

[illegible]

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza Chiave Europea: Competenza Digitale

È la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. A titolo esemplificativo, fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali.

AREE:	DESCRITTORI:
1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati.	1.1 Navigare, ricercare informazioni e contenuti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione.	2.5 netiquette
3. Creazione di contenuti.	3.1 sviluppare contenuti digitali
4. Sicurezza.	4.3 proteggere la salute e il benessere 4.4 proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi.	5.1 risolvere problemi tecnici 5.3 utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

ANNI 5

AREA 1: INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI (DATA LITERACY)

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")

SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)

Navigare, ricercare, filtrare dati informazioni e contenuti digitali

COMPETENZE AREA 1 - DESCRITTORI 1.1;

Attraverso icone, tasti, elementi digitali esegue semplici compiti anche di natura topologica, linguistica e matematica in contesti reali e digitali

Risultati attesi

Utilizza i concetti topologici in contesti reali e digitali
Crea/ inventa storie sia partendo da situazioni note da stimoli nuovi trasferendole in contesti digitali
Crea grafici, istogrammi ed insiemi in contesti reali e digitali

Soglia di accettabilità

riconosce i concetti topologici in contesti reali e digitali
racconta storie relative a contesti reali e digitali
aiutato crea grafici istogrammi ed insiemi in contesti reali e digitali

COMPETENZE AREA 1
INFORMAZIONE E
ALFABETIZZAZIONE
NELLA RICERCA DEI
DATI (DATA LITERACY)

**OBIETTIVI
SPECIFICI DI
APPRENDIMENTO**

**CONTENUTI
DISCIPLINARI**

CONOSCENZE

ABILITÀ

**1.1 NAVIGARE,
RICERCARE E
FILTRARE
DATI,
INFORMAZIONI
E CONTENUTI
DIGITALI**

- Ricercare contenuti in
ambienti digitali;
- Confrontare
informazioni
provenienti da prodotti

Smart interattiva
App
You Tube
i-Theatre
concetti topologici
Bee-boot

CONOSCE:

-le principali
funzionalità touch
per navigare in
Internet
- ed individua su un
device le icone dei

SA:

-utilizzare le principali
funzionalità touch
per navigare in
Internet
-utilizzare gli
strumenti a

	diversi passando dal reale al digitale -Esprimersi utilizzando il digitale	griglie e reticoli canzoni storytelling grafici	principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia -i concetti topologici - la funzione dei tasti di comando delle Bee-bot e Blue-bot - le icone delle carte di comando dell'i-Theatre - giochi, storie ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico sui dispositivi digitali	disposizione -utilizzare le principali icone per orientarsi su device e principali canali di comunicazione -orientarsi nello spazio fisico e digitale per raggiungere traguardi -dare indicazioni a terzi per raggiungere un traguardo -che per raggiungere un traguardo occorre programmare in modo corretto -eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico in contesti reali e sui dispositivi digitali
--	---	--	--	--

ANNI 5

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")

SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)

2.5 Netiquette

COMPETENZE AREA 2- DESCRITTORI 2.5

Interagisce in ambienti digitali rispettando regole comportamentali

Risultati attesi

Interagisce in maniera appropriata in ambiente digitale (I-Theatre, Smart, Bee-bot)
Conosce le principali norme comportamentali per lavorare in gruppo anche in ambiente digitale

Soglia di accettabilità

Adotta semplici norme comportamentali per utilizzare le tecnologie e interagire in ambienti digitali.
Interagisce in ambiente digitale
Partecipa alla realizzazione di semplici progetti nel piccolo gruppo

COMPETENZE AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
2.5 NETIQUETTE	-comprendere come comportarsi in un gruppo di lavoro -utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento	Emoji Faccine Smart Tablet Bee-bot App interattive per il coding Regole dello stare insieme	CONOSCE: -il significato dei messaggi non verbali (faccine e principali emoji) -le regole di comportamento nell'uso di alcuni sussidi digitali (Smart, Tablet, Bee-boot) -i comportamenti corretti con i pari e con gli adulti di riferimento	SA: - interagire con gli altri rispettando le regole -gestire la relazione in modo positivo e gentile con l'altro anche in ambiente digitale -aiutare gli altri

ANNI 5	
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI	
TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)
3.1 Sviluppare contenuti digitali	COMPETENZE AREA 3- DESCRITTORI 3.1 Esprimersi attraverso contenuti digitali
Risultati attesi Interagisce in maniera appropriata in ambiente digitale (I-Theatre, Smart, Bee-bot) Conosce le principali norme comportamentali per lavorare in gruppo Sa sviluppare, integrare, rielaborare, e produrre semplici contenuti utilizzando strumenti digitali	

Soglia di accettabilità				
Interagisce in ambiente digitale Partecipa alla realizzazione di semplici progetti nel piccolo gruppo				
COMPETENZE AREA 3	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
Sviluppare e conoscere contenuti digitali	-individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante -esprimersi attraverso materiali semplici	-pixel art in ambiente digitale e non -coding unplugged -Lego Education -Bee-boot -comandi sequenziali -algoritmi	CONOSCE: -lo schema di progettazione di un semplice contenuto digitale -i comandi per attivare uno strumento digitale -le funzioni dei Lego Education	SA: -portare a termine le consegne assegnate - realizzare semplici contenuti multimediali -usare gli algoritmi -utilizzare comandi in ordine sequenziale -svolgere attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine sequenziale -utilizzare giochi didattici di programmazione (Lego Education)

ANNI 5	
AREA 4 SICUREZZA	
TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)
Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale Riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro uso	COMPETENZE AREA 4- DESCRITTORI 4.3;4.4 4.3 proteggere la salute e il benessere 4.4 proteggere l'ambiente

Risultati attesi

Riconosce le situazioni di pericolo e adotta comportamenti adeguati
Mette in atto comportamenti di rispetto ambientale

Soglia di accettabilità

Con l'aiuto dell'insegnante riconosce le situazioni di pericolo e adotta comportamenti adeguati
Mette in atto comportamenti di rispetto ambientale

COMPETENZE AREA 4 SICUREZZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
4.3 proteggere la salute e il benessere	si orienta in caso di pericolo facendo riferimento alle principali norme di sicurezza per se stesso e per gli altri anche in ambiente digitale	-segnali di pericolo e segnali /persone di riferimento -canali web -You tube -tipologie di inquinamento anche digitale	conosce: - le principali norme di sicurezza per se stesso e per gli altri anche in ambiente digitale - le principali tipologie di inquinamento anche digitale	sa: -portare a termine le consegne assegnate - realizzare semplici contenuti multimediali con il supporto dell'insegnante -navigare su internet e utilizzare app - distinguere cosa è positivo e cosa non lo è nella salvaguardia dell'ambiente
4.4 proteggere l'ambiente	comprende la necessità di difendere l'ambiente anche usando il digitale			

ANNI 5

AREA 5: SOLUZIONE DI PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)
Utilizzare gli strumenti e le tecnologie	

	COMPETENZE AREA 5 – DESCRITTORI 5.1,5.3 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI PARTECIPA INDIVIDUALMENTE E IN GRUPPO AD UN COMPITO IN UN AMBIENTE DIGITALE COMPRENDE E RISOLVE PROBLEMI IN AMBIENTE DIGITALE UTILIZZA STRUMENTI E TECNOLOGIE IN AMBIENTE DIGITALE			
Risultati attesi Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi Esegue esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, in ambiente digitale. Soglia di accettabilità Affronta in modo creativo situazioni conosciute e nuove con l'aiuto dell'insegnante				
COMPETENZE AREA 5	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
5.1 risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Individuare il livello della batteria dei dispositivi in uso (Tablet, Bee-bot, etc.) Regolare il volume Accendere e spegnere correttamente un dispositivo Utilizzare semplici codici di programmazione	Smart Tablet Bee-bot Blue-bot i-Theatre	CONOSCE: -l'utilizzo del percorso in STEP come supporto alla risoluzione dei problemi -le modalità per creare storytelling attraverso i-Theatre	SA: -trovare strategie insolite per risolvere un problema -orientarsi attraverso i comandi dell' I-Theatre per creare una storia

SCUOLA PRIMARIA

Competenza Chiave Europea

COMPETENZA DIGITALE

L'alunno mostra interesse per le tecnologie digitali e le utilizza con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Ha acquisito competenze nell'alfabetizzazione informatica e digitale; nella comunicazione e nella collaborazione; nell'alfabetizzazione mediatica; nella creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione); nella sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza); nelle questioni legate alla proprietà intellettuale; nella risoluzione di problemi e nel pensiero critico.

