

2^o

ISTITUTO COMPRENSIVO "O.M. CORBINO"

CON SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO A INDIRIZZO MUSICALE

Via Epicarmo Corbino 50 - 96011 AUGUSTA (SR) - Tel 0931 997800

PEO: sric81400b@istruzione.it PEC: sric81400b@pec.istruzione.it

Codice fiscale: 81002120897 Codice univoco: [UFAR3X](https://www.istruzione.it/ufar3x)

omcorbinoaugusta.edu.it



NUOVO CURRICOLO DIGITALE

Inquadramento normativo

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, le **competenze digitali** si inseriscono trasversalmente e coinvolgono tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale. Ad oggi ancora, a livello nazionale, non è stata redatta una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, pertanto per la stesura del **Nuovo Curricolo Digitale del 2° Istituto Comprensivo Orso Mario Corbino** si è fatto riferimento a tutti i documenti redatti dal 2006 ad oggi sia a livello ministeriale che comunitario in cui si parla di Competenze Digitali che si elencano di seguito:

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet“.

pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

- **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**

“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.”

pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

- **PENSIERO COMPUTAZIONALE: UNA GUIDA PER INSEGNANTI**

Documento redatto nel 2015 dal CNR Istituto per le Tecnologie digitali.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche “pensiero computazionale”, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il “pensiero computazionale” è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

- **PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE**

Emanato nel settembre 2016 , con l'azione #14 suggerisce *“di fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti”*

“Il digitale è agente attivo dei grandi cambiamenti sociali , economici e comportamentali, di economia, diritto e architettura dell'informazione, e che si traduce in competenze di “cittadinanza digitale” essenziali per affrontare il nostro tempo.”

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1, nel Dicembre 2022 è stato aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2).

Questo framework risulta un utile strumento per valutare, stimolare e migliorare le competenze digitali dei cittadini allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) indispensabili per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza). Si tratta di più di 250 esempi che supportano i cittadini a usare le tecnologie digitali con fiducia, in modo critico e in relazione all'intelligenza artificiale.

- **DIGCOMPEDU**

La declinazione del DIGCOMP specifica per docenti e formatori, redatto dalla Commissione Europea nel 2017

- **ORIENTAMENTI PER INSEGNANTI E GLI EDUCATORI VOLTI A CONTRASTARE LA DISINFORMAZIONE E PROMUOVERE L'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO L'ISTRUZIONE E LA FORMAZIONE.**

Gli orientamenti sono stati elaborati nel 2022 dalla Commissione europea, con il sostegno del gruppo di esperti sulla lotta alla disinformazione e la promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione, guidato da consulenti associati a ECORYS .

- **LINEE GUIDA STEM**

Emanate ad Ottobre 2023, con lo scopo di introdurre nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa *azioni dedicate a rafforzare nei curricula lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative*”.

Premessa

Il 2 IC OM Corbino , nell'ambito della definizione ed aggiornamento della propria offerta formativa, nell'adottare il Nuovo Curricolo Digitale di Istituto, si impegnano a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso un adeguato **ecosistema di apprendimento** costituito da **strumenti** didattici e attrezzature digitali, **Docenti** (e loro competenze digitali), **Alunni** ed infine **ambienti** inclusivi e stimolanti.

Il Team dell'Innovazione e l'Animatore Digitale con azioni continue e mirate Propongono e Realizzano azioni didattiche Multidisciplinari in cui il Digitale diventa da una parte *“nastro trasportatore”* attraverso cui *sviluppare e praticare competenze e attitudini, all'interno di e attraverso ogni disciplina;* (Cifr PNSD), in sinergia con le ultime Linee Guida per le STEAM emanate ad ottobre 2023.

Attraverso un articolato piano di formazione per i docenti si attiverà un processo di ottimizzazione della didattica digitale. Tutti i docenti saranno invitati a effettuare l'autodiagnosi delle proprie competenze digitali attraverso il SELFIEforTEACHERS da cui poi si attueranno eventuali azioni formative finalizzate.

1. AREE DI COMPETENZA E RELATIVI DESCRITTORI

Le Aree di Competenza utilizzate sono quelle del DIGCOMP EDU che richiamano quelle del DIGCOMP modificate in funzione della specifica dimensione pedagogica di questo quadro.



