Sa riconoscere potenzialità e i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p> <p>Sa riconoscere potenzialità e rischi connessi alle tecnologie più comuni, anche informatiche, e sa adottare strategie di sicurezza per la protezione personale, dei dati e dell'identità digitale.</p>	<p>INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p> <p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>PROBLEM SOLVING</p> <p>SICUREZZA</p>

<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p>
<p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere con le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Tutelare la salute e il benessere</p> <p>4.4 Tutelare l'ambiente</p>	<p>SICUREZZA</p>
<p>5.1 Risolvere i problemi tecnici</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Identificare i gap di competenza digitale</p>	<p>PROBLEM SOLVING</p>

**SCUOLA DELL'INFANZIA
FINE TERZO ANNO**

<p style="text-align: center;">NUCLEI TEMATICI</p>	<p style="text-align: center;">ABILITÀ (Obiettivi di apprendimento)</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>
<p style="text-align: center;">INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le parti principali degli apparecchi per la comunicazione e informazione (PC, LIM, TV, TABLET). 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi. • Componenti principali del computer:mouse, tastiera, schermo, stampante Lim, uso ed elementi principali.
<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con i compagni in situazioni ludiche (es. learning apps-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole dell'ascolto
<p style="text-align: center;">CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti digitali (es. e-book) guidato dall'insegnante. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Realizzare semplici attività di programmazione visuale a blocchi con comandi iconici (coding unplugged su reticolato, Scratch jr.) con la supervisione dell'insegnante. • Approcciare alla robotica educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programma per disegnare (es. Paint, Pixel-art). • Simboli, lettere e numeri (alla tastiera) • Carte Codyroby. • Concetti topologici (avanti, indietro, destra e sinistra...) su reticolato. • Concetti temporali (sequenzialità, contemporaneità).
<p style="text-align: center;">SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le limitazioni dell'adulto nell'utilizzo degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici.

**SCUOLA PRIMARIA
FINE TERZA**

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo finalizzato alcune funzioni principali del computer • Utilizzare i principali motori di ricerca, solo con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni. • Saper selezionare informazioni per approfondire argomenti disciplinari • Saper salvare e stampare file con la supervisione dell'insegnante (desktop, cartella, chiavetta usb). 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali motori di ricerca: Internet Explorer, Mozilla, Chrome • Il funzionamento della chiavetta USB e le procedure di salvataggio su desktop, documenti...
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e cooperare con i compagni (es. learning app-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ambienti digitali per la condivisione e la collaborazione online
CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> • Creare semplici contenuti digitali attraverso l'uso di Word. • Saper integrare un testo digitale attraverso l'inserimento di immagini e materiali multimediali con il supporto costante dell'insegnante. • Saper realizzare semplici attività di programmazione attraverso una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un'attività specifica (coding, scratch...) con il supporto costante dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Word • Software per attività di coding (Scratch,...)
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere alcuni rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonti di pericolo legate ai dispositivi informatici ed elettronici.