(Profilo delle Competenze dello Studente al termine del Primo Ciclo d'Istruzione)

QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO: DIGCOMP 2.2

FRAMEWORK DELLE COMPETENZE DIGITALI

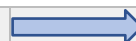
AREE:	DESCRITTORI:
1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Analizzare e confrontare fonti 1.3 Organizzare e confrontare informazioni e contenuti negli ambienti digitali
2. Comunicazione e collaborazione.	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette
3. Creazione di documenti.	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali 3.3 Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali 3.4 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.	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. 4.3 Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo).
5. Soluzione di problemi.	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.

CLASSE QUINTA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (DATA LITERACY)

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")

- Naviga e utilizza gli strumenti informatici per ricercare e analizzare dati e informazioni.
- Organizza e confronta contenuti e fonti digitali per realizzare prodotti e per interagire nei diversi ambienti digitali.



SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)

COMPETENZE AREA 1

- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in modo autonomo, corretto e sicuro.
- Crea codici e mette in atto procedure, anche complesse, per realizzare prodotti digitali, per ricercare dati, informazioni e per interagire.

Risultati attesi

(In termini di competenze desunte dai Traguardi e dal Profilo)

- Utilizza strategie di ricerca per risolvere un compito dato.
- Crea prodotti e raggiunge traguardi in contesti reali e digitali utilizzando App, Programmi Office e la rete in generale.
- Valuta e filtra le informazioni e sceglie i contenuti reali e digitali più appropriati per raggiungere lo scopo dato.

Soglia di accettabilità

- Conosce strategie di ricerca per assolvere un compito dato.
- Utilizza App, Programmi Office e la rete in generale per realizzare prodotti/documenti.

COMPETENZE AREA 1 INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI (DATA LITERACY)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	- Utilizzare programmi digitali, App, piattaforme e le rete in generale per scopi di formazione e informazione, al fine di raggiungere traguardi e /o creare prodotti	- Siti web, Blog, database digitali, ecc... - Motori di ricerca - Libri digitali - Link - Programmi Office - App - Youtube - Archivi online	CONOSCE: - le principali categorie di Siti Web: "e-commerce", motore di ricerca, database, sito ludico, - PROGRAMMI Word..... - le piattaforme di contenuti multimediali con l'utilizzo di algoritmi IA.	SA: - scegliere, consultare, filtrare e utilizzare motori di ricerca per ricavare, dati, informazioni, contenuti in ambienti digitali - pianificare la ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali - utilizzare i programmi Office per realizzare un documento/ prodotto digitale - utilizzare le piattaforme multimediali per realizzare prodotti digitali.

CLASSE QUINTA

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)
• Interagisce e collabora con gli altri attraverso le tecnologie più appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali • Esercita la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Applica le regole di Netiquette.	COMPETENZE AREA 2 • Interagisce e collabora in modo consapevole, sicuro e rispettoso, usando le tecnologie digitali, applicando le regole di Netiquette e dimostrando di essere un cittadino digitale responsabile.

Risultati attesi

(In termini di competenze desunte dai Traguardi e dal Profilo)

- Utilizza gli strumenti digitali collaborativi in modo etico e scambia idee contribuendo a un progetto di classe, come la creazione di una presentazione o di un racconto digitale.
- È consapevole delle informazioni che non devono essere condivise online e ne manifesta le ragioni.
- Partecipa a una discussione e/o crea un prodotto digitale padroneggiando un linguaggio etico.
- Applica le regole di Netiquette in contesti formali e informali.

Soglia di accettabilità

- Partecipa ad un'attività collaborativa digitale, fornendo il suo contributo (come un'idea o una frase) al progetto di gruppo.
- Riconosce le principali regole della Netiquette e le utilizza in semplici compiti.

COMPETENZE AREA COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
2.1.INTERAGIRE TRAMITE DIVERSE TECNOLOGIE DIGITALI E CAPIRE QUALI SONO GLI STRUMENTI DI COMUNICAZIONE PIU' ADEGUATI AL CONTESTO.	- utilizzare strumenti digitali per comunicare e lavorare insieme ad altri; - collaborare a progetti di gruppo, per risolvere problemi, anche a distanza. - condividere in modo corretto e sicuro dati e informazioni digitali; - applicare le regole di buona educazione online, la Netiquette.	- software e applicazioni sicure (Google, Classroom); - Concetti base di privacy. - Differenza tra informazioni private (nome completo, indirizzo, numero di telefono) e informazioni che si possono condividere; - Regole della Netiquette (linguaggio rispettoso e non rispettoso).	CONOSCE: - il significato di cittadinanza digitale. - le regole fondamentali della Netiquette. - la differenza tra informazioni personali e pubbliche.	SA: - comunicare in modo efficace e rispettoso in ambienti digitali; - collaborare a distanza per completare compiti o progetti di gruppo; - condividere contenuti digitali in modo sicuro e responsabile; - applicare le regole di Netiquette durante le interazioni online; - richiedere aiuto a un adulto (genitore o insegnante) in caso di situazioni problematiche online; - come gestire i commenti, e l'importanza di non diffondere notizie false (fake news).

CLASSE QUINTA

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")



SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)

- Crea e modifica contenuti digitali in diversi formati, utilizzando gli strumenti informatici.
- È in grado di capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.

COMPETENZE AREA 2

- È in grado di creare e modificare con padronanza diversi tipi di contenuti digitali, utilizzando gli strumenti software in modo creativo ed efficace per raggiungere l'obiettivo comunicativo.
- Mostra una notevole flessibilità nel rielaborare informazioni e dati provenienti da diverse fonti digitali per produrre nuovi contenuti originali.
- Dimostra una solida comprensione dei concetti di copyright e delle licenze (come Creative Commons), selezionando e citando le fonti esterne in modo corretto e responsabile in ogni progetto.

Risultati attesi

(In termini di competenze desunte dai Traguardi e dal Profilo)

- Identifica modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali;
- Usa strumenti digitali per esprimere la propria creatività
- Risolve problemi inerenti l'applicazione di copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali.
- Sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico (ad es. Scratch J) per svolgere compiti specifici.

Soglia di accettabilità

- Riconosce modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali semplici.
- Individua semplici strumenti digitali per esprimersi
- Riconosce e applica semplici regole di copyright e licenze a dati
- Esegue sequenze di istruzioni per un sistema informatico (ad es. Scratch J) per svolgere compiti specifici.

COMPETENZE AREA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
3.1 CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI ED ESPRIMERSI ATTRAVERSO MEZZI DIGITALI. 3.3 CAPIRE COME IL COPYRIGHT E LE LICENZE SI APPLICANO AI DATI, ALLE INFORMAZIONI E AI CONTENUTI DIGITALI. 3.4 PIANIFICARE E SVILUPPARE UNA SEQUENZA DI ISTRUZIONI COMPRESIBILI DA PARTE DI UN SISTEMA INFORMATICO PER	- Utilizzare software e App per creare e modificare testi, immagini, audio e video. - Selezionare e combinare diversi formati digitali per comunicare un'idea o una storia. - Esprimere la propria creatività e le proprie idee attraverso la produzione di artefatti digitali. - Sviluppare un atteggiamento critico e consapevole nell'uso dei media digitali. - Applicare i concetti di base	- Editor di testo (es. Google Docs, Word) - Software di base per il disegno e la manipolazione di immagini - Podcast scolastici, letture - Semplici video (es. video-racconti, brevi tutorial) utilizzando dispositivi come tablet o smartphone. - App per il montaggio base (tagliare, unire clip, aggiungere musica di sottofondo). - Software per creare presentazioni (es. Google Slide, PowerPoint).	CONOSCE: - Editor di testo (es. Google Docs, Word) per scrivere, formattare (grassetto, corsivo, allineamento) e inserire immagini. - Nozioni di base sulla struttura di un testo digitale (titoli, paragrafi, elenchi puntati). - Software di base per il disegno e la manipolazione di immagini (es. Paint, software di fotoritocco semplici, App per disegnare su tablet). - App per il montaggio base (tagliare, unire clip, aggiungere musica di sottofondo).	SA: - Ricercare e selezionare in modo autonomo risorse digitali appropriate (es. immagini, suoni) per i propri progetti. - Creare e salvare un file in diversi formati (es. .doc, .pdf, .jpeg, .mp4). - Collaborare con i compagni alla creazione di un prodotto digitale condiviso (es. un e-book di classe). - Presentare i propri lavori digitali al resto della classe, spiegando le scelte creative. - Riflettere e autovalutarsi sul processo di creazione, individuando punti di forza e aree di miglioramento.

