ISTITUTO
COMPRENSIVO
FILOTTRANO
Via M. L. King, 1 - 60024 Filottrano (AN)
Cod. Mecc.: ANIC80700X – C.F.: 80015010426 – CODICE UNIVOCO: UF9RB3
Tel. 0717221431 – Tel. 0717223422
anic80700x@istruzione.it – anic80700x@pec.istruzione.it
www.scuolafilottrano.edu.it

ISTITUTO COMPRENSIVO FILOTTRANO
CURRICOLO DIGITALE

INTRODUZIONE

L'Istituto Comprensivo Filottrano ha messo in atto strategie che hanno contemplato l'impiego di dispositivi e soluzioni digitali, con il coinvolgimento della comunità scolastica, quando nelle scuole italiane le prime tecnologie facevano il loro ingresso. Sulla scia di questa propensione, nel tempo sono stati avviati progetti che hanno permesso di ottenere finanziamenti in ambito PON, PNSD, PNRR per dotazioni sia infrastrutturali, sia in termini di dispositivi digitali, sia per le dotazioni di applicativi, strumentazione digitale e STEM. Il contesto dell'Istituto ha anche favorito il costante aggiornamento delle dotazioni fisse e mobili di pc, tablet e smart board nelle aule e di sensori ambientali.
Ripercorrendo, in breve, le principali tappe, si evidenzia anche il documento del Curricolo verticale delle competenze che ha affiancato e supportato le attività didattiche nei tre ordini di scuola. La redazione e l'aggiornamento di indicatori, descrittori, rubriche di valutazione per le competenze di ambito digitale e scientifico tecnologico ha permesso di coinvolgere e dare riferimenti al personale scolastico in questi anni di trasformazioni.
Quale naturale evoluzione di ciascuno di questi aspetti fin qui citati, si è proceduto alla scrittura del Curricolo Digitale del nostro Istituto: un documento che trae ispirazione dalle esperienze e dalle sperimentazioni attuate e che si ispira alle aree del PNSD e del DigComp, sino alla recente versione del DigComp 2.2.
Se le competenze europee e le raccomandazioni del Consiglio hanno costituito fino ad oggi l'orizzonte ed il traguardo delle attività dell'intero primo ciclo di istruzione in cui il nostro Istituto opera, il DigComp ha permesso di ripercorrere e formulare iniziative e attività inserite in un quadro condiviso a livello comunitario.
Appare pertanto opportuno, in questo momento storico, pubblicare un documento che possa costituire un punto di riferimento per la comunità, nel quadro della documentazione appena richiamata, anche per via dell'attuazione delle iniziative legate al Next Gen EU nella declinazione del PNRR per gli Istituti scolastici in Italia. Lo scopo infatti delle pratiche dell'Istituto è confermare ed ampliare l'integrazione del digitale nelle comuni attività, laddove risulti utile alla formazione ed alla crescita personale degli alunni, ma anche a porre come ambizioso obiettivo principale il modo di intendere l'intero panorama digitale quale parte dell'orizzonte del computing.
Seguono pertanto cenni a come sia stata intesa ed interpretata la competenza digitale nel Curricolo verticale, nei DigComp 2.2 e DigComp Edu, nelle linee guida STEM e linee guida del Ministero dell'Istruzione e del Merito del maggio 2023, nel PNRR - progetto "Scuola 4.0", nel piano Didattica Digitale Integrata DDI del nostro Istituto aggiornato annualmente, in alcuni progetti verticali di ampliamento dell'offerta formativa, sempre dell'Istituto Comprensivo Filottrano.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE: LA COMPETENZA DIGITALE