**SCUOLA PRIMARIA
FINE QUINTA**

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere ed utilizzare i principali motori di ricerca per la navigazione sotto la supervisione dell'insegnante. • Saper operare una semplice lettura e analisi di una pagina web. • Saper selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle e mappe analizzando i siti suggeriti dal docente e sotto la sua supervisione. • Saper salvare un documento, saperlo recuperare e stampare. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali motori di ricerca: Internet Explorer, Mozilla, Chrome • I programmi per creare mappe concettuali e tabelle: C-map, Canva... • Il funzionamento della chiavetta USB e le procedure di salvataggio su desktop, documenti...
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper rispettare le regole principali della netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web), con la supervisione dell'insegnante. • Essere in grado di collaborare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri. • saper formulare ipotesi, attraverso un confronto con i compagni mediati dall'insegnante, sulla possibile veridicità e qualità delle informazioni recuperate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato del termine Netiquette • Ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online • Il significato di Fake News.
CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali attraverso l'uso dei principali programmi di videoscrittura. • Saper rielaborare contenuti digitali, anche attraverso l'inserimento di materiali multimediali. • Saper realizzare semplici attività di programmazione attraverso una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un'attività specifica (coding, Scratch...). • Saper scegliere l'applicazione più adatta per la creazione di un contenuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmi di videoscrittura: Word, Openoffice, Powerpoint... • Software per attività di coding (Scratch,...) • Le parti del pc e i dispositivi informatici di input e output e il loro funzionamento
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere potenzialità e i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE PRIMA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di utilizzare i motori di ricerca per la navigazione, sotto la supervisione di un docente. • Saper operare una semplice lettura e analisi di una pagina web. • Saper selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle e mappe analizzando i siti suggeriti dal docente e sotto la sua supervisione. • Saper salvare correttamente un documento e renderlo disponibile per il recupero e la stampa. • Saper utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare semplici informazioni. • Capire i principi basilari del funzionamento di un pc, di internet, del web e dei motori di ricerca. • Utilizzare il PC per ricerche e approfondimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali motori di ricerca (Explorer, Mozilla, Chrome) e il loro funzionamento. • Le parti di un computer (monitor, tastiera, periferiche).
<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le regole principali della netiquette, sotto la guida dell'insegnante. • Essere in grado di leggere, scrivere e collaborare in ambienti digitali, di comunicare e condividere risorse on line, di interagire attraverso strumenti digitali sotto la supervisione dell'insegnante. • Saper utilizzare in modo positivo e consapevole i media e la rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo e alle discriminazioni (cittadinanza digitale). • Saper valutare la qualità e l'integrità delle informazioni, sotto la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web). • Gli ambienti digitali per la collaborazione online. • La "Cittadinanza Digitale". • L'Identità Digitale. • Le Fake News.
<p style="text-align: center;">CREAZIONE DI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di utilizzare Word per comporre e impaginare correttamente un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti di videoscrittura Word e/o open source: impaginazione,

<p style="text-align: center;">CONTENUTI E PROBLEM SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper integrare e rielaborare contenuti digitali, anche attraverso l'inserimento di materiali multimediali. ● Saper accostarsi all'uso degli strumenti informatici per effettuare ricerche e apprendimenti. ● Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online (diritti d'autore e licenze). ● Saper svolgere alcune semplici attività di coding unplugged (Pixel Art, coding su reticolo,...). ● Saper utilizzare software offline e online per attività di coding (Scratch,...). ● Saper scegliere l'applicazione più adatta per la creazione di un contenuto. ● Saper risolvere semplici problemi tecnici mentre si utilizzano le tecnologie. 	<p>paragrafazione, caratteri...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attività di coding sia unplugged (Pixel Art, coding su reticolo,...), sia con l'utilizzo del pc (Scratch,...).
<p style="text-align: center;">SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere potenzialità e rischi connessi alle tecnologie più comuni, anche informatiche. ● Saper adottare strategie di sicurezza per la protezione personale, dei dati e dell'identità digitale. ● Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le procedure di utilizzo legale e sicuro di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. ● Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza. ● Le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE SECONDA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	<ul style="list-style-type: none"> ● Capire i principi del funzionamento di un pc, di internet, del web e dei motori di ricerca. ● Essere in grado di utilizzare i motori di ricerca per la navigazione. ● Saper operare la lettura e l'analisi di una pagina web e confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentabili. ● Saper selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle e mappe analizzando i siti suggeriti dal docente. ● Saper salvare correttamente un documento e renderlo disponibile per il recupero e la stampa, anche su pen drive. ● Saper utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni ed effettuare ricerche. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parti di un computer (monitor, tastiera, periferiche, Ram, Cpu...). ● I principali motori di ricerca (Explorer, Mozilla, Chrome) e il loro funzionamento. ● Il funzionamento di una chiavetta USB. ● I principali siti di informazione ed enciclopedie online.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper applicare le regole principali della netiquette. ● Essere in grado di leggere, scrivere e collaborare in ambienti digitali, di comunicare e condividere risorse on line, di interagire attraverso strumenti digitali (Google Drive,...). ● Saper utilizzare in modo positivo e consapevole i media e la rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo e alle discriminazioni (cittadinanza digitale). ● Saper valutare la qualità e l'integrità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Significato del termine Netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web). ● Ambienti digitali per la collaborazione online: Google Drive,... ● La "Cittadinanza Digitale". ● Significato del concetto di "Identità Digitale". ● Le Fake News.