RISOLVERE UN DETERMINATO PROBLEMA O SVOLGERE UN COMPITO SPECIFICO.	legati al copyright e alla licenza d'uso dei contenuti digitali. - Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving attraverso la creazione di sequenze di istruzioni.	- Copyright e Creative Commons. - Concetto di algoritmo come una serie di passi precisi e finiti per risolvere un problema.	- Software per creare presentazioni (es. Google Slide, PowerPoint). - La distinzione tra immagini protette da copyright e quelle a uso libero. - il significato di termini chiave come algoritmo, sequenza, debugging (individuazione e correzione degli errori). - Il linguaggio di programmazione di un semplice programma (come Scratch o Blockly).	- Applicare le regole di copyright. - Pianificare: Ideare una sequenza di istruzioni (algoritmo) per svolgere un compito. - Sviluppare: Tradurre l'algoritmo in un linguaggio di programmazione visuale (come Scratch o Blockly). - Testare: Eseguire il programma per verificarne il funzionamento. - Correggere: Individuare e correggere gli errori nel codice (debugging). Collaborare: Lavorare in gruppo per progettare e realizzare un programma.
---	---	--	---	---

CLASSE QUINTA

AREA 4: SICUREZZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)
• Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali per salvaguardare sé e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo).	COMPETENZE AREA 4 • Protegge l'identità digitale e i dati della rete per salvaguardare la propria e l'altrui sicurezza negli ambienti digitali. • È in grado di salvaguardare il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.
Risultati attesi <i>(In termini di competenze desunte dai Traguardi e dal Profilo)</i> • Gestisce l'identità digitale e i dati della rete salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza negli ambienti digitali. • Salvaguarda il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. Soglia di accettabilità • Saper proteggere i propri e gli altrui dati. • Saper utilizzare le tecnologie digitali nel rispetto della propria salute.	

COMPETENZE AREA 4				
SICUREZZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
4.2 PROTEGGERE DATI PERSONALI 4.3 ESSERE IN GRADO DI PROTEGGERE SÉ STESSI E GLI ALTRI DA POSSIBILI PERICOLI NEGLI AMBIENTI DIGITALI (AD ESEMPIO IL CYBERBULLISMO).	- Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale come tablet e computer. - Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	- La privacy policy. - Le diverse forme di cyberbullismo (es. Flaming, trolling...)	CONOSCE: - le regole della privacy policy le misure per proteggere i dispositivi. - I rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico quando si utilizzano le tecnologie digitali il significato del termine “cyberbullismo”.	SA: - gestire in modo sicuro le proprie password e i dati dei propri account. - applicare per sé e per gli altri una serie di strategie di monitoraggio e limitazione dell’uso del digitale. - È in grado di applicare e seguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni on line (es. bloccare il mittente..)

CLASSE QUINTA

AREA 5: SOLUZIONE DI PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA (Da "Revisione Consiglio Europeo, maggio 2018" e "DigComp 2.2 per la scuola")		 SVILUPPO DELLE COMPETENZE (IC Tricase)		
Risolvere i problemi tecnici; Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche; utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.		COMPETENZE AREA 5 Analizza un problema o un bisogno, seleziona e utilizza le tecnologie digitali più appropriate per risolverlo, dimostrando creatività e pensiero critico nel processo.		
Risultati attesi <i>(In termini di competenze desunte dai Traguardi e dal Profilo)</i> - Identifica, analizza un problema o un bisogno. - Risolve un problema utilizzando le tecnologie digitali più appropriate. - Crea una strategia risolutiva chiara e sequenziale, descrivendola con un metodo logico. - Dimostra creatività e pensiero critico nella risoluzione dei problemi. Soglia di accettabilità - Riconosce un problema tecnico semplice. - Risolve problemi semplici utilizzando le tecnologie digitali più appropriate.				
COMPETENZE AREA 5				
SOLUZIONE DI PROBLEMI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ

5. INDIVIDUARE I PROBLEMI TECNICI NELL'UTILIZZO DEI DISPOSITIVI E DEGLI AMBIENTI DIGITALI E RISOLVERLI	- Sviluppare la capacità di identificare un problema con un dispositivo e applicare le prime soluzioni autonome; - utilizzare soluzioni insolite per risolvere problemi.	- Situazioni problematiche varie; - stampanti 3D; - risorse in rete; - mappe, tabelle, grafici; - Gamefication, Coding; - dispositivi digitali.	CONOSCE: - le caratteristiche di una situazione-problema; - le caratteristiche di una rappresentazione del problema; - le strategie di soluzione; - le caratteristiche dei dispositivi digitali che la competenza digitale implica un uso sicuro e critico e responsabile delle tecnologie digitali; che le difficoltà nell'interazione con le tecnologie possono derivare da problemi tecnici.	SA: - individuare le parti di un problema; - suddividere il problema in parti; - riflettere sulle strategie di risoluzione di un problema; - Impegnarsi nella risoluzione dei problemi in modo collaborativo; - risolvere problemi tecnici; - rappresentare un problema attraverso mappe, grafici, tabelle con l'uso di tecnologie digitali; - risolvere problemi all'interno di giochi digitali o in attività di Coding e Robotica.

COMPETENZE AREA 1: INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI (DATA LITERACY)

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno fatica a identificare le informazioni necessarie per la risoluzione di un compito e necessita di supporto sistematico nell'utilizzo degli strumenti digitali per la ricerca. Le strategie di navigazione e ricerca sono limitate o casuali. Se guidato, è in grado di selezionare o	L'alunno ricerca informazioni su risorse digitali note, prevalentemente con l'aiuto dell'insegnante. Utilizza parole chiave per avviare una ricerca, navigando in siti web indicati. Inizia a confrontare diversi risultati di ricerca per valutare l'affidabilità o la pertinenza dei contenuti. Applica criteri di base per selezionare dati e confrontare contenuti. Dimostra una prima attenzione alla fonte o all'autore.	L'alunno è autonomo nella ricerca di informazioni su diverse piattaforme digitali. Formula domande di ricerca efficaci e utilizza combinazioni di parole chiave o frasi specifiche. Naviga distinguendo le sezioni principali dei siti. Applica criteri di base per selezionare i dati e confronta i contenuti reperiti. Dimostra una prima attenzione alla fonte o all'autore.	L'alunno conosce in modo efficace la ricerca, scegliendo le risorse digitali più adatte allo scopo. Utilizza operatori di ricerca per filtrare quantità di dati e contenuti pertinenti. Valuta in modo autonomo l'affidabilità delle fonti e la validità delle informazioni trovate.	L'alunno pianifica e conduce in modo efficace la ricerca, scegliendo le risorse digitali più adatte allo scopo. Utilizza operatori di ricerca per filtrare grandi quantità di dati e selezionare i contenuti più autorevoli e pertinenti. Valuta in modo autonomo	L'alunno ha padronanza approfondita della competenza digitale e la utilizza in modo autonomo, personale e critico. Comprende ciò che è stato trattato e presentato in modo complesso e articolato. Valuta con consapevolezza l'affidabilità e la

	discriminare i contenuti digitali pertinenti.				l'affidabilità delle fonti e la validità delle informazioni trovate.	validità delle informazioni reperite altrove, integrando dati provenienti da fonti diverse per costruire una conoscenza approfondita.
--	---	--	--	--	--	---