1. Alfabetizzazione all'informazione e ai media

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

2. Comunicazione e collaborazione digitale

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

3. Creazione di Contenuti digitali

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

4. Uso responsabile del digitale

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro, inclusivo e sostenibile.

5. Risoluzione di problemi

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

2. TRAGUARDI FORMATIVI



COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA <i>Ricerca valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conosce le parti essenziali del computer- Conoscere il significato di Internet- Riconoscere e utilizzare il 'motore di ricerca'- Acquisire ed elaborare informazioni utili in Internet
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE <i>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Creare elaborati digitali per comunicare informazioni in rete- Utilizzare ambienti digitali collaborativi
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI <i>Sviluppare contenuti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare la tecnologia digitale in modo semplice e autonomo- Scoprire l'uso di strumenti digitali per interagire con la realtà
USO RESPONSABILE DEL DIGITALE <i>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</i>	<ul style="list-style-type: none">- Approcciare l'importanza della sicurezza in rete- Comprendere l'importanza dell'uso delle immagini in rete- Acquisire un uso corretto degli strumenti di comunicazione social
PROBLEM SOLVING <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i>	<ul style="list-style-type: none">- Imparare attraverso la gamification- Utilizzare semplici strumenti digitali per creare e collaborare (Story-telling)- Realizzare esperienze di coding



COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA <i>Ricerca valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>	L'alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali organizza, archivia, recupera dati informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE <i>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale.</i>	Condivide dati informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI <i>Sviluppare contenuti digitali</i>	Crea contenuti semplici in diversi formati digitali
USO RESPONSABILE DEL DIGITALE <i>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</i>	Utilizza tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e delle necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli degli elementi digitali (ad esempio il cyberbullismo) e il bisogno chiede aiuto agli adulti
PROBLEM SOLVING <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i>	riconosce a risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici con strategie individuali e/o collettive

COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA



AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
<p>ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA <i>Ricerca valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i></p>	<p>L'Alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali. valuta l'affidabilità delle fonti trovate, organizza, archivia e recupera dati informazioni e contenuti negli ambienti digitali</p>
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE <i>Condividere, collaborare ed esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale.</i></p>	<p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e condividere informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti, attribuisce gli autori dei contenuti</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI <i>Sviluppare contenuti digitali</i></p>	<p>crea e sviluppa contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali</p>
<p>USO RESPONSABILE DEL DIGITALE <i>Adottare misure per perseguire benessere fisico, psicofisico e sociale durante l'uso delle tecnologie digitali in modo inclusivo e sostenibile per l'ambiente.</i></p>	<p>Individua i principali rischi per la salute e le più comuni minacce di benessere fisico e psicologico causate da un utilizzo improprio degli strumenti digitali. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali mediatici ed è in grado di proteggere se stesso e di altri dai pericoli che ne possono derivare.</p>
<p>PROBLEM SOLVING <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per risolvere anche problemi reali.</i></p>	<p>Usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico creativo per affrontare e risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali partendo da situazioni reali o in contesti digitali.</p>

3. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO



AREA 1: ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA				
SCUOLA DELL'INFANZIA	CLASSI 1-2 -3 PRIMARIA	CLASSI 4-5 PRIMARIA	CLASSE 1 SECONDARIA	CLASSI 2-3 SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare semplici programmi per giochi didattici, per disegnare, vedere ed ascoltare video didattici con il tablet. • Saper usare il Tablet per rispondere a quiz ed eseguire giochi digitali in autonomia • Sa utilizzare la LIM e la Digital Board come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il tablet • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e per giochi didattici per vedere ed ascoltare video didattici con il tablet. • Sa usare il Tablet per rispondere a quiz ed eseguire giochi digitali in autonomia • Usa il Tablet per animare disegni e immagini con movimenti e voci. • Usa il Tavolo Interattivo multimediale per svolgere semplici giochi didattici su varie discipline. • Usa il Tablet per svolgere alcune attività con la realtà Aumentata 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Essere in grado di cercare autonomamente informazioni su questioni e fenomeni di suo interesse • Accendere e spegnere il Computer. • Utilizzare la tastiera. • Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...) • Sa utilizzare la LIM e la Digital Board come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. • sa cercare contenuti medialti che possano essere fruiti liberamente e previa autorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa Utilizzare PC e Tablet per ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. • Sa Utilizzare PC e Tablet per organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) Su supporto fisico e in cloud • Utilizzare la LIM e la Digital Board come supporto all'apprendimento. • Sa ottenere elaborare e presentare informazioni sulla base di ricerche utilizzando metodi e strumenti adeguati • Sa analizzare i propri modelli di consumo dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa Utilizzare PC e Tablet per ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web, per organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) su supporto fisico e in cloud • Sa ottenere elaborare e presentare informazioni sulla base di ricerche utilizzando metodi e strumenti adeguati • Sa usare gli strumenti digitali per verificare l'autenticità di foto e video online • Utilizzare la LIM e la Digital Board come supporto all'apprendimento. • Sa analizzare i propri modelli di consumo dei media. • Sa svolgere i compiti assegnati attraverso classroom su supporto digitale per una didattica ONLIFE.



AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA	CLASSI 1-2 -3 PRIMARIA	CLASSI 4-5 PRIMARIA	CLASSE 1 SECONDARIA	CLASSI 2-3 SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> ● Creare elaborati digitali per comunicare informazioni in rete ● Utilizzare ambienti digitali collaborativi ● Utilizzare gli strumenti digitali per collegamenti a distanza 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet) per collaborare con gli altri (alunni e docenti) su piattaforme digitali. ● Usare la LIM e la Digital Board per collegamenti da remoto. ● Interagire tramite chat ● Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso chat di semplice utilizzo. ● Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. ● Conosce le regole da seguire per una corretta comunicazione con il digitale attraverso il decalogo del <i>Manifesto della Comunicazione non Ostile</i> ● E' consapevole del significato dei messaggi non verbali ad esempio faccine con Emoji 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri (alunni e docenti) su piattaforme digitali. ● Sapere descrivere le proprie abitudini nell'uso dei media e riflettere sull'importanza che i media riflettono sulla sua vita ● Interagire tramite chat ● Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. ● Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. ● Conosce le regole da seguire per una corretta comunicazione con il digitale attraverso il decalogo del <i>Manifesto della Comunicazione non Ostile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● E' consapevole del significato dei messaggi non verbali ad esempio faccine con Emoji utilizzate negli ambienti digitali e sa che il loro uso può variare culturalmente da un paese all'altro e da una comunità all'altra ● Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. ● Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali . ● Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. ● Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. ● Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. ● Conosce le regole da seguire per una corretta comunicazione con il digitale attraverso il <i>Manifesto della Comunicazione non Ostile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa realizzare una Netiquette per la chat di classe. ● Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare in maniera corretta. ● Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali . ● Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. ● Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. ● Riconosce i comportamenti errati che sul web portano a fenomeni come il cyberbullismo e sa come intervenire nel caso ritrovi tali comportamenti tra i pari. ● Conosce le regole da seguire per una corretta comunicazione con il digitale attraverso il <i>Manifesto della Comunicazione non Ostile</i>



AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA	CLASSI 1-2-3 PRIMARIA	CLASSI 4-5 PRIMARIA	CLASSE 1 SECONDARIA	CLASSI 2-3 SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none">● Sa usare semplici strumenti digitali (Digital board, Canva, Colorillo, Drawchat) per creare contenuti● Sperimentare la Realtà Aumentata con semplici strumenti (es. Chatterpix)● Approccio alla videoscrittura	<ul style="list-style-type: none">● Sa cercare contenuti mediali con il tablet , e con strumenti digitali in maniera adeguata e in sicurezza per creare semplici contenuti rivolti a specifici destinatari.● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura o con applicazioni didattiche.● Sa realizzare semplici disegni con le applicazioni specifiche.● Sa scattare una foto con il tablet.● Usa il Tablet per animare disegni e immagini con movimenti e voci.● Usa il tablet per creare immagini e audio utilizzando l'intelligenza Artificiale con un prompt vocale.	<ul style="list-style-type: none">● Sa usare gli strumenti digitali in maniera adeguata e in sicurezza per creare contenuti rivolti a specifici destinatari.● Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.● Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi inserire tabelle e immagini.● Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante.● Utilizzare i dati selezionati sul web per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.● Usa diversi strumenti digitali per creare immagini e audio utilizzando l'Intelligenza Artificiale con un prompt vocale e testuale.	<ul style="list-style-type: none">● Sa che i contenuti , i beni e i servizi potrebbero essere protetti da diritto d'autore, li sa riconoscere e sa come trovare contenuti liberi.● Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per la creazione automatica di contenuti digitali ad esempio testi notizie articoli tweet musica e immagini a partire da contenuti digitali già esistenti. Tali contenuti sono talvolta difficilmente distinguibili da quelli creati dagli esseri umani● Creare documenti digitali con tool specifici come supporto alle presentazioni orali.● Usa diversi strumenti digitali per creare immagini, audio, ambienti 3D, utilizzando l'Intelligenza Artificiale con un prompt vocale e testuale.● Realizzare un video-tutorial● Creare un progetto tour con Google Earth.	<ul style="list-style-type: none">● Creare e condivide test, questionari e giochi didattici in formato digitale utilizzando diversi tool● Creare documenti digitali multimediali con tool specifici come supporto alle presentazioni orali.● Realizzare testi con programmi di videoscrittura .● Creare fogli di lavoro per il calcolo , tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali.● Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno● Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video● Creare e Ebook con contenuti multimediali.● Creare un podcast.● Creare un'infografica interattiva.● Creare una escape room



AREA 4: USO RESPONSABILE DEL DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	CLASSI 1-2 -3 PRIMARIA	CLASSI 4-5 PRIMARIA	CLASSE 1 SECONDARIA	CLASSI 2-3 SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere l'importanza della sicurezza in rete ● Conoscere l'importanza dell'uso corretto delle immagini in rete ● Acquisire un uso corretto degli strumenti di comunicazione social 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa che gli ambienti online contengono ogni tipo di informazione e contenuti, comprese disinformazione e cattiva informazione ● Sa che anche on line bisogna rispettare i diritti d'autore ● Sapere descrivere le proprie abitudini nell'uso dei media e riflettere sull'importanza che i media riflettono sulla sua vita 	<ul style="list-style-type: none"> ● Con la guida dell'insegnante è in grado di valutare la credibilità e l'utilità delle informazioni ● Sa che gli ambienti online contengono ogni tipo di informazione e contenuti, comprese disinformazione e cattiva informazione ● Sa con quali metodi proteggere la propria privacy negli ambienti mediatici ● Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili ● Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. ● Comprende la differenza tra cattiva informazione, disinformazione e malinformazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sotto la guida dell'insegnante, sa valutare diversi tipi di contenuto mediale quale fonte di informazione e sa riflettere sulla loro utilità e attendibilità. ● Sa che per loro natura i social media sono una fonte di informazione e sa perché è importante valutare con spirito critico le informazioni diffuse attraverso tali canali. ● E' consapevole che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuto spesso utilizzano algoritmi di IA per generare risposte e mostrare contenuti che sono definiti dalle preferenze del singolo utente o adattati ad esse. ● È consapevole che molte applicazioni su internet sui telefoni cellulari raccolgono e trattano dati (ossia dati personali dati di comportamentali e dati contestuali) a cui l'utente accede o che l'utente ottiene. ● Conosce le procedure e i comportamenti da attuare in rete per proteggere la privacy. ● Conosce i comportamenti corretti da tenere per una adeguata gestione della propria identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa riconoscere i contenuti online , i beni e i servizi che sono protetti da diritto d'autore ● Sa valutare in maniera critica la credibilità e l'attendibilità della Fonte delle informazioni e dei contenuti digitali. ● Sa che per loro natura i social media sono una fonte di informazione e sa perché è importante valutare con spirito critico le informazioni diffuse attraverso tali canali. ● E' consapevole che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuto spesso utilizzano algoritmi di IA per generare risposte e mostrare contenuti che sono definiti dalle preferenze del singolo utente o adattati ad esse. ● È consapevole che molte applicazioni su internet sui telefoni cellulari raccolgono e trattano dati (ossia dati personali dati di comportamentali e dati contestuali) a cui l'utente accede o che l'utente ottiene. ● Conosce le procedure e i comportamenti da attuare in rete per proteggere la privacy. ● Conosce e attua comportamenti corretti da tenere per una adeguata gestione della propria identità digitale