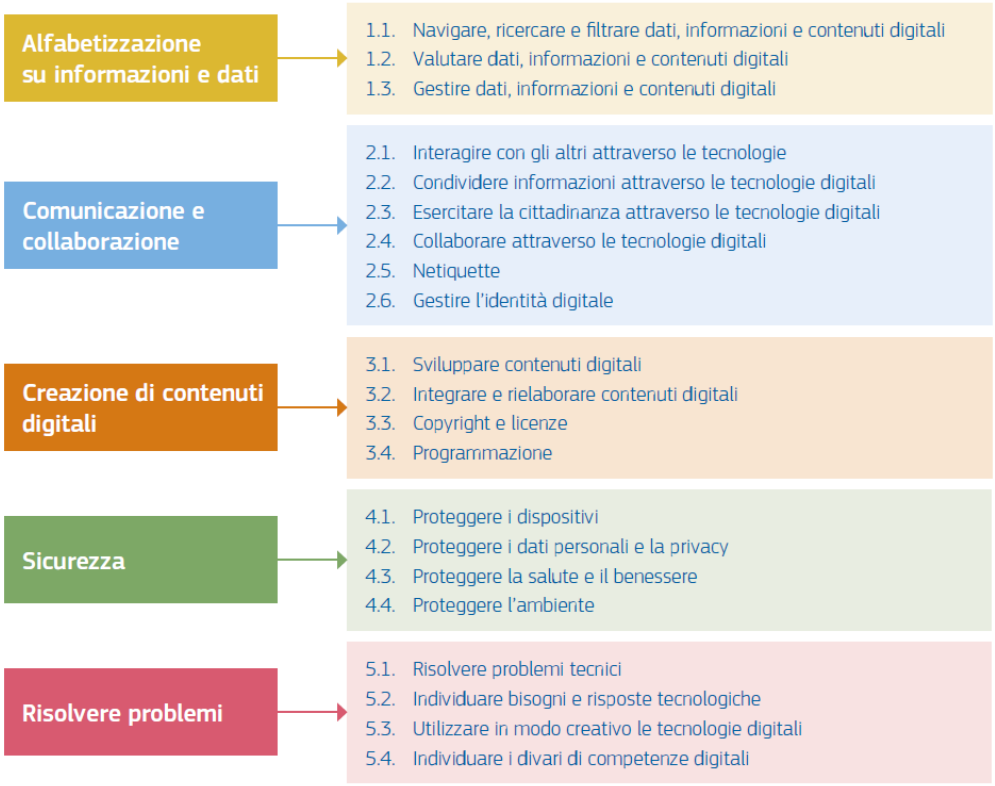
La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. È stata definita per la prima volta nel 2006 e, dopo un aggiornamento della raccomandazione del Consiglio nel 2018, recita come segue:
"La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico." (Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning - Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018).
Le competenze sono una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini, in altre parole sono composte da concetti e fatti (cioè conoscenze), descrizioni di abilità (ad esempio la capacità di portare a termine processi) e attitudini (ad esempio, una disposizione, una mentalità ad agire. Le competenze chiave si sviluppano nel corso della vita.

Per promuovere e sviluppare tale competenza, nel nostro Istituto Comprensivo di Filottrano già a partire dal 2013 sono stati avviati percorsi didattici in alcune classi della scuola secondaria di primo grado, che hanno previsto l'uso quotidiano di dispositivi digitali e l'adozione di uno spazio cloud per l'archiviazione e l'organizzazione dei materiali. L'accesso, con il consenso dei genitori, è avvenuto attraverso la creazione di un account personale per ciascun alunno.
A partire da queste prime esperienze, nel corso degli anni successivi, gli spazi dedicati alla didattica digitale si sono diversificati ed ampliati, toccando in tutti e tre gli ordini di scuola ambiti e discipline diverse, seguendo le linee guida elaborate nel Curricolo verticale di istituto, inerenti la competenza digitale, declinate in traguardi di competenza e obiettivi di apprendimento.
Dal 2016 è stata adottata la piattaforma *Google Workspace for Education* che è stata utilizzata, in una prima fase, come spazio di lavoro per tutti i docenti dell'Istituto, con lo scopo di condividere la progettazione, la documentazione di attività sviluppate con gli alunni e i materiali utili allo studio e alla formazione degli insegnanti.
A partire dall'anno scolastico 2019-2020 è stata realizzata la profilazione di tutti gli alunni della scuola secondaria di primo grado e sono stati implementati spazi di condivisione attraverso *Google Drive* e *Google Sites*.
Negli anni scolastici successivi si è proceduto con il profilare anche gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria e nell'anno scolastico 2023-2024 tale operazione è continuata per le classi Seconde, anche in vista delle attività legate al progetto "Classi Digitali 4.0" in "Next Generation Classrooms – Trasformazione delle aule in ambienti innovativi di apprendimento".
Grande attenzione è stata sempre dedicata anche alla formazione dei docenti in ambito digitale, in particolare negli ultimi anni, un contributo importante è stato fornito dai fondi europei del PNRR.

IL DIGCOMP E IL CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Le Istituzioni scolastiche, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, si impegnano a redigere un Curricolo digitale di istituto, per promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati nel DigComp 2.2.

Il presente documento si basa quindi sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).
Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici, attrezzature digitali e metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, allo scopo di sviluppare e potenziare capacità personali e relazionali (*soft skills*) e di favorire il *lifelong learning*.