COMPETENZE AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno fatica a utilizzare gli strumenti digitali per comunicare e interagire con gli altri, anche se guidato. Condivide semplici contenuti online, richiedendo un supporto costante. Partecipa solo se sollecitato alle attività collaborative digitali, mostrando poco rispetto delle regole di	L'alunno interagisce con gli altri tramite tecnologie digitali conosciute, su indicazione dell'insegnante. È in grado di condividere contenuti digitali semplici in piattaforme dedicate, con parziale autonomia, collaborando se ben supportato. Mostra una conoscenza superficiale della Netiquette, necessitando di richiami sulle regole basilari del rispetto reciproco nella comunicazione online.	L'alunno interagisce e comunica con i compagni, utilizzando strumenti digitali appropriati con discreta autonomia. Condivide dati e contenuti in modo funzionale alle attività proposte. Collabora ai progetti digitali seguendo le indicazioni date. Applica le regole fondamentali della Netiquette e comprende l'importanza di un	L'alunno utilizza vari strumenti digitali per interagire, comunicare e organizzare il lavoro con i compagni in modo efficace. Condivide contenuti digitali in maniera autonoma, sapendo scegliere la tecnologia più adatta allo scopo. Partecipa attivamente alla	L'alunno gestisce in autonomia e sicurezza le interazioni e le comunicazioni digitali, adattando il linguaggio e lo strumento al contesto. Condivide contenuti e dati complessi, supportando i compagni nell'uso degli strumenti digitali. Applica con	L'alunno pianifica e gestisce in autonomia e sicurezza le interazioni digitali, creando spazi di comunicazione efficaci. Organizza e condivide flussi di informazioni, scegliendo lo strumento più appropriato. Applica con consapevolezza le regole fondamentali

	comportamento (Netiquette).		linguaggio rispettoso e appropriato nel contesto digitale.	collaborazione digitale, contribuendo alla discussione e alla costruzione condivisa di contenuti. Rispetta e promuove la Netiquette in tutte le sue interazioni, manifestando un buon senso di cittadinanza digitale.	consapevolezza le regole fondamentali della Netiquette, dimostrando responsabilità verso la cittadinanza digitale.	della Netiquette, dimostrando responsabilità verso la cittadinanza digitale, guidando i compagni ad un uso etico e costruttivo delle tecnologie.
--	-----------------------------	--	--	---	--	--

COMPETENZE AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno fatica a utilizzare gli strumenti digitali per comunicare e interagire con gli altri, anche se guidato. Condivide semplici contenuti online, richiedendo un supporto costante. Partecipa solo se sollecitato alle attività collaborative digitali, mostrando poco rispetto delle regole di	L'alunno interagisce con gli altri tramite tecnologie digitali conosciute, su indicazione dell'insegnante. È in grado di condividere contenuti digitali semplici in piattaforme dedicate, con parziale autonomia, collaborando se ben supportato. Mostra una conoscenza superficiale della Netiquette, necessitando di richiami sulle regole basilari del rispetto reciproco nella comunicazione online.	L'alunno interagisce e comunica con i compagni, utilizzando strumenti digitali appropriati con discreta autonomia. Condivide dati e contenuti in modo funzionale alle attività proposte. Collabora ai progetti digitali seguendo le indicazioni date. Applica le regole fondamentali della Netiquette e comprende l'importanza di un	L'alunno utilizza vari strumenti digitali per interagire, comunicare e organizzare il lavoro con i compagni in modo efficace. Condivide contenuti digitali in maniera autonoma, sapendo scegliere la tecnologia più adatta allo scopo. Partecipa attivamente alla	L'alunno gestisce in autonomia e sicurezza le interazioni e le comunicazioni digitali, adattando il linguaggio e lo strumento al contesto. Condivide contenuti e dati complessi, supportando i compagni nell'uso degli strumenti digitali. Applica con	L'alunno pianifica e gestisce in autonomia e sicurezza le interazioni digitali, creando spazi di comunicazione efficaci. Organizza e condivide flussi di informazioni, scegliendo lo strumento più appropriato. Applica con consapevolezza le regole fondamentali

	comportamento (Netiquette).		linguaggio rispettoso e appropriato nel contesto digitale.	collaborazione digitale, contribuendo alla discussione e alla costruzione condivisa di contenuti. Rispetta e promuove la Netiquette in tutte le sue interazioni, manifestando un buon senso di cittadinanza digitale.	consapevolezza le regole fondamentali della Netiquette, dimostrando responsabilità verso la cittadinanza digitale.	della Netiquette, dimostrando responsabilità verso la cittadinanza digitale, guidando i compagni ad un uso etico e costruttivo delle tecnologie.
--	-----------------------------	--	--	---	--	--

COMPETENZE AREA 3: CREAZIONE DI DOCUMENTI

3.1 CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI ED ESPRIMERSI ATTRAVERSO MEZZI DIGITALI.

3.3 CAPIRE COME IL COPYRIGHT E LE LICENZE SI APPLICANO AI DATI, ALLE INFORMAZIONI E AI CONTENUTI DIGITALI.

3.4 PIANIFICARE E SVILUPPARE UNA SEQUENZA DI ISTRUZIONI COMPRENSIBILI DA PARTE DI UN SISTEMA

INFORMATICO PER RISOLVERE UN DETERMINATO PROBLEMA O SVOLGERE UN COMPITO SPECIFICO.

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO			AVANZATO
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno manifesta delle difficoltà nell'utilizzare gli strumenti digitali per la creazione di contenuti. Riesce a produrre documenti solo parziali e necessita di un supporto costante, anche per compiti molto semplici.	L'alunno riesce a produrre contenuti digitali minimi solo con un supporto significativo, seguendo istruzioni molto semplici. Ha difficoltà a rielaborare le risorse esistenti, nel riconoscimento e nel rispetto dei diritti d'autore.	L'alunno produce contenuti digitali elementari seguendo indicazioni precise e utilizzando strumenti noti. Necessita di supporto per la rielaborazione o la combinazione di diverse risorse. La consapevolezza sui diritti d'autore è limitata.	L'alunno produce contenuti digitali semplici e funzionali utilizzando gli strumenti appresi con sicurezza. Modifica e rielabora le informazioni con l'obiettivo di creare un nuovo prodotto.	L'alunno crea contenuti digitali efficaci e ben strutturati utilizzando diversi strumenti in modo autonomo. È in grado di modificare e combinare informazioni e risorse digitali esistenti per	L'alunno utilizza il digitale non solo per apprendere, ma come strumento espressivo e produttivo. È proattivo e autonomo nella creazione di materiali digitali complessi e mostra un approccio critico verso la tecnologia.

	Ha difficoltà a rielaborare le risorse esistenti e a riconoscere il rispetto dei diritti d'autore.			Comprende l'importanza di citare le fonti e i concetti base sul copyright.	crearne di nuove. Cita le fonti con precisione e mostra attenzione al rispetto dei diritti d'autore.	
--	--	--	--	--	--	--

AREA 4: SICUREZZA

4.2 PROTEGGERE DATI PERSONALI

4.3 ESSERE IN GRADO DI PROTEGGERE SÉ STESSI E GLI ALTRI DA POSSIBILI PERICOLI NEGLI AMBIENTI DIGITALI (AD ESEMPIO IL CYBERBULLISMO)

