

Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE**

Traguardi formativi

Raccomandazioni Europee 2018

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 (come riviste nel 2018¹)

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 competenze²

L'alunno:

- 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)
- 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.
- 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.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

¹ 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 sulla 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.

² 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.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici				
<p>1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)</p> <p>Da 1.1 a 1.4</p> <p>10 ore</p> <p>Tutti i prof</p> <p>10 ore</p> <p>Prof. con formazione coding/robotica</p> <p>1.5</p> <p>30 ore</p> <p>tutti i prof</p>	<p>1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale-Programmazione- Coding – Robotica (livello base)</i></p>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p>1.2 Comprendere ed utilizzare la terminologia specifica legata alle ICT <i>Devices – Hardware – Software – App – File - Rete</i></p>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p>1.3 Distinguere le componenti hardware e software delle ICT <i>Dispositivi di Input e Output – Memorie - Software di sistema e Software operativi</i></p>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , distingue con continuità e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia distingue con una certa continuità e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , distingue le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , distingue le componenti di un device, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p>1.4 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file <i>Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete)</i></p>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	
<p>1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici a livello base <i>Editor di testo (Documenti)- Fogli di calcolo (Fogli) - Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup)</i></p>				
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza i software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
2. DATI E INFORMAZIONI 3 ore Tutti i prof	2.1 Comprendere la differenza tra dato e informazione			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	2.2.1 Conoscere ed utilizzare le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce e utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
2.3.1 Ricercare, Identificare, Recuperare informazioni <i>Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>				
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , ricerca, identifica, recupera informazioni, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ricerca, identifica, recupera informazioni con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , ricerca, identifica, recupera informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , ricerca, identifica, recupera informazioni, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI 10 ore Tutti i prof	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	3.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Account – Posta Elettronica – Chat</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	3.3 Conoscere ed utilizzare risorse digitali dei libri di testo e software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche (libri digitali)- Servizi Cloud (primi passi in Google Drive) - Riunioni on line</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
4. SICUREZZA 3 ore Tutti i prof	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.3 Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE (declinabile in uno dei tre anni oppure graduato sul triennio)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere l'ambiente con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe PRIMA			
5. CITTADINANZA DIGITALE A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (????)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione

Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

Traguardi formativi

Raccomandazioni Europee 2018

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 (come riviste nel 2018¹)

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 competenze²

L'alunno:

- 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)
- 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.
- 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.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

¹ 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 sulla 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.

² 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.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe seconda

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
	Classe seconda			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT) 1.1 10 ore Prof formato in coding/robotica 1.5 30 ore Tutti i prof	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Programmazione- Coding – Robotica Livello intermedio</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza il linguaggio della programmazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici. Livello intermedio <i>Editor di testo - Software per la produzione di presentazioni multimediali e mappe - Fogli di calcolo - Google Sites - Iper testi....</i>			
<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>	
L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza software recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

³ Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe SECONDA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
2. DATI E INFORMAZIONI 3 ore Tutti i prof	2.2 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca -</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , conosce ed utilizza programmi per la navigazione in internet il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza i programmi per la navigazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	2.3 Confrontare e Valutare informazioni <i>Ricerca x parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , confronta e valuta informazioni con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia confronta e valuta informazioni con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , confronta e valuta, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
2.4 Organizzare, Conservare, Stampare le informazioni digitali <i>Cronologia – Preferiti – Download</i>				
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia organizza, conserva stampa le informazioni digitali con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , organizza, conserva e valuta informazioni con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe SECONDA.

Area di Competenza Nuclei Tematici				
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE e CONDIVISIONE DI CONTENUTI 20 ore Tutti i prof	3.3 Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche - Servizi Cloud (Google drive)- Blog – Webinar (creazione)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	3.4 Utilizzare, creare contenuti digitali in modalità collaborativa. App Google – App Microsoft			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe SECONDA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
4. SICUREZZA 3 ore Tutti i prof	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.3 Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere l'ambiente con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

Esiti Formativi

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<i>Classe</i>			
5. CITTADINANZA DIGITALE A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (???)			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>

Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE**

Traguardi formativi

Raccomandazioni Europee 2018

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 (come riviste nel 2018¹)

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 competenze²

L'alunno:

- 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)
- 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.
- 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.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

¹ 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 sulla 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.

² 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.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe TERZA

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
	Classe TERZA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT) 1.1 20 ore Docenti formato coding/robotica 1.5 20 ore Tutti i docenti	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Programmazione- Coding - Robotica</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in situazioni non note (specificare quali), in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici gestendoli in maniera approfondita editor di testo (documenti), fogli di calcolo (fogli), software per la produzione di presentazione multimediali (ipertesti) e mappe (MindMup), google sides...			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in situazioni non note (specificare quali), in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza i software recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici

³ Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe TERZA			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
2. DATI E INFORMAZIONI 3 ore Tutti i prof	2.2 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca -</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in situazioni non note (specificare quali), in completa autonomia , conosce e utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato , se necessario , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	2.3 Ricercare, Identificare, Recuperare, Confrontare e Valutare e filtrare informazioni <i>Ricerca x parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in situazioni non note e , in completa autonomia , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ,ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con una certa continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato , se necessario , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
2.5 Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate				
<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>	
L'Alunno, anche in situazioni non note e in , in Completa autonomia co mprende con continuità e padronanza il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ,comprende, con una certa continuità e padronanza, il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato , se necessario , comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , con fatica comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe TERZA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE e CONDIVISIONE DI CONTENUTI 20 ore Tutti i prof	3.3 Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Webinar (creazioni)– Riunioni on line -</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici li.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando , con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici .
	3.4 Utilizzare, creare filtrare e , modificare contenuti digitali in modalità collaborativa App Google – App Microsoft –			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'Alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , con continuità e padronanza, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia con una certa continuità e padronanza, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato , crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe TERZA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
4. SICUREZZA 3 ore Tutti i prof	4.1 Conoscere ed Individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy. <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.3 Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere l'ambiente con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Classe ...</i>			
5. CITTADINANZA DIGITALE A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (????)			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>