Modello concettuale di riferimento del DigComp, dal DigComp 2.2

Il *Digital Competence Framework for Citizens*, quadro delle competenze digitali per i cittadini, noto anche come DigComp, fornisce un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali. È uno strumento a livello europeo per migliorare le competenze digitali dei cittadini e per pianificare iniziative di istruzione e formazione.

Il suo aggiornamento del 2022 (DigComp 2.2) tiene conto delle conoscenze, delle abilità e delle attitudini necessarie ai cittadini di fronte agli sviluppi nel campo delle 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, che 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.

Nel DigComp, le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini:

1. Alfabetizzazione su informazione e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. 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.

ARTICOLAZIONE DEL CURRICOLO DIGITALE NEGLI ORDINI DI SCUOLA

Per quanto riguarda la continuità e l'articolazione delle iniziative legate al digitale, uno dei documenti che ha costituito un riferimento negli anni è stato il progetto verticale di ampliamento dell'offerta formativa "Coding a scuola". Tale progetto è stato non solo un catalizzatore di attività digitali con dispositivi informatici e unplugged, ma anche un riferimento ed uno stimolo per la promozione del pensiero computazionale.
Dall'Infanzia, con iniziative unplugged e con l'ausilio di smart board, vengono promosse alcune attività introduttive, si prosegue con la Primaria e l'attuazione di un più ampio quadro di attività digitali nell'accezione più ampia, fino alle applicazioni nelle aree tematiche delle discipline e trasversalmente del digitale, della programmazione, dell'informatica per la Secondaria di I grado.
La struttura del documento è articolata per fasce di età seguendo l'ordine delle classi prime, seconde, terze, quarte e quinte della Primaria e prime, seconde e terze della Secondaria. In ciascuna sezione ricorre la struttura che propone area di competenza, livello e attività proposte.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo digitale della scuola primaria si inserisce in un contesto educativo volto a formare cittadini consapevoli e responsabili, pronti ad affrontare un mondo in continua evoluzione e a integrarsi nella società digitale. La scuola primaria rappresenta la fase fondamentale per il primo approccio con la tecnologia, dove gli alunni non solo acquisiscono competenze digitali di base, ma sviluppano anche capacità critiche, creative e collaborative, essenziali per un uso consapevole e produttivo degli strumenti digitali.
La nostra scuola adotta un approccio integrato all'uso delle tecnologie digitali, che si sviluppa attraverso una serie di esperienze pratiche mirate ad arricchire l'apprendimento in tutte le discipline. Le attività didattiche vengono progettate per stimolare la curiosità e la creatività degli studenti, supportando il loro sviluppo cognitivo attraverso strumenti digitali, ma sempre con un focus sulla qualità pedagogica e sull'orientamento all'inclusività. La tecnologia viene utilizzata come strumento per facilitare l'apprendimento, senza sostituirsi al ruolo centrale del docente, che guida gli alunni nella scoperta, esplorazione e applicazione delle nuove competenze.

Gli obiettivi del nostro curricolo digitale sono allineati con le linee guida nazionali e con il DigComp 2.2 per la cittadinanza digitale. In particolare, intendiamo sviluppare le seguenti aree di competenza:

- competenze informatiche: uso sicuro e responsabile degli strumenti digitali, acquisizione di abilità per la ricerca, la gestione e la condivisione di informazioni;
- competenze comunicative e collaborative: sviluppo di capacità di comunicazione e collaborazione digitale, favorendo l'interazione tra gli studenti attraverso piattaforme sicure e protette;
- competenze di problem-solving: promozione del pensiero critico e creativo, incoraggiando gli studenti ad affrontare sfide e a risolvere problemi attraverso l'uso della tecnologia;
- cittadinanza digitale e responsabilità: educare gli alunni a diventare cittadini digitali consapevoli, rispettosi delle norme etiche e della privacy, capaci di valutare criticamente le informazioni online e di proteggersi dai rischi della rete.

La didattica digitale sarà veicolata attraverso metodologie didattiche innovative, come il learning by doing e il project-based learning, che stimolano gli studenti a essere protagonisti del loro processo di apprendimento, favorendo il lavoro di gruppo e l'interazione tra pari. Tali pratiche consentono anche di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Il nostro intento è quello di fornire agli studenti non solo le competenze tecniche necessarie per navigare nel mondo digitale, ma anche gli strumenti per comprenderne l'impatto sulla società e sul loro futuro. La scuola si impegna a garantire che ogni alunno, indipendentemente dalle proprie caratteristiche individuali, possa beneficiare di un percorso formativo che tenga conto delle diversità e delle necessità di ciascuno.