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno fatica a comprendere le regole fondamentali di sicurezza.	L'alunno applica le procedure di sicurezza solo se guidato. Tende a condividere informazioni personali e ha difficoltà a identificare i pericoli della rete. La gestione delle impostazioni di privacy e la comprensione del benessere digitale sono basilari.	L'alunno applica le regole di sicurezza, in modo adeguato, ma richiede ancora una verifica delle sue azioni. Riconosce i pericoli solo se esplicitamente indicati o se rientrano in schemi già visti. La gestione delle impostazioni di privacy e la comprensione del benessere digitale sono adeguate.	L'alunno adotta con autonomia le pratiche di sicurezza essenziali apprese. Riconosce i rischi online più comuni e chiede aiuto quando necessario. Mostra una comprensione chiara di come l'uso digitale influenzi la salute e il benessere. Sa gestire le impostazioni di privacy e comprende l'importanza del benessere digitale.	L'alunno è molto attento e proattivo sulla sicurezza. Utilizza metodi efficaci per la protezione dei dati propri e altrui. Riconosce la maggior parte dei rischi online e sa chi contattare o quali azioni intraprendere per segnalare situazioni	L'alunno dimostra piena padronanza e responsabilità nella gestione della sicurezza. Adotta autonomamente strategie preventive avanzate (privacy). Riconosce immediatamente i rischi (cyberbullismo) e sa come agire

					problematiche, dimostrando di saper gestire le impostazioni di privacy e avere consapevolezza del benessere digitale.	efficacemente per proteggere sé stesso e gli altri, anche in situazioni complesse e nuove.
--	--	--	--	--	---	--

COMPETENZE AREA 5: SOLUZIONE DI PROBLEMI

5. INDIVIDUARE I PROBLEMI TECNICI NELL'UTILIZZO DEI DISPOSITIVI E DEGLI AMBIENTI DIGITALI E RISOLVERLI

Risultati attesi

INIZIALE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
IN VIA DI ACQUISIZIONE		SUFFICIENTE	DISCRETO	BUONO	DISTINTO	OTTIMO
4	5	6	7	8	9	10
	L'alunno mostra difficoltà a individuare e risolvere semplici problemi. Fatica a procedere da solo e ha bisogno dell'intervento diretto dell'adulto. La consapevolezza sui propri limiti e la capacità di cercare aiuto sono basilari.	L'alunno riesce a risolvere i problemi più elementari legati all'uso del digitale, solo se guidato dall'insegnante. Fatica a scegliere lo strumento corretto e preferisce usare strategie note. La consapevolezza sui propri limiti e la capacità di cercare aiuto sono essenziali.	L'alunno risolve semplici problemi legati all'uso del digitale e necessita di una guida iniziale per quelli più complessi. Utilizza gli strumenti noti e ha difficoltà ad adattarli a scopi diversi o nuovi. Mostra il bisogno di imparare e accoglie suggerimenti e indicazioni per ricercare nuove informazioni.	L'alunno è in grado di risolvere i problemi comuni legati all'uso del digitale, applicando le strategie apprese con sicurezza. Sa scegliere lo strumento digitale più appropriato per un compito dato. Mostra interesse per l'apprendimento e ricerca nuove informazioni per migliorare le proprie abilità.	L'alunno affronta i problemi tecnici legati all'uso del digitale in modo sistematico e logico, riuscendo a risolverli con autonomia. Riconosce i propri limiti e sa individuare le risorse utili per espandere le proprie competenze digitali.	L'alunno dimostra un'ottima capacità di risolvere problemi autonomamente utilizzando un pensiero creativo per trovare soluzioni non convenzionali. Sa adattare gli strumenti digitali a nuovi compiti o esigenze. È pienamente consapevole dei propri limiti e ricerca attivamente risorse per migliorare le proprie competenze.

SCUOLA Secondaria Secondaria di primo grado

Ambito letterario, storico e geografico

Ambito scientifico matematico e tecnologico

Ambito linguistico

Ambito artistico e musicale

Competenza Chiave Europea

COMPETENZA DIGITALE

Traguardo in uscita al termine del I Ciclo di istruzione che occorre tener presente in una progettazione a lungo termine.

L' alunno dimostra interesse per le tecnologie digitali e le utilizza con dimestichezza e responsabilità per apprendere e interagire con soggetti diversi e come supporto alla creatività e alla risoluzione dei problemi.

Ricerca informazioni in modo autonomo, verifica l'attendibilità delle fonti, opera una selezione e una rielaborazione personale delle stesse. Mostra padronanza nel creare e programmare contenuti digitali.

Usa in modo autonomo le differenti modalità comunicative digitali, è consapevole dei pericoli della rete e adotta comportamenti preventivi.

Quadro di riferimento Europeo: Digcomp 2.2 Framework delle competenze digitali **Aree:**

- 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**
- 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**
- 4. SICUREZZA**
- 5. RISOLVERE PROBLEMI**

AREA:	DESCRIPTORI:
AREA 1: INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI 1.2 VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI 1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI
Risultati attesi - Ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali - Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali - Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali e/o strutturati	
Soglia di accettabilità - Ricerca informazioni digitali - Valuta l'attendibilità di semplici informazioni - Archivia dati, informazioni e contenuti	

COMPETENZE AREA 1 INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Leggere ed analizzare una pagina web. Utilizzare motori di ricerca. Utilizzare parole chiave. Reperire immagini, video e audio.	Motori di ricerca Risorse digitali per ricercare immagini, video, audio. Filtri e strumenti a disposizione per una ricerca on line.	Conosce: -l'influenza che il contesto, il dispositivo e le normative locali possono avere sui risultati delle ricerche e delle proposte di contenuti su Internet; -la non libera accessibilità e disponibilità di alcuni fornitori di contenuti; -i filtri e le finalità dei filtri dei motori di ricerca; -l'uso del proprio libro digitale.	Sa: -scegliere il motore di ricerca che maggiormente soddisfa le proprie esigenze informative; -svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; -riformulare la ricerca se i risultati non sono soddisfacenti; -creare un account e registrare il proprio libro digitale.

1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI	Analizzare e selezionare fonti di vario tipo on line. Confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentali. Analizzare le fake news.	Identificazione delle fonti. Analisi del contenuto. Strumenti di verifica. Bias cognitivi.	Conosce: -l'esistenza di archivi di dati liberamente disponibili da cui si possono ottenere informazioni utili alla risoluzione dei problemi. -diversi tipi di disinformazione: fake news, satira, propaganda; -i segnali di allarme: titoli sensazionalistici, assenza di fonti, errori grammaticali.	Sa: -valutare criticamente le fonti di informazione, verificando l'autore, l'affiliazione e la data di pubblicazione; -confrontare le notizie su diverse piattaforme per verificarne la coerenza; -sviluppare, anche in collaborazione con i compagni (debate) un'argomentazione coerente e basata su dati di fatto per confutare la disinformazione.
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI	Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe.	Strumenti digitali per l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero di dati (grafici, schemi, tabelle, mappe).	Conosce: -diverse tipologie di informazioni digitali (testuali, numeriche, grafiche, multimediali); -le funzioni e le differenze tra schemi, tabelle e mappe concettuali come strumenti di organizzazione.	Sa: -selezionare in autonomia le informazioni più significative da fonti digitali per rispondere a una domanda o risolvere un problema; -sintetizzare e rielaborare i dati raccolti per adattarli a diversi formati (schema o mappa concettuale). -applicare procedure statistiche di base in un ambiente strutturato (ad esempio un foglio elettronico) per produrre grafici e altre visualizzazioni.

AREA:	DESCRIPTORI:
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE 2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI 2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI 2.4 COLLABORARE ALLA VITA SOCIALE ATTRAVERSO LE LE TECNOLOGIE DIGITALI PIÙ APPROPRIATE. 2.5 NETIQUETTE 2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE
Risultati attesi - Interagire, collaborare e condividere attraverso le tecnologie digitali	

- Gestire l'identità digitale - Netiquette - Esercitare la cittadinanza
Soglia di accettabilità - Interagire, collaborare e condividere - Identità e Cittadinanza digitale - Netiquette