AREA 5: RISOLUZIONE DI PROBLEMI (PROBLEM SOLVING)

SCUOLA DELL'INFANZIA	CLASSI 1-2 -3 PRIMARIA	CLASSI 4-5 PRIMARIA	CLASSE 1 SECONDARIA	CLASSI 2-3 SECONDARIA
<p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coding Unplugged con Storytelling e Geometria delle Tartaruga - Robotica educativa (Cubetto, Matatalab, doctobot) - Coding on line con code.org <p>Creare storie collaborative e a finali aperti - Story.telling -</p> <ul style="list-style-type: none"> - e.Book collaborativi - Video presentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding: - Coding Unplugged con Storytelling e Geometria delle Tartaruga - Robotica educativa (Cubetto, Matatalab, doctobot, BeeBot) - Coding on line con code.org 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding: - Robotica educativa (Doctobot, BeeBot, Ozobot) - Coding on line con code.org - Primi Passi con Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare, valutare, selezionare e usare tecnologie digitali e possibili soluzioni tecnologiche per risolvere un dato problema o compito • Creare giochi interattivi con la programmazione a blocchi. • Creare story-telling con la robotica • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. - Robotica educativa (Ozobot, Mbot, Lego Spyke) - Coding on line con code.org - Scratch - Programmazione di schede elettroniche (Microbit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare, valutare, selezionare e usare tecnologie digitali e possibili soluzioni tecnologiche per risolvere un dato problema compito • Utilizzare in modo innovativo le tecnologie digitali per generare nuova conoscenza • aiutare gli altri a sviluppare le loro competenze digitali • cercare opportunità per il proprio sviluppo personale per mantenersi aggiornati riguardo l'innovazione tecnologica • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. - Robotica educativa (Ozobot, Mbot, Lego Spyke) - Coding on line con code.org - Scratch - Programmazione di schede elettroniche (Microbit, Arduino) - Laboratorio di Programmazione SaM Lab

4.VALUTAZIONE

VALUTAZIONE -SCUOLA DELL'INFANZIA

La valutazione si effettuerà sulla base di osservazioni condotte durante

- le attività curricolari e laboratoriali
- l'attuazione di Compiti di realtà e delle attività condotte anche in continuità con la Scuola Primaria
- Esperienze collaborative a distanza nei progetti europei eTwinning
- il coinvolgimento in esperienze condivise di coding EU CodeWeek, L'Ora del Codice, Safer Internet Day

Si utilizzeranno adeguate griglie di verifica intermedie e di valutazione finale dei percorsi formativi.

Si prevedono i livelli di competenza

A - Avanzato	B-Intermedio	C-Base	D-Iniziale
L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	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 semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

VALUTAZIONE - SCUOLA PRIMARIA

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

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

	<i>AVANZATO</i>	<i>INTERMEDIO</i>	<i>BASE</i>	<i>IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</i>
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

VALUTAZIONE - SCUOLA SECONDARIA

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso

- attività e compiti di realtà,
- il coinvolgimento in esperienze condivise di coding EU CodeWeek, L'Orsa del Codice, Safer Internet Day
- Macroaree STEAM (Sulle tracce di Ipazia, Blu Oltremare, Il Melograno, IO mi oriento Dentro e fuori)
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, Futuri Cittadini Responsabili, Click Augusta, ...),
- esperienze di competenze digitali attive (didattica ONLIFE)
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni multimediali, presentazioni, grafici, padlet...).