Attraverso l'adozione del DigComp 2.2, vogliamo fare in modo che le competenze digitali diventino una risorsa per lo sviluppo della persona, per la costruzione di un pensiero critico e per l'acquisizione di strumenti utili nella vita quotidiana, nell'ambito scolastico e oltre.
Il nostro curricolo digitale non è solo un programma di formazione tecnologica, ma un modo per preparare i giovani cittadini a partecipare attivamente e responsabilmente alla

società contemporanea, equipaggiandoli con le competenze necessarie per essere protagonisti della propria crescita, nella vita digitale e nel mondo reale.

Considerando che la scuola primaria è il primo ciclo di formazione e che i bambini sono ancora in fase di sviluppo delle competenze digitali, ci si concentra principalmente sui primi due livelli del DigComp 2.2: il "livello base", che si sviluppa con l'aiuto dell'insegnante, e il "livello base in autonomia", in cui gli alunni iniziano a utilizzare gli strumenti digitali con una certa indipendenza.

CLASSI PRIME

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	LIVELLO	ATTIVITÀ
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	• Riconoscere e distinguere le principali componenti del computer (monitor, mouse, tastiera, unità centrale). • Individuare i principali programmi/app di videoscrittura, disegno e visualizzazione video. • Primi accenni all'uso del programma Paint • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo, cancellare). • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.4 Programmazione	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;	• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

		• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• Orientarsi nello spazio e nel tempo usando istruzioni sequenziali (attività unplugged).
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.

CLASSI SECONDE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	LIVELLO	ATTIVITÀ
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	• Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).

			• Praticare il lavoro a coppie e/o di gruppo utilizzando le app con cui hanno più familiarità.
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.4 Programmazione	***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop; utilizzare giochi didattici anche con input di testo. • Compilare un testo a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • Creare un disegno con un software/app di grafica. • Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;	• Utilizzare l'account scolastico, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.

		• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Distinguere attraverso il gioco le emozioni da quelle virtuali a quelle del reale.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici.	***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.

CLASSI TERZE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	LIVELLO	ATTIVITÀ
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	**In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.

		• usare terminologia specifica base; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	• Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), e salvarlo.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	**In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare la condivisione di un documento. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	**In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);	• Scrivere in formato digitale semplici testi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia

		• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	**In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; •utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); •esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un	•Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. •Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. •Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. •Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. •Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.

		videogioco o della fruizione di un cartone.	•Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita. •Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. •Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	**In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).

CLASSI QUARTE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	LIVELLO	ATTIVITA'
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	**Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:** • individuare i propri 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; • 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. **In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • individuare i propri fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.

		• scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali. • 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.	
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	**Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:** • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. • 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; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.

		In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi; • 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; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.	
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	**Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:** • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.

		e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. **In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	**Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:** • individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali;	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.

		• scegliere semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; • 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 proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. **In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • seguire semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-	• Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. • Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita. • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.

		fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	• Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
5. Risolvere problemi tecnici	5.1 Risolvere problemi tecnici	**Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:** • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. **In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:** • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… • Verificare le reti wi-fi disponibili. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).

CLASSI QUINTE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	LIVELLO DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ
1. 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • 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; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • 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; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca). • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.

		ambiente strutturato.	
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • interagire in modo adeguato attraverso le tecnologie digitali; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi; • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici; • sapere che cos'è un'identità digitale. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • interagire in modo adeguato attraverso le tecnologie digitali; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi; • distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici;	• Simulare la creazione di un'identità digitale anche tramite la creazione di un avatar. • Inviare email dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Organizzare in cartelle i documenti presenti sul proprio device. •Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.

		• sapere che cos'è un'identità digitale.	
3. Creazione di Contenuti Digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:*** • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e grafica. •Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini. • Utilizzare Scratch o ambienti similari.

		nuovi e originali; • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; • 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 proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:***	• Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.

		• individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; • 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 proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	***Con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:*** • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. ***In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:***	• Verificare la disponibilità delle reti wifi. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema. • Riconoscere fra applicazioni locali e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni (uso dei

		• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	caratteri, delle spaziature, immagini, tabelle...). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA

In questa sezione del Curricolo Digitale, vengono proposte, per differenti ordini di classi della Scuola Secondaria, le Competenze e le relative attività inerenti le diverse aree scelte quali guida del DigComp 2.2.
Lo scopo anche di questa sezione è mettere a disposizione della comunità scolastica uno strumento che permetta di conoscere meglio l'Istituto e di raccogliere tracce di attività in atto e proposte.
Seguono quindi le tabelle relative alle aree "Alfabetizzazione su informazioni e dati", "Comunicazione e collaborazione", "Creazione di contenuti digitali", "Sicurezza", "Risolvere problemi", come da modello concettuale di riferimento del DigComp, scelto quale struttura per le linee di indirizzo dell'Istituto.