COMPETENZE AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
2.1 / 2.4 INTERAGIRE E COLLABORARE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI PIÙ APPROPRIATE.	Selezionare lo strumento di comunicazione digitale (email, chat, forum, videoconferenza) più appropriato in base al contesto e allo scopo del messaggio. Condividere in modo sicuro e controllato contenuti digitali (documenti, immagini, video) tramite piattaforme cloud, impostando i permessi di accesso appropriati (visualizzazione, modifica).	Analisi della struttura e delle funzionalità di base dell'email (oggetto, corpo, allegati, campi CC/CCN). Metodi e piattaforme per la condivisione di file (Drive). Concetto di permesso di accesso (solo lettura, commento, modifica) e impostazione dei link di condivisione.	Conosce come si struttura un messaggio efficace: chiarezza nell'oggetto, concisione nel corpo e richiesta di azione esplicita. Conosce le differenze tra i vari livelli di accesso (editore, commentatore, visualizzatore) in un ambiente di condivisione.	Sa comporre un'email completa per un insegnante o un referente, con oggetto chiaro, corpo formale e allegato correttamente nominato. Sa impostare i permessi di un documento su una piattaforma cloud affinché sia modificabile solo dai membri del proprio gruppo e visualizzabile da tutti gli altri;
	Organizzare e coordinare attività di gruppo a distanza, gestendo i ruoli e le tempistiche attraverso strumenti digitali. Rispettare i ruoli, i contributi e le idee dei	Piattaforme di cloud computing per la modifica simultanea di documenti, presentazioni, fogli di calcolo (Google Workspace). Uso di chat e strumenti di videoconferenza per riunioni e coordinamento di gruppo.	Conoscere le funzionalità di base degli strumenti di co-creazione (commenti, suggerimenti, modifiche simultanee, chat integrate). Sapere come le piattaforme tracciano i contributi individuali e	Sa lavorare simultaneamente con i compagni su un unico file. Sa avviare e gestire una riunione online (videoconferenza) o una discussione di gruppo in chat per un progetto. Aggiungere commenti e suggerimenti pertinenti a un

	membri del gruppo in un contesto digitale.	Condivisione equa del carico di lavoro, attribuzione dei meriti, e risoluzione dei problemi collaborativi in ambiente digitale.	l'importanza di attribuire correttamente il lavoro svolto.	documento condiviso per fornire feedback costruttivo.
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Selezionare e utilizzare le tecnologie digitali adeguate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri (studenti, docenti, famiglia) in contesti diversi.	Strumenti digitali per la comunicazione e la condivisione: e-mail, Classroom, video-conferenze, podcast, siti web, Padlet, presentazioni, QRCode, Blog, ebook, storytelling. Informazioni personali, dati sensibili, rischio di diffusione non autorizzata, e importanza delle <i>password</i> e delle impostazioni di privacy.	Conosce le funzionalità principali degli strumenti di collaborazione e condivisione digitale. Conosce quali strumenti e servizi di comunicazione sono appropriati in circostanze specifiche a seconda del contesto e dello scopo della comunicazione. E' consapevole che i social network sono luoghi di comunità digitali con proprie regole e potenziali rischi.	Sa: -utilizzare in modo efficace la posta elettronica per inviare allegati o link; -caricare documenti e file su piattaforme di cloud storage e generare link per la condivisione; -condividere documenti e comunicare in modo chiaro e rispettoso per coordinare il lavoro di gruppo, dare e ricevere feedback.
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Utilizzare le tecnologie digitali per partecipare alla vita pubblica, civica e democratica (es. consultare siti istituzionali, esprimere opinioni in ambienti controllati). Adottare comportamenti digitali inclusivi e rispettosi delle diversità culturali e generazionali	Siti web istituzionali (Scuola, Comune, UE) e servizi digitali di base (e-government a livello scolastico, prenotazioni/consultazioni online). Il fenomeno dell'hate speech e del cyberbullismo, le regole di convivenza digitale e il rispetto per le opinioni altrui.	Conosce i canali digitali (social media di istituzioni, piattaforme di partecipazione) che consentono l'interazione con gli organismi pubblici. È consapevole di avere il diritto di esprimere la propria opinione online, rispettando i diritti e le opinioni altrui e le norme di legge.	Sa accedere e navigare con consapevolezza i siti web istituzionali (scolastici o locali) per cercare informazioni. Sa partecipare a discussioni online (es. forum scolastici, blog di classe) su temi civici, rispettando i turni e le regole.

2.5 NETIQUETTE	Applicare le regole fondamentali della netiquette in tutte le interazioni digitali (e-mail, chat, forum, piattaforme scolastiche) Adottare un linguaggio appropriato e rispettoso del contesto, evitando aggressività, <i>spam</i> o l'uso eccessivo di maiuscole (che equivale a gridare). Prevenire e gestire situazioni di conflitto o cyberbullismo online. Sviluppare un senso critico nei confronti delle proprie azioni e di quelle degli altri in rete.	La Netiquette: - Uso appropriato di maiuscole, punteggiatura, <i>emoji</i> e abbreviazioni in diversi contesti (formale vs. informale). - Definizione e riconoscimento di fenomeni come <i>flaming</i> (attacchi verbali), <i>spam</i> (messaggi indesiderati), <i>trolling</i> (provocazione) e cyberbullismo. Tecniche per disinnescare un conflitto online.	Conosce l'importanza di trattare gli altri online come si farebbe nella vita reale, con cortesia e rispetto. È consapevole che le comunicazioni scritte mancano di tono e che l'uso delle maiuscole viene percepito come un urlo. Comprende che non tutti gli scambi digitali richiedono una risposta immediata e il rispetto dei tempi altrui (es. orari notturni). È consapevole di non divulgare informazioni personali di terzi senza il loro consenso. Conosce la definizione di Cyberbullismo e i modi in cui si può manifestare. Conosce le conseguenze civili e penali di comportamenti scorretti in ambienti digitali.	Sa: -utilizzare un linguaggio appropriato e rispettoso nelle comunicazioni online; -rileggere un messaggio prima di inviarlo per assicurarsi che il tono non sia fraintendibile o aggressivo. -riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui. -gestire in modo pacifico e costruttivo i disaccordi in rete. -riconoscere situazioni a rischio ed è in grado di intervenire in maniera propositiva e costruttiva. -denunciare casi di cyberbullismo.
2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	Creare e gestire una o più identità digitali appropriate per diversi scopi e contesti (personale, scolastico), garantendo la coerenza. Comprendere e monitorare attivamente la propria	La differenza tra identità reale e identità digitale. Elementi costitutivi (profilo, <i>username</i>, <i>avatar</i>, contenuti condivisi). Il concetto di impronta digitale e la sua permanenza. L'impatto dei contenuti	È consapevole che: -le informazioni digitali, anche se cancellate, possono rimanere accessibili o essere state duplicate altrove; -dell'importanza di controllare le impostazioni	Sa: -creare e mantenere profili digitali che siano coerenti e appropriati al contesto di utilizzo; -applicare le configurazioni di <i>privacy</i> e sicurezza appropriate su account e dispositivi (es.

	reputazione online e come le proprie azioni digitali (condivisioni, commenti) la influenzano. Proteggere l'identità digitale e i dati personali, applicando misure di sicurezza di base.	condivisi sulla percezione altrui. Impostazioni di <i>privacy</i> sui social network e sulle piattaforme. Uso di <i>password</i> robuste e autenticazione a due fattori (2FA). La necessità di adottare linguaggi e registri diversi a seconda del contesto digitale (scuola, hobby, famiglia).	di <i>privacy</i> di app e piattaforme per limitare l'accesso ai propri dati; -l'identità digitale può e deve essere diversificata in base all'ambiente (<i>gaming</i> , studio, socializzazione); -le interazioni online (commenti, reazioni, contenuti creati) contribuiscano a definire la propria reputazione.	limitare la visibilità delle foto, attivare la 2FA); -riflettere criticamente prima di condividere contenuti che possano danneggiare la propria immagine o quella degli altri.
--	---	---	---	---

AREA:	DESCRITTORI:
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI 3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI 3.3 COPYRIGHT E LICENZE 3.4 PROGRAMMAZIONE
Risultati attesi - <i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</i> - <i>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.</i> - <i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</i>	
Soglia di accettabilità - <i>Creare, modificare, integrare e rielaborare</i> - <i>Ideare e realizzare una sequenza di istruzioni per un sistema informatico</i>	

COMPETENZE AREA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
--	---	---------------------------	------------	---------