<p style="text-align: center;">CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il programma Powerpoint e/o il suo corrispettivo open source per realizzare una presentazione da condividere con l'insegnante e la classe. • Saper integrare e rielaborare contenuti digitali, anche attraverso l'inserimento di materiali multimediali. • Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online (diritti d'autore e licenze). • Saper utilizzare software offline e online per attività di coding. • Saper scegliere l'applicazione più adatta per la creazione di un contenuto. • Saper risolvere i più frequenti problemi tecnici mentre si utilizzano le tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il funzionamento del programma PowerPoint e/o del suo corrispettivo open source. • I concetti di "diritto d'autore" e "licenza". • Alcuni software per attività di coding (Scratch,...).
<p style="text-align: center;">SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere potenzialità e rischi connessi alle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Saper adottare strategie di sicurezza per la protezione personale, dei dati e dell'identità digitale. • Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo legale e sicuro di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. • Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza. • Le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSE TERZA

<p>NUCLEI TEMATICI</p>	<p>ABILITÀ (o Obiettivi di apprendimento)</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>INFORMAZIONE E DATA LITERACY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capire i principi del funzionamento di un pc, di internet, del web e dei motori di ricerca. • Essere in grado di utilizzare i motori di ricerca per la navigazione. • Saper operare in modo critico la lettura e l'analisi di una pagina web e confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentabili, anche sotto forma di webquest. • Saper selezionare in autonomia informazioni e organizzarle in schemi, tabelle e mappe. • Saper salvare correttamente un documento e renderlo disponibile per il recupero e la stampa, anche su pen drive o su cloud. • Saper utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni ed effettuare ricerche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti di un computer (monitor, tastiera, periferiche, Ram, Cpu...). • I principali motori di ricerca (Explorer, Mozilla, Chrome) e il loro funzionamento. • Webquest. • Le chiavette USB. • Le repository di documenti on line (es. Google Drive). • I principali siti di informazione ed enciclopedie online.
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare le regole della netiquette. • Essere in grado di leggere, scrivere e collaborare in ambienti digitali, di comunicare e condividere risorse on line, di interagire attraverso strumenti digitali (Google Drive,...). • Saper utilizzare in modo positivo e consapevole i media e la rete, anche per il contrasto all'utilizzo di linguaggi violenti, alla diffusione del cyberbullismo e alle discriminazioni (cittadinanza digitale). • Saper valutare in modo critico la qualità e l'integrità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web) • Gli ambienti digitali per la collaborazione online. • La "Cittadinanza Digitale". • L'Identità Digitale. • Le Fake News.

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare il programma Excel e/o il suo corrispettivo open source per realizzare grafici ed eseguire calcoli con gli operatori logici e semplici funzioni. • Saper integrare e rielaborare contenuti digitali, anche attraverso l'inserimento di materiali multimediali. • Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online (diritti d'autore e licenze). • Utilizzare il linguaggio di programmazione Scratch da applicare ad una macchina semplice o a una presentazione a video. • Saper scegliere l'applicazione più adatta per la creazione di un contenuto. • Essere in grado di stimolare la creatività e la produzione digitale, l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale, ai nuovi modelli di lavoro e produzione, alle potenzialità del making, della robotica e dell'Internet delle cose. • Saper risolvere i più frequenti problemi tecnici mentre si utilizzano le tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il funzionamento del programma Excel e/o del suo corrispettivo open source. • I concetti di "diritto d'autore" e "licenza". • Le funzioni avanzate della piattaforma Scratch per le attività di coding. • Il sito "Programma il futuro". • La Creatività Digitale e l'Internet delle cose.
<p>SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere potenzialità e rischi connessi alle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Saper adottare strategie di sicurezza per la protezione personale, dei dati e dell'identità digitale. • Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le procedure di utilizzo legale e sicuro di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. • Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza. • Le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. • I pericoli legati all'utilizzo dei social network (Whatsapp, Facebook,..)