CLASSI PRIME

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Prima		È consapevole che i risultati delle ricerche, possono essere influenzati da una serie di fattori: - contenuti online liberamente accessibili, a pagamento o con sottoscrizione e registrazione a siti; - posizione geografica; - tipo di dispositivo; - comportamento pregresso dell'utente (tracciamento dati di navigazione); - visualizzazione ed eventuale scelta delle informazioni che vengono raccolte da siti, app e/o servizi cui si accede navigando in rete anche se gratuiti che possono essere utilizzati per profilare e/o ricavare profitto con le informazioni fornite anche semplicemente visualizzando contenuti. È consapevole che i motori di ricerca utilizzano codici ed algoritmi anche con apprendimento automatizzato (rif. IA) È in grado di orientarsi tra i motori di ricerca a seconda del tipo di informazioni da reperire nel web. Sa come trovare risultati migliori utilizzando le funzioni avanzate di un motore di ricerca (ad esempio, specificando la frase esatta, la lingua, la regione, la data dell'ultimo aggiornamento) ed inserendo parole chiave efficaci.	Cercare informazioni in siti in rete, con riferimento ad es. ad una *white list*, utilizzando i browser installati nei dispositivi in dotazione all'Istituto.

		È in grado di comprendere, interpretare ed utilizzare informazioni in forma di: - collegamenti ipertestuali; - diagrammi di flusso e mappe, dati in grafici. Sa valutare e selezionare le informazioni risultato di ricerche online sulla base della provenienza (fonte, sito web, proposte del motore di ricerca). Atteggiamento riflessivo e critico ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato a vantaggi e svantaggi dei motori di ricerche e delle relative implicazioni in termini di dati inseriti e raccolti.	
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Prima		È consapevole che gli ambienti online contengono qualsiasi tipologia di informazione e contenuto, inclusi la misinformazione e la disinformazione. È consapevole di potenziali distorsioni informative causate da diversi fattori (ad esempio, dati, algoritmi, scelte editoriali, censura, limitazioni personali). Sa che nel web possono esserci "deepfake" che si riferiscono a immagini, video e registrazioni audio di eventi o di persone generati dall'IA che non sono reali. È consapevole che i dati da cui dipende l'IA possono riflettere pregiudizi o distorsioni, che possono essere automatizzati e resi più pericolosi dall'uso dell'IA stessa. Sa come analizzare e valutare criticamente i risultati di ricerca e i flussi di attività dei social media, per identificarne l'origine, distinguere i fatti dalle opinioni e determinare se i risultati sono	Confrontare esempi di articoli, testi, contenuti di siti proposti evidenziando tutte le informazioni che possono aiutare a riconoscere messaggi basati su informazioni distorte o completamente false.

		attendibili o riflettono ad esempio, interessi economici, politici o religiosi. È disponibile a valutare ogni informazione per affidabilità e l'autorevolezza, prediligendo, fonti di informazione attendibili e valutando attentamente a quali contenuti e risultati conducono eventuali link presenti nei risultati di ricerche o contenuti digitali.	
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Prima		Sa individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. È in grado di elaborare dati provenienti da database in tabelle e fogli elettronici per produrre grafici. È in grado di scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione (dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare. Presta attenzione alla trasparenza, all'attendibilità ed alla trasparenza dei dati.	Attività di creazione, gestione, condivisione di file di varie tipologie all'interno della piattaforma digitale di Istituto e nel registro elettronico, con riferimento ai contenuti condivisibili a seconda del tipo di piattaforma e/o ambiente online utilizzato.

