

Direzione Didattica Statale "F.S. Cavallari"

tel. 091 6215303 ~fax/tel 091 6214001 ~Corso Dei Mille 793 ~ 90123 ~ Palermo

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

" Imparare a nuotare nell'oceano del digitale"- aggiornato al Digicomp 2.2



L'istituto in quanto agenzia educativa nazionale ha scelto di adottare il presente curriculum verticale digitale aggiornato al Framework delle DigiComp 2.2.

" Imparare a nuotare nell'oceano del digitale" perchè è importante per l'istruzione?

Le tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e aumentata, la robotizzazione, l'Internet delle cose, la datificazione o nuovi fenomeni come la disinformazione e la misinformazione, hanno portato a nuovi e maggiori requisiti di alfabetizzazione digitale da parte dei cittadini. Vi è inoltre una crescente necessità di affrontare gli aspetti ecologici e di sostenibilità dell'interazione con le tecnologie digitali. Il presente aggiornamento tiene quindi conto delle conoscenze, delle abilità e delle attitudini necessarie ai cittadini di fronte a questi sviluppi con riferimento al **DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens**.

Come nuotatori iniziamo, se alle prime armi, ad immergerci nell'acqua con prudenza confrontandoci con compiti semplici, cercando una guida a cui rivolgerci, stando attenti a ricordare le indicazioni più importanti. Acquisita maggiore sicurezza, possiamo pian piano cavarcela da soli in compiti non complessi e chiedere supporto solo se lo reputiamo necessario. Siamo al livello base.

Se abbiamo compreso come rimanere a galla, vediamo crescere la nostra autonomia e possiamo portare a termine semplici task strutturati con chiarezza o diventati parte di una routine. Abbiamo, infine, fatto nostra la tecnica del nuoto? Siamo pronti allora ad affrontare qualche imprevisto. Grazie all'autonomia conquistata siamo in grado di tracciare la "nostra" rotta. Siamo ad un livello intermedio.

Da noi agli altri è, anche, questione di competenza. Crescendo più autonomi e responsabili siamo finalmente in grado di supportare altri, applicando ciò che abbiamo imparato, perché anch'essi possano "mantenersi a galla". Ora siamo in grado di valutare le situazioni che si presentano? È arrivato il momento di intervenire, abbiamo le competenze necessarie per offrire il nostro supporto a chi è in difficoltà. Siamo ad un livello avanzato.

Crescendo la nostra competenza ci consente di poter creare, di affrontare compiti complessi, di partecipare attivamente proponendo miglioramenti. Con il livello di competenza raggiunto siamo pronti anche a considerare fattori che si influenzano in modo reciproco. È il momento migliore per noi di proporre nuove idee per innovare! Siamo ad un livello di alta specializzazione.

La descrizione della competenza digitale

Com'è noto la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino "deve" poter vantare nel proprio corredo. Scandagliata e declinata in dettaglio nella prima release di DigComp 2.0 del 2013 e nell'aggiornamento 2.1 del 2016, per arrivare all'aggiornamento del DigiComp 2.2 che sottolinea interoperabilità fra tutte le 8 competenze chiave europee.

L'aggiornamento alla versione 2.2 del framework DigComp porta esempi per ciascuna delle 21 competenze digitali organizzate in 5 aree di competenza finalizzati a facilitare la descrizione ed il riconoscimento della competenza digitale dei cittadini.

Nel DigComp, le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi

Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece "trasversali" in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a "Risolvere problemi", in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.

LE CINQUE DIMENSIONI:



Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



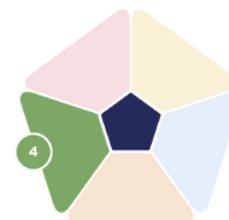
Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



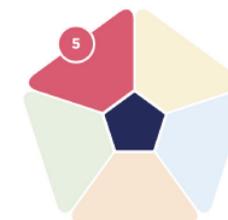
Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende

l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

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”

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.

- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer
- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
- Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini
- Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

* il curricolo verticale per la scuola primaria è nella tabella seguente e si completa, per le classi 3[^]/4[^]/5[^] con gli obiettivi riportati in seguito, come da Framework del DigiComp 2.2

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza*	Al termine della classe quarta*	Al termine della classe quinta*
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la LiM.</p> <p>Utilizzare mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione(impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.</p> <p>Colorare un testo.</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo.</p> <p>Inserire elenchi puntati.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche on line guidate.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi.</p> <p>Utilizzare la barra del disegno</p> <p>Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire tabelle.</p> <p>Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra ...).</p> <p>Usare un software per la navigazione.</p> <p>Creare un grafico con Excell.</p> <p>Creare una diapositiva con Power point inserendo immagini, audio e video.</p>

