

CURRICOLO DIGITALE

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno utilizza con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

AREA DI COMPETENZA DigComp 2.2	COMPETENZA	OBIETTIVO DI COMPETENZA			
		AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Primaria	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA Primaria	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Secondaria I grado
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Individuare i propri fabbisogni informativi con il supporto operativo dell'insegnante.	Saper esplicitare la necessità di ricercare informazioni con il supporto dell'insegnante.	Identificare semplici strategie di ricerca personali.	Individuare i propri fabbisogni informativi e, compresi questi, identificare strategie di ricerca personali.
		Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali tramite	Cercare informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, con la	Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca in ambienti digitali.

		l'intervento operativo dell'insegnante.	mediazione dell'insegnante.		Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali				Svolgere ricerche in ambiente digitale ricorrendo a fonti autorevoli.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Individuare come recuperare contenuti negli ambienti digitali.	Individuare come organizzare, archiviare e recuperare contenuti negli ambienti digitali.	Individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Riconoscere dove organizzarli all'interno di un ambiente strutturato.
	Competenze attese al termine della classe quinta, scuola primaria L'alunno identifica semplici strategie di ricerca personale trovando dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Individua come organizzare, archiviare e recuperare contenuti negli ambienti digitali.				
	Competenze attese al termine della classe terza, scuola secondaria di I grado L'alunno organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, rilevandone l'affidabilità. Individua come organizzare, archiviare e recuperare contenuti negli ambienti digitali.				

AREA DI COMPETENZA DigComp 2.2	COMPETENZA	OBIETTIVO DI COMPETENZA			
		AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Secondaria I grado

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali	Interagire in una semplice comunicazione con tecnologie digitali tramite l'intervento operativo dell'insegnante.		Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.	Utilizzare i mezzi di comunicazione più adeguati a un determinato contesto.
	2.2. Condividere tramite le tecnologie			Riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Utilizzare consapevolmente tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. Individuare procedure semplici per l'attribuzione della fonte nei media digitali.
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali				Individuare servizi digitali di facile e di frequente utilizzo. Conoscere alcune delle tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale.
	2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali				Utilizzare alcuni degli strumenti e delle tecnologie digitali per i processi collaborativi.
	2.5 Netiquette	Acquisire le competenze inerenti al campo di esperienza del sé e l'altro e della competenza chiave	Sapere che esistono semplici norme comportamentali per l'interazione in ambienti digitali.	Conoscere e applicare (ascoltando i suggerimenti dell'insegnante) semplici norme comportamentali	Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale.

		trasversale in materia di cittadinanza quali prerequisiti per successive interazioni negli ambienti digitali.		per l'interazione negli ambienti digitali.	Scegliere modalità e strategie di comunicazione digitale adatte al contesto. Riconoscere le differenze culturali e generazionali più evidenti di cui tener conto negli ambienti digitali.
	2.6 Gestire l'identità digitale	Acquisire le competenze inerenti il campo di esperienza del sé e l'altro e della competenza chiave trasversale in materia di cittadinanza quali prerequisiti per successive interazioni negli ambienti digitali		Conoscere il concetto di identità digitale.	Avere consapevolezza delle implicazioni dell'utilizzo di un'identità digitale. Conoscere e applicare le principali modalità per proteggere la propria identità digitale e la propria reputazione online. Avere consapevolezza della propria impronta digitale.
	Competenze attese al termine della classe quinta, scuola primaria L'alunno identifica e riconosce semplici tecnologie come mezzi di comunicazione appropriati per la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali. Conosce e applica norme comportamentali di base per l'interazione, nel rispetto per sé stessi e per gli altri.				
	Competenze attese al termine della classe terza, scuola secondaria di I grado L'alunno interagisce consapevolmente condividendo dati, informazioni e contenuti; protegge le proprie informazioni personali e rispetta gli altri utenti.				

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA	OBIETTIVO DI COMPETENZA
--------------------	------------	-------------------------

DigComp 2.2		AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Secondaria I grado
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali		Saper agire, con la guida dell'insegnante, per creare semplici contenuti digitali	Creare e modificare semplici contenuti digitali.	Individuare le modalità più adeguate per creare e modificare contenuti digitali non eccessivamente complessi. Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			Saper integrare e rielaborare semplici contenuti digitali già esistenti.	Scegliere strumenti e strategie per modificare, migliorare e integrare contenuti digitali preesistenti con nuove informazioni.
	3.3 Copyright e licenze			Avere consapevolezza dell'esistenza di regole su copyright e licenze su contenuti digitali.	Applicare con la guida di un adulto basilari regole di copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali.
	3.4 Programmazione	Acquisire le competenze inerenti al campo di esperienza "La conoscenza del mondo" e della competenza digitale per eseguire semplici istruzioni attraverso indicatori topologici e riconoscere la funzione di simboli quali prerequisiti per poter successivamente	Saper eseguire semplici istruzioni per svolgere un compito in ambienti digitali.	Saper sviluppare una sequenza di istruzioni per svolgere compiti in ambienti digitali.	Saper sviluppare una sequenza di istruzioni su un'interfaccia di programmazione nota per risolvere un problema di media difficoltà.