CLASSI SECONDE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Seconda		È consapevole che i risultati delle ricerche, possono essere influenzati da una serie di fattori: - contenuti online liberamente accessibili, a pagamento o con sottoscrizione e registrazione a siti; - posizione geografica; - tipo di dispositivo; - comportamento pregresso dell'utente (tracciamento dati di navigazione). È consapevole che i motori di ricerca utilizzano codici ed algoritmi anche con apprendimento automatizzato (rif. IA) È in grado di orientarsi tra i motori di ricerca a seconda del tipo di informazioni da reperire nel web. Sa come trovare risultati migliori inserendo parole chiave efficaci. È in grado di individuare informazioni in forma di: - collegamenti ipertestuali; - diagrammi di flusso e mappe, dati in grafici. Sa selezionare le informazioni risultato di ricerche online sulla base della provenienza (fonte, sito web, proposte del motore di ricerca). Atteggiamento aperto ed interessato a distinguere tra le possibilità offerte dai motori di ricerca.	Cercare informazioni in siti in rete, con riferimento ad es. ad una *white list*, utilizzando i browser installati nei dispositivi in dotazione all'Istituto.

	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Seconda		È consapevole che gli ambienti online contengono qualsiasi tipologia di informazione e contenuto, inclusi la misinformazione e la disinformazione. È consapevole di potenziali distorsioni informative causate da diversi fattori (ad esempio, dati, algoritmi, scelte editoriali, censura, limitazioni personali). Sa che nel web possono esserci "deepfake" che si riferiscono a immagini, video e registrazioni audio di eventi o di persone generati dall'IA che non sono reali. Sa valutare i risultati di ricerca anche nei social media e distinguere i fatti dalle opinioni. È disponibile a valutare ogni informazione per affidabilità e l'autorevolezza, prediligendo fonti di informazione attendibili.	Confrontare esempi di articoli, testi, contenuti di siti proposti evidenziando tutte le informazioni che possono aiutare a riconoscere messaggi basati su informazioni distorte o completamente false.
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Seconda		Sa individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. È in grado di visualizzare dati provenienti da database in tabelle e grafici. È in grado di scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione (dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare. Presta attenzione all'attendibilità ed alla trasparenza dei dati.	Attività di creazione, gestione, condivisione di file di varie tipologie all'interno della piattaforma digitale di Istituto e nel registro elettronico, con riferimento ai contenuti condivisibili a seconda del tipo di piattaforma e/o ambiente online utilizzato.

CLASSI TERZE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Terza		È consapevole che i risultati delle ricerche, possono essere influenzati da una serie di fattori: - contenuti online liberamente accessibili, a pagamento o con sottoscrizione e registrazione a siti; - posizione geografica; - tipo di dispositivo; - comportamento pregresso dell'utente (tracciamento dati di navigazione); - visualizzazione ed eventuale scelta delle informazioni che vengono raccolte da siti, app e/o servizi cui si accede navigando in rete anche se gratuiti che possono essere utilizzati per profilare e/o ricavare profitto con le informazioni fornite anche semplicemente visualizzando contenuti. È consapevole che i motori di ricerca utilizzano codici ed algoritmi anche con apprendimento automatizzato (rif. IA) È in grado di orientarsi tra i motori di ricerca a seconda del tipo di informazioni da reperire nel web. Sa come trovare risultati migliori utilizzando le funzioni avanzate di un motore di ricerca (ad esempio, specificando la frase esatta, la lingua, la regione, la data dell'ultimo aggiornamento) ed inserendo parole chiave efficaci. È in grado di comprendere, interpretare ed utilizzare informazioni in forma di:	Cercare informazioni in siti in rete, con riferimento ad es. ad una *white list*, utilizzando i browser installati nei dispositivi in dotazione all'Istituto.

		- collegamenti ipertestuali; - diagrammi di flusso e mappe, dati in grafici. Sa valutare e selezionare le informazioni risultato di ricerche online sulla base della provenienza (fonte, sito web, proposte del motore di ricerca). Atteggiamento riflessivo e critico ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato a vantaggi e svantaggi dei motori di ricerche e delle relative implicazioni in termini di dati inseriti e raccolti.	
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Terza		È consapevole che gli ambienti online contengono qualsiasi tipologia di informazione e contenuto, inclusi la misinformazione e la disinformazione. È consapevole di potenziali distorsioni informative causate da diversi fattori (ad esempio, dati, algoritmi, scelte editoriali, censura, limitazioni personali). Sa che nel web possono esserci "deepfake" che si riferiscono a immagini, video e registrazioni audio di eventi o di persone generati dall'IA che non sono reali. È consapevole che i dati da cui dipende l'IA possono riflettere pregiudizi o distorsioni, che possono essere automatizzati e resi più pericolosi dall'uso dell'IA stessa. Sa come analizzare e valutare criticamente i risultati di ricerca e i flussi di attività dei social media, per identificarne l'origine, distinguere i fatti dalle opinioni e determinare se i risultati sono attendibili o riflettono ad esempio, interessi economici, politici o religiosi.	Confrontare esempi di articoli, testi, contenuti di siti proposti evidenziando tutte le informazioni che possono aiutare a riconoscere messaggi basati su informazioni distorte o completamente false.