Utilizzare correttamente il mouse. Utilizzare la tastiera	videoscrittura e disegno.	Usare software didattici. Eeguire ricerche, on line, guidate. Costruire la linea del tempo in forma digitale.	Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare app e software per lo studio.	Creare un ipertesto.
--	---------------------------	--	--	----------------------

IL CURRICOLO D'ISTITUTO SI COMPLETA CON LA SEGUENTE APPENDICE RIFERITA ALLE COMPETENZE DIGITALI DI CITTADINANZA (DIGICOMP 2.2) PER LE CLASSI 3[^], 4[^], 5[^]- SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.		
CLASSE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO D'APPRENDIMENTO
CLASSE 4/5 	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare i miei fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali. 	<p>ESEMPIO: preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe Con l'aiuto di un insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel mio libro di testo digitale per cercare

	<p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare i miei fabbisogni informativi; • svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare come accedervi e navigare al loro interno; • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • soddisfare i fabbisogni informativi; • applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • proporre strategie di ricerca personali. 	<p>riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione;</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno; • utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel mio libro di testo digitale, sono inoltre in grado di individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.
<p>1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali</p>		
<p>CLASSE 5</p>	<p>LIVELLI DI PADRONANZA</p>	<p>SCENARIO D'APPRENDIMENTO</p>
	<p>BASE: Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <p>Con l'aiuto di un insegnante: • sono in grado di individuare da un elenco nel mio libro di testo digitale di blog e database digitali contenenti riferimenti bibliografici quelli comunemente utilizzati poiché credibili e affidabili.</p>

1.2 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

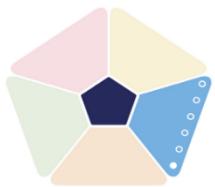
CLASSE 5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO D'APPRENDIMENTO
	<p>BASE: Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;• riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali;• organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero;• organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato	<p>Preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <p>In classe con l'insegnante a cui posso rivolgermi in caso di necessità:</p> <ul style="list-style-type: none">• sono in grado di individuare una app sul mio tablet per organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali relativi a un argomento specifico dei riferimenti bibliografici e utilizzarla per recuperarli all'occorrenza per la mia relazione

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.

CLASSE	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
3/4/5 [^]	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;• identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto	<p>Preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <p>Per conto mio:</p> <ul style="list-style-type: none">• sono in grado di utilizzare una chat di uso comune sul mio smartphone (ad esempio messenger di Facebook o WhatsApp)



INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:

- interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico;
- scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto

AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- utilizzare molteplici tecnologie digitali per l'interazione;
- mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto

per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo;

- sono in grado di utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet di scuola (ad esempio il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo
- sono in grado di risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat

2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.

4[^]/5[^]

LIVELLI DI PADRONANZA

SCENARIO DI APPRENDIMENTO

BASE: Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;

INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:

- scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;
- spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali ben definite e sistematiche;

AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali;

preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe

- sono in grado di utilizzare un sistema di archiviazione basato sul cloud (ad esempio Dropbox, Google Drive) per condividere materiale con altri membri del mio gruppo;
- sono in grado di spiegare agli altri membri del mio gruppo, utilizzando il laptop della classe, come condividere il materiale all'interno del sistema di archiviazione digitale.
- sono in grado di mostrare alla mia insegnante, sul suo tablet, le risorse digitali che utilizzo per preparare il materiale per il gruppo di lavoro;
- sono in grado, mentre svolgo questa attività, di gestire qualunque situazione contingente, come risolvere i problemi inerenti l'archiviazione o la condivisione dei materiali con altri membri del mio gruppo.

	<ul style="list-style-type: none"> • mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. 	
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.		
CLASSI 4[^]/5[^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale; • indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le mie capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale; • utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale 	<p>preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di proporre e utilizzare vari micro-blog (ad esempio Twitter), per una consultazione pubblica relativa all'inclusione sociale dei migranti nel nostro quartiere per raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; • sono in grado di informare i miei compagni di classe su queste piattaforme digitali e mostrare loro come utilizzarne una in particolare per potenziare le capacità personali di partecipazione dei cittadini alla vita del proprio quartiere
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.		
Classe 5[^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO

	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi 	<p>preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di utilizzare le risorse digitali più appropriate per creare un video relativo al lavoro sul mio tablet con i miei compagni di classe. Sono inoltre in grado di distinguere le soluzioni digitali più appropriate da quelle meno appropriate per creare questo video e lavorare in un ambiente digitale con altri compagni; • Sono in grado di superare situazioni impreviste che si verificano nell'ambiente digitale durante la co-creazione di dati e contenuti digitali e la realizzazione di video in un lavoro di gruppo (ad esempio un file non si aggiorna con le modifiche fatte dai membri, un membro non sa come caricare un file nello strumento digitale).
--	--	--