		eeguire semplici istruzioni per svolgere un compito in ambienti digitali			
	Competenze attese al termine della classe quinta, scuola primaria				
	Sa creare, modificare, integrare e rielaborare semplici contenuti digitali avendo consapevolezza dell'esistenza di regole su copyright e licenze su contenuti digitali.				
	Competenze attese al termine della classe terza, scuola secondaria di I grado				
	Sa produrre semplici contenuti digitali sia individualmente che in collaborazione con gli altri; rispetta le regole del copyright. Sa adattare la propria creatività ai vari software e device disponibili.				

AREA DI COMPETENZA DigComp 2.2	COMPETENZA	OBIETTIVO DI COMPETENZA			
		AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Secondaria I grado
AREA 4: SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi		Conoscere semplici modalità per proteggere i dispositivi.	Essere consapevoli dell'esistenza di rischi e minacce negli ambienti digitali.	Individuare e seguire semplici misure per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. Riconoscere rischi e minacce negli ambienti digitali.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		Conoscere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Essere consapevoli dei rischi della rete, sapendo scegliere i contenuti da condividere.	Scegliere le modalità più immediate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Scegliere una modalità appropriata per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni.

					Approcciare con la guida di esperti alcune clausole della politica sulla privacy.
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Rivolgersi sempre ad adulti (insegnanti o genitori) e condividere con loro l'utilizzo dei dispositivi digitali nella consapevolezza che da questi possono derivare rischi e pericoli.		Agire atteggiamenti e comportamenti che garantiscono la salute psicofisica durante l'utilizzo dei dispositivi tecnologici.	Agire autonomamente atteggiamenti e comportamenti che garantiscono la salute psicofisica durante l'utilizzo dei dispositivi tecnologici. Scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali. Individuare alcune delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione.
	4.4 Proteggere l'ambiente				Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.
	Competenze attese al termine della classe quinta, scuola primaria L'alunno è consapevole dell'esistenza dei rischi e di minacce negli ambienti digitali, discriminando i contenuti da condividere.				
	Competenze attese al termine della classe terza, scuola secondaria di I grado L'alunno sa applicare semplici modalità di protezione ai dispositivi ed ai contenuti con cui opera; tutela la propria identità e la propria privacy online; riconosce i rischi per la salute legati all'abuso delle tecnologie digitali; adotta semplici atteggiamenti sostenibili nei confronti dell'ambiente.				

AREA DI COMPETENZA DigComp 2.2	COMPETENZA	OBIETTIVO DI COMPETENZA			
		AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA Secondaria I grado

AREA 5: RISOLVERE I PROBLEMI	5.1 Risolvere i problemi tecnici			Individuare semplici problemi tecnici e saper agire per risolverli.	Risolvere problemi tecnici comuni. Chiedere il supporto dell'adulto in caso di problemi complessi.
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche				Circoscrivere le proprie esigenze e utilizzare gli strumenti digitali più comuni per produrre risposte adeguate.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Individuare, tramite il supporto operativo del docente, alcuni semplici strumenti funzionali alla creatività in relazione al campo di esperienza "immagini, suoni, colori".	Individuare, con la mediazione del docente, semplici strumenti funzionali alla creatività.	Individuare strumenti utili allo sviluppo di prodotti, dimostrando interesse per il loro utilizzo a livello individuale e collettivo.	Nelle classi virtuali, servirsi di strumenti digitali che rispondano alle esigenze proprie e a quelle della comunità di riferimento (ad esempio, formulare un quesito nella scheda 'Post' di Teams affinché lo possano leggere tutti i compagni).
	5.4 Individuare divari di competenze digitali			Riconoscere gli aspetti da migliorare agendo in modo propositivo nell'utilizzo del digitale.	Riconoscere gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali, sapendo dove reperire opportunità di crescita personale.
	Competenze attese al termine della classe quinta, scuola primaria L'alunno individua strumenti utili allo sviluppo di prodotti digitali, disponendosi in atteggiamento di apprendimento continuo nel loro uso, in ottica creativa, individuale e collettiva. Individua semplici problemi tecnici e agire per risolverli.				
	Competenze attese al termine della classe terza, scuola secondaria di I grado L'alunno sa risolvere autonomamente semplici problemi connessi all'uso dei dispositivi e dei software comunemente adoperati nelle attività scolastiche.				