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI	Creare contenuti digitali in autonomia, utilizzando formati e strumenti diversi (testo, immagini, audio, video).	Strumenti di creazione: software e app per l'editing di immagini, l'audio-video e la produzione di testi interattivi.	Conosce i diversi tipi di contenuti digitali (testi, immagini, audio, video, animazioni).	Creare contenuti digitali semplici (es. un'immagine, un breve testo, un audio) usando software specifici.
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE	Combinare e rielaborare contenuti esistenti per produrre un nuovo prodotto originale. Sviluppare un approccio creativo e critico nella produzione e riorganizzazione dei materiali digitali.	Formati di file: (es. JPG, PNG, MP3, MP4, PDF). Strumenti per la conversione di file da un formato ad un altro e per la integrazione tra file di formato diverso (es. audio o testo in un video)	Conosce le differenze tra i formati file più comuni. Conosce gli strumenti per la conversione dei file in vari formati e per la loro integrazione.	Sa utilizzare strumenti per la produzione e la modifica di formati multimediali. Sa selezionare, integrare e rielaborare informazioni, immagini e suoni da fonti diverse per produrre un nuovo contenuto.
3.3 COPYRIGHT E LICENZE	Comprendere e rispettare le regole relative al diritto d'autore e alle licenze.	Diritto d'autore: principi base del copyright, concetto di open source.	Conosce i principi fondamentali del diritto d'autore e le implicazioni della condivisione di materiali online. È consapevole dell'importanza di citare le fonti e di attribuire i crediti in modo corretto.	Utilizza strumenti di citazione appropriati e comprende che non tutto ciò che si trova online è liberamente riutilizzabile.
3.4 PROGRAMMAZIONE	Applicare i concetti di scomposizione e astrazione per analizzare e risolvere problemi logici, matematici o di altra natura. Creare e rappresentare un algoritmo semplice, e tradurlo in un programma usando un ambiente di programmazione a blocchi (es. Scratch).	Concetti di base come scomposizione (suddividere un problema complesso in parti più piccole), riconoscimento di schemi (trovare somiglianze tra problemi), astrazione (concentrarsi sui dettagli importanti) e algoritmi	Conosce i concetti fondamentali del pensiero computazionale e sa come applicarli per analizzare e risolvere problemi.	Applica la scomposizione per suddividere un problema complesso in sotto-problemi più gestibili. Sviluppa algoritmi semplici per risolvere problemi di logica o per automatizzare compiti.

		(creare istruzioni passo-passo).		
	Utilizzare i costrutti base del coding: scrivere programmi che impiegano sequenze di istruzioni, costrutti di selezione per gestire le condizioni, e costrutti di iterazione per eseguire azioni ripetute. Identificare e correggere gli errori (bug) in un programma proprio o altrui, e apportare modifiche per migliorarne l'efficienza o aggiungere nuove funzionalità.	Utilizzo di piattaforme come Scratch o Code.org per familiarizzare con la logica della programmazione senza la complessità della sintassi testuale. Esecuzione delle istruzioni in ordine. Identificazione e correzione degli errori in un programma.	Conosce il funzionamento degli ambienti di programmazione a blocchi e le loro principali funzionalità. Conosce il concetto di algoritmo come una serie di istruzioni precise e finite. Conosce l'importanza del debugging per il corretto funzionamento di un programma.	Utilizza un ambiente di programmazione a blocchi per creare progetti digitali. Scriva codice che include sequenze, selezioni e iterazioni. Identifica e corregge gli errori in un semplice programma esistente.
	Sviluppare, testare e presentare progetti digitali semplici e creativi, come giochi, animazioni o storie interattive, anche con l'uso di sensori, moduli e robot.	Utilizzo di costrutti se/allora o if/else per prendere decisioni basate su condizioni. Iterazione (Cicli): ripetizione di un blocco di istruzioni (per, mentre). Eventi: azioni che scatenano l'esecuzione di uno script.	Il concetto di evento (es. clic del mouse, pressione di un tasto, collisione tra sprite) e come questo attiva specifiche sequenze di codice. Le funzioni di base di sensori e attuatori. Come un robot o un modulo interagisce con il codice digitale.	Creare interattività nel progetto digitale, facendo sì che gli sprite o le scene rispondano all'input dell'utente o ad altri eventi. Collegare e programmare sensori e moduli di base per influenzare l'esecuzione del codice.

AREA:	DESCRIPTORI:
AREA 4: SICUREZZA	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
Risultati attesi - <i>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.</i> - <i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.</i> - <i>Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.</i> - <i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>	
Soglia di accettabilità - <i>Protezione di dispositivi e contenuti digitali da rischi e minacce.</i> - <i>Protezione dei dati personali.</i> - <i>Evitare rischi per la salute.</i> - <i>Impatto ambientale delle tecnologie digitali.</i>	

COMPETENZE AREA 4 SICUREZZA	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
4.1 / 4.2 PROTEGGERE DISPOSITIVI, DATI PERSONALI E PRIVACY	Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.	Linguaggio specifico: Password, account, hacker, truffe on line..	È consapevole che l'uso di password diversificate e sicure per diversi servizi online è un modo per ridurre le conseguenze negative nel caso in cui un account venga compromesso (ad esempio, hackerato).	Sa adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare e come gestirle in modo sicuro.

	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni.	Definizione di dati personali e privacy. Rischi online: spam, furto di identità, truffe, phishing.	È consapevole che negli ambienti digitali ci sono diversi rischi come il furto di identità, le truffe e il phishing. Conosce le diverse strategie di protezione per se stesso e per gli altri.	Sa distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere per la tutela della privacy propria e altrui.
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	Allestire la propria postazione di lavoro digitale adottando una postura corretta e seguendo i principi base dell'ergonomia. Pianificare e monitorare attivamente il tempo trascorso sui dispositivi digitali, stabilendo pause e bilanciando attività <i>online</i> e <i>offline</i>. Adottare strategie per la protezione della vista e dell'udito (luminosità dello schermo, distanza dal monitor e auricolari a volume moderato).	Postura corretta, posizionamento dello schermo e della tastiera, uso di accessori ergonomici. Necessità di pause, bilanciamento tra tempo <i>online</i> e attività <i>offline</i>. Impatto della luce blu e del volume elevato su occhi e udito; regola del 20-20-20.	Conosce i rischi fisici associati a una postura scorretta o a un uso prolungato dei dispositivi (dolori muscolari, problemi visivi). Comprende l'importanza di bilanciare il tempo trascorso online con attività ricreative, sportive e interazioni sociali reali. Conosce e applica le semplici regole di igiene visiva per proteggere gli occhi durante l'uso dello schermo.	Sa: disporre la propria postazione di lavoro (scrivania, sedia, schermo) seguendo principi ergonomici di base; regolare l'illuminazione dello schermo e il volume degli auricolari per prevenire danni a occhi e udito; pianificare e limitare il proprio tempo davanti allo schermo, stabilendo pause regolari e staccando dai dispositivi in momenti specifici (es. prima di dormire, durante i pasti).
	Identificare i segnali di un uso eccessivo o compulsivo della tecnologia (es. perdita di sonno, irascibilità, isolamento) e riconoscere il concetto di dipendenza digitale. Esercitare l'autocontrollo e, se necessario, cercare	Riconoscimento dei segnali di un uso eccessivo o problematico dei dispositivi e dei videogiochi. <i>Cyber-isolamento</i> e confronto sociale sui <i>social media</i>. Diritto alla disconnessione.	Conosce i sintomi della dipendenza digitale (perdita di controllo, sintomi di astinenza e regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che essa può causare danni psicologici e fisici. È consapevole che un'esposizione eccessiva alle notifiche e alle	Sa: disattivare le notifiche non essenziali o utilizzare app che monitorano il tempo di utilizzo per mantenere il controllo; riconoscere quando l'uso della tecnologia sta avendo un impatto negativo sul proprio umore o sulla propria salute e cercare strategie