		È disponibile a valutare ogni informazione per affidabilità e l'autorevolezza, prediligendo, fonti di informazione attendibili e valutando attentamente a quali contenuti e risultati conducono eventuali link presenti nei risultati di ricerche o contenuti digitali.	
	1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	
Terza		Sa individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. È in grado di elaborare dati provenienti da database in tabelle e fogli elettronici per produrre grafici. È in grado di scegliere tra diversi tipi di luoghi di archiviazione (dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare. Presta attenzione all'attendibilità ed alla trasparenza dei dati.	Attività di creazione, gestione, condivisione di file di varie tipologie all'interno della piattaforma digitale di Istituto e nel registro elettronico, con riferimento ai contenuti condivisibili a seconda del tipo di piattaforma e/o ambiente online utilizzato.

CLASSI PRIME

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	2 Comunicazione e collaborazione	2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	
Prima		È in grado di: • identificare adeguati mezzi di comunicazione per un determinato contesto; • interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico.	Introduzione all'uso della piattaforma digitale di Istituto e del registro elettronico. Presentazione delle norme comportamentali degli ambienti digitali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	
Prima		È in grado di: • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Introduzione all'uso della piattaforma digitale di Istituto e del registro elettronico. Presentazione delle norme comportamentali degli ambienti digitali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	
Prima		È in grado di: • scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi.	Introduzione all'uso della piattaforma digitale di Istituto e del registro elettronico.

			Presentazione delle norme comportamentali degli ambienti digitali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.5 NETIQUETTE	
Prima		È in grado di: • 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.	Introduzione all'uso della piattaforma digitale di Istituto e del registro elettronico. Presentazione delle norme comportamentali degli ambienti digitali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	
Prima		È in grado di: • creare e gestire con un supporto adeguato una o più identità digitali, • distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche.	Introduzione all'uso della piattaforma digitale di Istituto e del registro elettronico. Presentazione delle norme comportamentali degli ambienti digitali.

CLASSI SECONDE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	2 Comunicazione e collaborazione	2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	
Seconda		È in grado di: • scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	Gestione e utilizzo consapevole della piattaforma digitale di Istituto. Creazione e condivisione di documenti. Scelta dei canali comunicativi adeguati al contesto e rispetto delle norme comportamentali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	
Seconda		È in grado di: • scegliere e utilizzare tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Gestione e utilizzo consapevole della piattaforma digitale di Istituto. Creazione e condivisione di documenti. Scelta dei canali comunicativi adeguati al contesto e rispetto delle norme comportamentali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	

Seconda		È in grado di: • scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	Gestione e utilizzo consapevole della piattaforma digitale di Istituto. Creazione e condivisione di documenti. Scelta dei canali comunicativi adeguati al contesto e rispetto delle norme comportamentali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.5 NETIQUETTE	
Seconda		È in grado di: • 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; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.	Gestione e utilizzo consapevole della piattaforma digitale di Istituto. Creazione e condivisione di documenti. Scelta dei canali comunicativi adeguati al contesto e rispetto delle norme comportamentali.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	
Seconda		È in grado di: • creare e gestire in maniera autonoma una o più identità digitali; • descrivere e applicare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online.	Gestione e utilizzo consapevole della piattaforma digitale di Istituto. Creazione e condivisione di documenti. Scelta dei canali comunicativi adeguati al contesto e rispetto delle norme comportamentali.

CLASSI TERZE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	2 Comunicazione e collaborazione	2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	
Terza		È in grado di: • utilizzare molteplici tecnologie digitali per l'interazione; • mostrare agli altri i mezzi di comunicazione digitali più appropriati per un determinato contesto.	Gestione autonoma degli strumenti e utilizzo consapevole e rispettoso della piattaforma digitale di Istituto. Elaborazione di contenuti in maniera creativa e personale attraverso canali comunicativi adeguati al contesto e alle proprie inclinazioni. Individuare i canali di informazione di servizi digitali pubblici e privati come: sito della scuola, dei comuni, della biblioteca, eventi sui social, ecc.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	
Terza		È in grado di: • utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.	Gestione autonoma degli strumenti e utilizzo consapevole e rispettoso della piattaforma digitale di Istituto. Elaborazione di contenuti in maniera creativa e personale attraverso canali comunicativi