2.5 NETIQUETTE

Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.
Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico negli ambienti digitali

CLASSE 3 [^] /4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • chiarire norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • esprimere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a un pubblico; 	<p>preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di risolvere problemi di etichetta che si verificano con i miei compagni mentre utilizzo una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) per il lavoro di gruppo (ad esempio critiche vicendevoli tra compagni di classe); • sono in grado di creare regole di comportamento appropriato, mentre lavoro online in gruppo, che possono essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola. Sono inoltre in grado di fungere da guida per i miei compagni di classe riguardo a ciò che costituisce un comportamento digitale appropriato quando si lavora con altri in una piattaforma digitale.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE CONTENUTI DIGITALI

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI		
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali		
CLASSE 4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici; • esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati; • mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali. 	<p>preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe</p> <p>Con l'aiuto di un insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di trovare il modo di creare una presentazione digitale animata utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per aiutarmi a esporre il mio lavoro ai miei compagni di classe; • sono inoltre in grado di individuare altri strumenti digitali nel mio libro di testo che mi aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai miei compagni di classe sulla lavagna interattiva.
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI		
Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.		
CLASSE 5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO

	<p>BASE Con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali. 	<p>preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe</p> <p>A casa con un genitore (al quale mi posso rivolgere quando ho bisogno) e con l'aiuto di un elenco (archiviato sul mio tablet, fornito dall'insegnante con i passaggi su come procedere):</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di individuare come aggiornare una presentazione digitale animata che ho creato per presentare il mio lavoro ai miei compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi da mostrare alla classe utilizzando la lavagna digitale interattiva
--	--	---

3.3 PROGRAMMAZIONE

Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.

CLASSE 4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p>	<p>preparare una presentazione su un determinato argomento da esporre ai miei compagni di classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzando un'interfaccia di programmazione semplice (ad esempio Scratch Jr), sono in grado di sviluppare un codice per creare un contenuto digitale da presentare ai miei compagni di classe; • se si verifica un problema, sono in grado di eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi nel mio codice.

	<ul style="list-style-type: none"> operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi 	
4.1 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY 4.1 Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti		
CLASSE 4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; spiegare modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> applicare modalità diverse per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; applicare modalità specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli 	<p>utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse</p> <ul style="list-style-type: none"> so scegliere il modo più appropriato per proteggere i miei dati personali (ad esempio indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; sono in grado di distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la mia privacy e quella dei miei compagni di classe venga danneggiata;
4.2 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.		

Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo).

Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale

CLASSE 3[^]/4[^]/5[^]

LIVELLI DI PADRONANZA

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

- distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;
- individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.

INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:

- spiegare modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- scegliere modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;
- indicare tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale

AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:

- mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali;
- mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale

SCENARIO DI APPRENDIMENTO

utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse

- sono in grado di creare un'infografica semplice sul cyberbullismo e l'esclusione sociale per la piattaforma di apprendimento digitale della mia scuola che aiuti i miei compagni di classe a riconoscere e contrastare la violenza negli ambienti digitali.

4.3 PROTEGGERE L'AMBIENTE		
Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo		
CLASSE 4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mostrare diverse modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo 	<p>utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di creare un prodotto digitale sui comportamenti corretti da tenere per un 'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali a scuola e a casa e condividerlo sulla piattaforma di apprendimento digitale della mia scuola affinché possa essere utilizzato dai miei compagni e dalle loro famiglie.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI 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).		
CLASSE 3 [^] /4 [^] /5 [^]	LIVELLI DI PADRONANZA	SCENARIO DI APPRENDIMENTO
	<p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; 	<p>utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche</p> <p>Con l'aiuto di un amico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sono in grado di individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale;

	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi; • applicare diverse soluzioni a questi problemi 	
<p>5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità)</p>		
<p>CLASSE 3[^]/4[^]/5[^]</p>	<p>LIVELLI DI PADRONANZA</p> <p>BASE: A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare esigenze e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali <p>INTERMEDIO: Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare esigenze ben definite e sistematiche, e scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. <p>AVANZATO: Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare le esigenze, e • applicare diversi strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali 	<p>SCENARIO DI APPRENDIMENTO</p> <p>utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche</p> <p>In classe con l'insegnante a cui posso rivolgermi in caso di necessità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante sono in grado di scegliere un gioco educativo che mi possa aiutare a fare esercizio; • sono in grado di impostare l'interfaccia del gioco nella mia lingua.

Si consiglia di visionare, al link, il documento ufficiale DigiComp 2.2 relativamente alle conoscenze, abilità e attitudini associate a ciascuna competenza.

<https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/digicomp-parla-italiano/>