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, per creare e condividere documenti digitali lavorando anche in modo collaborativo, utilizza la creatività e per ottenere soluzione di problemi concreti semplici e mediamente complessi

AREA DI COMPETENZA	A Avanzato	B Intermedio	C Base	D Iniziale
ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA <i>Ricerca valutare e gestire dati, informazioni e contenuti</i>	L'Alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali con dimestichezza in autonomia, Valuta efficacemente l'affidabilità delle fonti trovate, organizza, archivia e recupera dati informazioni e contenuti negli	L'Alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali. Valuta l'affidabilità delle fonti trovate, organizza, archivia e recupera dati informazioni e contenuti negli ambienti digitali	L'Alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali a volte guidato. Valuta l'affidabilità delle fonti trovate con una guida, organizza, archivia e recupera dati informazioni e contenuti negli ambienti digitali	L'Alunno: Ricerca dati informazioni e contenuti digitali con una guida. Valuta l'affidabilità delle fonti trovate con una guida, organizza, archivia e recupera dati informazioni e contenuti negli ambienti digitali

<i>digitali</i>	ambienti digitali in modo ottimale.			
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE <i>Condividere, collaborare ed esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale.</i>	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e condividere informazioni e contenuti ad un livello avanzato partendo da bisogni miei e degli altri.. Cita correttamente le fonti, attribuisce gli autori dei contenuti.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e condividere informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti, attribuisce gli autori dei contenuti	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e condividere informazioni e contenuti a volte con l'aiuto del docente o di un compagno. Sa come cercare le fonti, e gli autori dei contenuti. e sovente le cita.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e condividere informazioni e contenuti con l'aiuto del docente o di un compagno. Sa come cercare le fonti, e gli autori dei contenuti.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI <i>Sviluppare contenuti digitali</i>	Ad un livello avanzato secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri all'interno di contesti complessi è in grado di creare e modifica contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Da solo e risolvendo problemi diretti è in grado di creare e sviluppare contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	A livello base in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario crea e sviluppa contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di creare e sviluppare contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali
USO RESPONSABILE DEL DIGITALE <i>Adottare misure per perseguire benessere fisico, psicofisico e sociale durante l'uso delle tecnologie digitali in modo inclusivo e sostenibile per l'ambiente.</i>	Ad un livello avanzato secondo i suoi fabbisogni e quelli degli altri all'interno di contesti complessi individua i principali rischi per la salute e per l'ambiente e le più comuni minacce di benessere fisico e psicologico causate da un utilizzo improprio degli strumenti digitali. In modo indipendente secondo i miei fabbisogni risolvendo problemi ben definiti rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali mediatici ed è in grado di proteggere se stesso e di altri dai	Da solo e risolvendo problemi diretti individua i principali rischi per la salute e per l'ambiente e le più comuni minacce di benessere fisico e psicologico causate da un utilizzo improprio degli strumenti digitali. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali mediatici ed è in grado di proteggere se stesso e di altri dai pericoli che ne possono derivare.	A livello base non in autonomia e con una supporto adeguato laddove necessario individua i principali rischi per la salute e per l'ambiente e le più comuni minacce di benessere fisico e psicologico causate da un utilizzo improprio degli strumenti digitali. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali mediatici ed è in grado di proteggere se stesso e di altri dai pericoli che ne possono derivare.	A livello iniziale con l'aiuto di qualcuno individua i principali rischi per la salute e per l'ambiente e le più comuni minacce di benessere fisico e psicologico causate da un utilizzo improprio degli strumenti digitali. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali mediatici ed è in grado di proteggere se stesso e di altri dai pericoli che ne possono derivare.

	pericoli che ne possono derivare.			
PROBLEM SOLVING <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per risolvere anche problemi reali.</i>	<p>Ad un livello avanzato secondo i suoi fabbisogni e quelli degli altri all'interno di contesti complessi usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico creativo per affrontare e risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali partendo da situazioni reali o in contesti digitali.</p>	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico creativo per affrontare e risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali partendo da situazioni reali o in contesti digitali.</p>	<p>A livello base non in autonomia e con una supporto adeguato laddove necessario usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico creativo per affrontare e risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali partendo da situazioni reali o in contesti digitali.</p>	<p>A livello iniziale con l'aiuto di qualcuno risolve problemi diretti usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico creativo per affrontare e risolvere problemi attraverso le tecnologie digitali partendo da situazioni reali o in contesti digitali.</p>