



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "DON MILANI - LINGUITI"

P.zza Giovanni XXIII, n 3 – 84095 Giffoni Valle Piana (Sa)
Segreteria Tel: 089 868360 – C.M. SAIC857007 - C.F. 80025860653
saic857007@istruzione.it - saic857007@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

Cosa si intende per "Curricolo Digitale"?

Per Curricolo Digitale si intende:

- un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali che siano di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- un percorso necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- un percorso con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile e spendibile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 2006 e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Nelle Raccomandazioni troviamo questa definizione di competenza digitale: "consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle ICT (Information and Communication Technologies, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet".

Nel 2017 AgID, Agenzia per l'Italia Digitale, ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base; competenze specialistiche; competenze di e-leadership. Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il DigComp, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0 e poi con la versione DigComp 2.1, che prevede otto livelli di padronanza per ciascuna competenza e ultimo aggiornamento con DigComp 2.2

Per definire le competenze digitali dei cittadini il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea ha creato il modello DigComp, la cui versione DigComp 2.1 è organizzata in 5 aree di competenza, 21 competenze e 8 livelli di padronanza.

Le cinque aree e relative competenze sono:

1.Elaborazione delle informazioni

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedere e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali)
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali)
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato)

2.Comunicazione e collaborazione

1. Interagire con le tecnologie digitali (Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto)
2. Condividere con le tecnologie digitali (Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità)
3. Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali (Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self- empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate)
4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co - costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.
5. Netiquette (Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali)
6. Gestire l'identità digitale (Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali)

3.Creazione di contenuti

1. Sviluppare contenuti digitali (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digital)
2. Integrare e rielaborare contenuti digitali (Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)

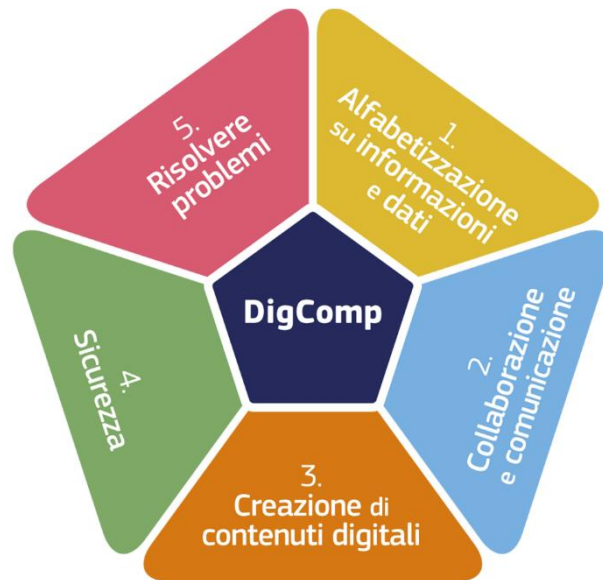
3. Copyright (diritti d'autore) e licenze (Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali)
4. Programmazione (Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico)

4.Sicurezza

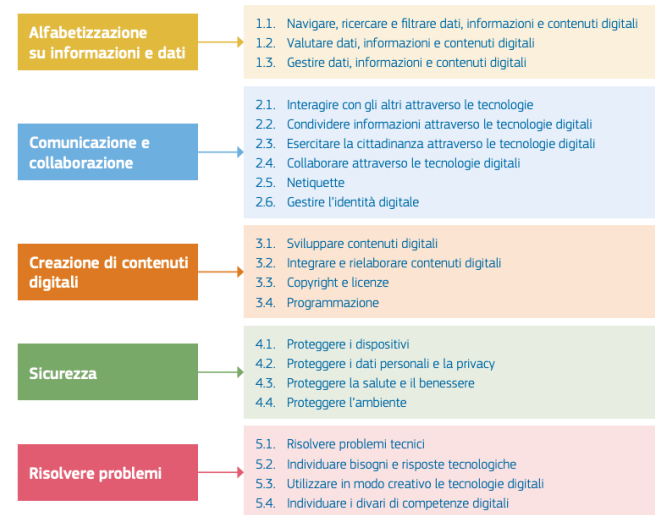
1. Proteggere i dispositivi (Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy)
2. Proteggere i dati personali e la privacy (Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti)
3. Tutelare la salute e il benessere (Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali, ad es. cyberbullismo. Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale)
4. Tutelare l'ambiente (Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo)

5.Risoluzione di Problemi

1. Risolvere i problemi tecnici (Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)
2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)
3. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali)
4. Identificare i gap di competenza digitale (Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale).



DIGICOMP2.2



Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Ogni attività introdotta in itinere, prima della compiuta realizzazione in continuità verticale, deve tener conto della presenza dei prerequisiti ed agganciarsi alle conoscenze/abilità realmente possedute dal bambino/ragazzo in quel momento, coniugandole con gli obiettivi significativi per l'età ed il corso di studi. Il Curriculum qui elaborato aspira ad avere le seguenti caratteristiche:

- progettato per sviluppare il pensiero computazionale e l'uso del coding come linguaggio
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- verticale;
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.
- corrispondente ad un piano pedagogico che definisce processi didattici chiari;

- comprensivo di obiettivi e risultati didattici misurabili

Il Curriculum è strutturato:

- per bienni: si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida. Alcune competenze ed attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;
- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso o di diverso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree;
- per sviluppo di competenza;
- per attività;
- per esempi di risorse: presentazione di alcune risorse operative (software, app, materiali, esempi...) che possano supportare i docenti nella pianificazione e realizzazione delle attività in classe.

**Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP
(Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).**

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)	PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)
<p>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.</p> <p>Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<p>L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>

Traguardi Formativi Scuola dell'Infanzia	Traguardi Formativi Scuola Primaria
<p style="text-align: center;">Al termine della Scuola dell'INFANZIA</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● dimostra interesse per giochi multimediali. ● si avvicina con macchine e strumenti tecnologici ● inizia ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 	<p style="text-align: center;">Al termine della Scuola PRIMARIA</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● utilizza con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. ● Usa il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni ● riflette sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni
Informazione	Accede alla rete guidato all'insegnante per ricavare semplici informazioni	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocare le proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocare le proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
Comunicazione	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale

Creazioni di contenuti	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
Sicurezza	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette
Problem solving	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e

valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA

- **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali**
- **Collaborare attraverso le tecnologie digitali**
- **Netiquette**

COMPETENZE

- **Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);**
- **Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti**
- **Produrre espressioni creative, contenuti, media e programmare- avvio al pensiero computazionale**

CON LA SUPERVISIONE DELLE INSEGNANTI, IL BAMBINO:

- **Si interessa a facili strumenti tecnologici, ne scopre le funzioni e i possibili usi anche in vista dello sviluppo del pensiero computazionale.**
- **Gioca con gli strumenti tecnologici mediali con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione.**
- **Utilizza i media come mezzi per l'auto narrazione e lo storytelling.**
- **Realizza piccoli artefatti e percorsi logici**

CONOSCENZE E ABILITA'

1 Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim, digital board)

- 2** Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi
- 3** Capire cos'è un algoritmo, dimostrando che sono algoritmi alcuni dei modi di operare nella quotidianità che vengono svolti autonomamente.
- 4** Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetendo e memorizzando il lessico e di rispondere a semplici domande.
- 5** Sperimentare istruzioni sequenziali
- 6** Primi approcci di robotica educativa
- 7** Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici
- 8** Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego) - L'artista su "Programma il futuro".
- 9** Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (ES. coding unplugged)
- 10** Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere- pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged) anche con strumenti strutturati free (es. CodyRoby)
- 11** Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa)
- 12** Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)

RISORSE PROPOSTE

- Uso di risorse didattiche come Wordwall, ...
- Uso di semplici strumenti di grafica come Paint, ...
- Percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie... con giochi strutturati e giocattoli robotici educativi come Bee-Bot, Blue Bot, Robottino Sapientino...
- Codeweek
- Schede didattiche
- Libri digitali

TRAGUARDI DI COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle

tecnologie.

- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

RISORSE DIGITALI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Percorsi per la scuola dell'infanzia: [virtuale e reale](#)
- Canzone: [fermati e pensa online](#)
- [Percorsi dettagliati per la scuola dell'infanzia](#)

TRAGUARDI FORMATIVI

PRIMO BIENNIO

SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo verticale per il primo biennio della scuola primaria deve considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere il computer • Il mouse e la tastiera • Scrivere con la tastiera • Il Gufo Boo

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ● Ritrovare file archiviati. ● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Typing Club
--	---	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
------------	-----------	------------------

<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere il computer • Il mouse e la tastiera • Scrivere con la tastiera • Il Gufo Boo • Typing Club
--	---	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">● Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).● Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).● Creare un disegno con un software/app di grafica.● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.	<ul style="list-style-type: none">● Disegnare il computer con Paint● ABCya Animate● Meta: animare disegni dei bambini● QuickDrawgoogle● Wardwall● Learningapps● TinyTap● Educaplay● PixelArt online● PixelArt●

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 4 – SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ● Disegnare un evento pericoloso. ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ● Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Disegnare il proprio avatar su carta – creare un avatar</u> ● <u>Digiface</u> ● <u>Pixton</u> ● <u>Fermati e pensa online</u>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	
--	---	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parti del computer ● Accendere e spegnere il computer ● Il mouse e la tastiera ● Le funzioni delle parti del computer

Primo biennio

TRAGUARDI DI COMPETENZA



AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.



AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).



AREA 3 - Costruzione di contenuti

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

- scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.



AREA 4 - Sicurezza

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per sé e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.