	supporto o consulenza per affrontare problemi legati allo stress o all'uso eccessivo della tecnologia.		informazioni può generare stress e ansia.	per autoregolarsi o chiedere consiglio; riconoscere i segnali di un uso eccessivo o compulsivo della tecnologia (es. perdita di sonno, isolamento).
4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	Comprendere l'impatto ambientale, sociale ed economico delle tecnologie digitali (dalla produzione allo smaltimento). Adottare comportamenti volti a prolungare la vita utile dei dispositivi digitali e a gestirne correttamente lo smaltimento (RAEE).	Ciclo di vita dei dispositivi digitali e importanza dell'economia circolare applicata ai dispositivi elettronici. Manutenzione base dei dispositivi per prolungarne l'uso; riutilizzo e riciclo degli apparecchi elettronici dismessi; diritto alla riparazione.	È consapevole che la produzione, l'utilizzo e lo smaltimento delle tecnologie digitali (inclusi i data center) hanno un impatto significativo sull'ambiente. Conosce il significato di RAEE e le corrette procedure per lo smaltimento di smartphone, tablet, batterie e altri dispositivi.	Adotta abitudini che prolungano la vita utile del proprio dispositivo (es. cura della batteria, protezione dagli urti). Sa smaltire correttamente dispositivi e batterie.
	Applicare strategie pratiche per un uso energetico efficiente dei dispositivi e delle infrastrutture digitali.	Funzioni e impostazioni di risparmio energetico su PC, tablet e smartphone; gestione della connettività per ridurre il consumo; l'importanza di eliminare dati e file non necessari.	Conosce le principali funzioni dei dispositivi che consumano più energia (es. schermo, connessioni, elaborazione dati). È consapevole che un utilizzo prolungato e non necessario dei dispositivi influisce negativamente sul consumo energetico.	Sa: -applicare le impostazioni di risparmio energetico sui dispositivi in uso; -spegnere e accendere correttamente i dispositivi al termine dell'uso e non lasciarli inutilmente in stand-by o in carica; -identificare la presenza di funzionalità che promuovono la sostenibilità (es. stampa fronte-retro, modalità eco);

	-Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere la sostenibilità ambientale (ad esempio, riduzione dell'uso della carta, partecipazione a campagne di sensibilizzazione).	-L'uso del digitale per ridurre l'impronta ecologica complessiva (es. didattica a distanza, dematerializzazione dei documenti).	-È consapevole che l'uso di servizi e piattaforme digitali per lavoro o studio (es. cloud, videochiamate) può ridurre la necessità di spostamenti e l'uso della carta, contribuendo alla sostenibilità.	Sa usare servizi e piattaforme digitali per lavoro o studio.
--	---	---	---	--

AREA:	DESCRIPTORI:
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI 5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE 5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI 5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI
Risultati attesi - Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi). - Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. - Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti.	
Soglia di accettabilità - Ricerca e risoluzione di problemi tecnici - Analisi di un compito e scelta dello strumento più adeguato - Risolvere problemi e creare conoscenza.	

COMPETENZE AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DISCIPLINARI	CONOSCENZE	ABILITÀ
5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	Riconoscere e descrivere i problemi tecnici più comuni che si presentano nell'uso quotidiano di hardware e software.	Funzioni e componenti essenziali di PC/tablet/smartphone. Distinzione tra sistema operativo e applicazioni. Principali cause di malfunzionamento (batteria scarica, spazio insufficiente, sovraccarico di app, cavi scollegati).	Conosce le cause più comuni dei problemi tecnici in dispositivi digitali e ambienti (es. assenza di alimentazione, batteria scarica, cavi scollegati, driver mancanti/obsoleti, password	Sa diagnosticare i problemi di connessione Wi-Fi o Bluetooth sui propri dispositivi e applicare semplici correzioni (es. verificare la password, riavviare i dispositivi).

		Concetti di base di rete locale e Wi-Fi. Problemi comuni di connettività (password errata, modalità aereo, disconnessione).	errata, aggiornamenti necessari). Le funzioni principali di un tablet e di uno smartphone e i motivi per cui potrebbero non riuscire a collegarsi alla rete (es. modalità aereo attiva).	
	Individuare e applicare in autonomia le procedure di base per la risoluzione dei problemi tecnici sui dispositivi più utilizzati a scuola e a casa.	Semplici procedure di ripristino della connessione (riavvio modem/router). Sequenza corretta di accensione e spegnimento. Come chiudere forzatamente un'applicazione bloccata. Come riavviare o spegnere un dispositivo. Gestione elementare della memoria e dello spazio di archiviazione.	Le procedure base di manutenzione e primo intervento (riavviare, aggiornare, disinstallare un programma).	Sa eseguire in sicurezza l'accensione, lo spegnimento, e il riavvio forzato dei dispositivi. Individuare e installare semplici aggiornamenti di sistema operativo o applicazioni, quando necessario e permesso.
5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGIC HE	Analizzare un compito o una situazione problematica (scolastica o della vita quotidiana) e definire chiaramente il bisogno digitale da soddisfare (es. comunicare, organizzare dati, creare una presentazione).	Distinzione tra bisogni informativi, comunicativi, di creazione e di gestione. Mappatura dei compiti: dall'obiettivo (es. "studiare per la verifica") al bisogno tecnologico (es. "creare una mappa concettuale", "organizzare un calendario di studio").	Conosce i diversi bisogni digitali.	Sa definire un bisogno digitale partendo dall'analisi di un compito.
	Confrontare diversi strumenti digitali o app (online/offline, gratuite/a pagamento, specifiche/generiche) e scegliere il più adeguato in base alle proprie necessità e al contesto.	Panoramica delle tipologie di strumenti digitali e loro funzione primaria (es. Videoscrittura vs Foglio di calcolo vs Presentazioni; Piattaforme di collaborazione vs Social network). Confronto tra software locale e cloud.	Conosce la varietà di strumenti digitali disponibili per compiti comuni (es. per fare un calcolo non esiste solo la calcolatrice, ma anche i fogli di calcolo). Conosce le funzionalità distintive delle diverse categorie di software (es.	Sa scegliere un'applicazione per prendere appunti in base alla necessità di integrazione multimediale o di condivisione. Sa selezionare il formato di file appropriato (es. PDF,

	Motivare la scelta di una specifica tecnologia digitale, evidenziandone i pro e i contro rispetto al compito da svolgere.	Valutazione dei criteri per la scelta dello strumento: funzionalità (fa quello che serve?), usabilità (è facile da usare?), accessibilità (funziona per tutti?), sicurezza e privacy (è affidabile?), costo (è gratuito?).	l'uso di formule e grafici nei fogli di calcolo).	DOCX, JPG) a seconda che il contenuto debba essere modificato, stampato o condiviso. Sa argomentare la scelta di un particolare strumento digitale per lo svolgimento di un compito assegnato.
5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Sperimentare e combinare in modo originale diverse tecnologie digitali e app (multimediali, di coding, di editing) per creare soluzioni a problemi complessi o per esprimere idee. Progettare contenuti digitali che integrino diversi formati (testo, immagini, audio, video) in modo coerente e innovativo per un pubblico specifico.	Tecniche di storytelling digitale. Uso combinato di software di editing audio/video/immagini per progetti cross-mediali. Creazione di podcast o vlog educativi. Pixel art.	Conosce i principi base del design (colore, composizione, equilibrio) applicati ai contenuti digitali. Conosce il potenziale creativo degli strumenti digitali, oltre le loro funzionalità di base (es. usare Scratch o strumenti che sfruttano l'AI per pixel art).	Sa combinare un'immagine modificata con un testo descrittivo e un audio registrato per un progetto scolastico. Sa utilizzare le funzionalità di livello intermedio di un software di presentazione per creare un prodotto dinamico e non lineare. Sa sperimentare l'integrazione di contenuti da diverse fonti (web, file locali, piattaforme cloud) in un unico prodotto digitale originale.
	Utilizzare il pensiero computazionale per ideare e sviluppare sequenze di istruzioni o piccoli algoritmi (coding) finalizzati a obiettivi creativi (es. animazioni, semplici giochi, storytelling interattivo).	Introduzione al coding visuale per la creazione di animazioni, simulazioni o piccoli giochi interattivi. Concetti base di sequenza, ciclo e condizionale applicati a contesti creativi. Applicazione di metodologie come la Gamification per ideare soluzioni digitali a problemi reali.	I concetti base della programmazione (sequenza, ciclo, condizione) e come essi si relazionano alla creazione di prodotti digitali interattivi.	Creare una breve animazione interattiva utilizzando un ambiente di coding visuale per raccontare un evento storico o un concetto scientifico.