AREA 5 - Risolvere problemi

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

RISORSE DIGITALI PRIMO BIENNIO

- **LIBRO ILLUSTRATO SFOGLIABILE ON LINE: [@LICE NEL PAESE DI INTERNET](#)**
- **[KIT EDUCATIVO NON PERDIAMOCI DI VIST@](#)**

- [DIVENTIAMO AMICI DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE](#)
- [CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE](#)
- [UN PORTALE PER I BAMBINI](#)

TRAGUARDI FORMATIVI

SECONDO BIENNIO

SCUOLA PRIMARIA

**Il curriculum verticale continua con il secondo biennio della scuola primaria.
Di seguito i prerequisiti suddivisi per aree tematiche:**

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

AREA 4 - Sicurezza

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;

- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

AREA 5 - Risolvere problemi

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA E QUARTA

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
------------	-----------	------------------

<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Individuare i programmi principali. ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<p>Guide tematiche</p> <p>Una guida per bambini e bambine intelligenti al paese delle meraviglie online</p> <p>Video sui pericoli della dipendenza tecnologica</p> <p>La toolbox digitale</p> <p>Le regole di comportamento sui social</p> <p>Online sicuri evitando i " SuperErrori" di generazioni connesse.it</p> <p>NET EDUC@TION: approfondimenti didattici e proposte laboratoriali</p> <p>SICURI IN RETE</p> <p>VIVI INTERNET AL MEGLIO</p> <p>DIVENTIAMO AMICI DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE</p>
--	--	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA E QUARTA

AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WESCHOOL • CLASSDOJO • LA DIGITALE • GOOGLE WORKSPACE PER LA SCUOLA <p>Lavagne collaborative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Excalidraw • PixelPaper • Miro • Linoit • Padlet

AREA DI COMPETENZA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animaker • Storyjumper • Book creator • Storyboard That <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Presentazioni • Power Point • Canva <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TinyTap • Blooket • CodyRoby • Codycolor • Blockly Games

	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Code.org • Codeweek • Scratch • Micro:bit
--	---	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI – SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA E QUARTA

AREA DI COMPETENZA 4 – SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it <p>Siti utili:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it

di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;

- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali
 - sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
 - utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
 - essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
 - esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
 - conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza

- Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.
- Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.
- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.
- Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali
- Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.
- Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).
- Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici

- [Home -EducareDigitale.it](https://www.educaredigitale.it)
- [I video tutorial di Parole O Stili | Smile & Learn \(paroleostili.it\)](https://www.paroleostili.it)
- [FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee](https://www.funecole.it)
- [Alla scoperta del web](https://www.interland.it) Interland video
- [Alla scoperta del web](https://www.interland.it) (Interland) gioco online
- [Dati personali](https://www.dati-personali.it) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia
- [Segui le tracce digitali](https://www.segui-le-tracce-digitali.it) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

	<p>dell’Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mantenere posture corrette durante l’utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ● Eseguire esercizi di ginnastica posturale. ● Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all’aperto, attività motorie. 	
--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA E QUARTA

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

COMPETENZE	ATTIVITA’	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare semplici problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il gioco della rete

<ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione) 	
---	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZE

SECONDO BIENNIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA



AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;

- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

- **AREA 2 - Comunicazione e collaborazione**

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.



AREA 3 - Costruzione di contenuti

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;

- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.



AREA 4 - Sicurezza

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

- **AREA 5 - Risolvere problemi**

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

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

TRAGUARDI FORMATIVI

CLASSE QUINTA

SCUOLA PRIMARIA

Il curriculum verticale continua con l'ultimo anno della scuola primaria.

Di seguito i prerequisiti suddivisi per aree tematiche:

A1

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);

- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA –

AREA DI COMPETENZA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.• Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.• Creare sitografia e bibliografia di ricerche.• Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Il decalogo delle Fake news</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). ● Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	
--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA –

AREA DI COMPETENZA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
------------	-----------	------------------

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;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.
- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.
- Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.
- Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.
- Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.
- Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

- [Google Workspace per la scuola](#)
- [WeSchool](#)
- [La Digitale](#)

[Dati personali e altri dati](#)

	<ul style="list-style-type: none">● Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	
--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA –

AREA DI COMPETENZA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.• Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.• Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.• Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare storytelling.• Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit,	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Animaker• Storyjumper• Book creator• Storyboard That <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <ul style="list-style-type: none">• Google Presentazioni• Power Point• Canva <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none">• TinyTap• Blooket• CodyRoby• Codycolor• Blockly Games• Code.org• Codeweek• Scratch• Micro:bit

	<p>Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica;</p> <ul style="list-style-type: none">● partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding;● partecipare alla CodeWeek ;	<ul style="list-style-type: none">● La classe online: percorsi e strumenti per la didattica digitale● PeopleArtfactory: creare gallerie d'arte digitali
--	---	--

DESCRITTORI DI COMPETENZA

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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;	<ul style="list-style-type: none">• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili).• Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammallFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Il potere delle parole</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>
---	--	---

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI –CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA –

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

COMPETENZE	ATTIVITA'	RISORSE PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;• individuare problemi di accessibilità;• riconoscere le mie esigenze di formazione.	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <ul style="list-style-type: none">• Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.• Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).• Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.• Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard</p> <p>Aggie</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p> <p>Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). ● Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ● Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe 	<p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZE

CLASSE QUINTA

TRAGUARDI DI COMPETENZA

- **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;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.



- **AREA 3 - Costruzione di contenuti**

A livello base, 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.



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 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..).

- **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 nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;

- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.