			adeguati al contesto e alle proprie inclinazioni. Individuare i canali di informazione di servizi digitali pubblici e privati come: sito della scuola, dei comuni, della biblioteca, eventi sui social, ecc.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	
Terza		È in grado di: • scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare come cittadino alla vita sociale.	
	2 Comunicazione e collaborazione	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI.	
Terza		È in grado di: • proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	Gestione autonoma degli strumenti e utilizzo consapevole e rispettoso della piattaforma digitale di Istituto. Elaborazione di contenuti in maniera creativa e personale attraverso canali comunicativi adeguati al contesto e alle proprie inclinazioni. Individuare i canali di informazione di servizi digitali pubblici e privati come: sito della scuola, dei comuni, della biblioteca, eventi sui social, ecc.

	2 Comunicazione e collaborazione	2.5 NETIQUETTE	
Terza		È in grado di: • discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • discutere strategie di comunicazione adattate a un pubblico; • discutere le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali.	Gestione autonoma degli strumenti e utilizzo consapevole e rispettoso della piattaforma digitale di Istituto. Elaborazione di contenuti in maniera creativa e personale attraverso canali comunicativi adeguati al contesto e alle proprie inclinazioni. Individuare i canali di informazione di servizi digitali pubblici e privati come: sito della scuola, dei comuni, della biblioteca, eventi sui social, ecc.
	2 Comunicazione e collaborazione	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	
Terza		È in grado di: • creare e gestire in maniera consapevole una o più identità digitali, • gestire i dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali; • applicare diverse modalità per proteggere la propria reputazione online.	Gestione autonoma degli strumenti e utilizzo consapevole e rispettoso della piattaforma digitale di Istituto. Elaborazione di contenuti in maniera creativa e personale attraverso canali comunicativi adeguati al contesto e alle proprie inclinazioni. Individuare i canali di informazione di servizi digitali pubblici e privati come: sito

			della scuola, dei comuni, della biblioteca, eventi sui social, ecc.

CLASSI PRIME

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	3 Creazione di contenuti digitali	3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI PADRONANZA BASE	
Prima		È in grado di: • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali; • indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici; • esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici.	Produrre grafici e tabelle Produrre documenti di testo Creare semplici presentazioni digitali utilizzando testi, foto, video, musica.
	3 Creazione di contenuti digitali	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	
Prima		È in grado di: • scegliere e spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Svolgere attività di completamento, rielaborazione contenuti tramite piattaforma digitale di Istituto Utilizzare il materiale digitale del libro di testo o di altre fonti per approfondire aspetti disciplinari e interdisciplinari

	3 Creazione di contenuti digitali	3.4 PROGRAMMAZIONE	
Prima		È in grado di: • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Attività di programmazione utilizzando un linguaggio di programmazione a blocchi per programmare personaggi, ambienti, situazioni con procedure prevalentemente guidate.

CLASSI SECONDE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	3 Creazione di contenuti digitali	3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI PADRONANZA BASE	
Seconda		È in grado di: • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati; • esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali.	Produrre grafici e tabelle Produrre documenti di testo Creare presentazioni digitali utilizzando testi, foto, video, musica.
	3 Creazione di contenuti digitali	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	
Seconda		È in grado di: • discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Svolgere attività di completamento, rielaborazione contenuti tramite piattaforma digitale di Istituto Utilizzare il materiale digitale del libro di testo o di altre fonti per approfondire aspetti disciplinari e interdisciplinari
	3 Creazione di contenuti digitali	3.4 PROGRAMMAZIONE	

Seconda		È in grado di: • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici; • elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Attività di programmazione utilizzando un linguaggio di programmazione a blocchi per programmare personaggi, ambienti, situazioni anche con applicativi che permettano l'upload su device.

CLASSI TERZE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	3 Creazione di contenuti digitali	3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI PADRONANZA BASE	
Terza		È in grado di: • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati; • mostrare modalità per esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali.	Produrre grafici e tabelle Produrre documenti di testo Creare presentazioni digitali utilizzando testi, foto, video, musica Creare video
	3 Creazione di contenuti digitali	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	
Terza		È in grado di: • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali.	Svolgere attività di completamento, rielaborazione contenuti tramite piattaforma digitale di Istituto Utilizzare il materiale digitale del libro di testo o di altre fonti per approfondire aspetti disciplinari e interdisciplinari
	3 Creazione di contenuti digitali	3.3 COPYRIGHT E LICENZE	

Terza		È in grado di: • individuare e adottare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.	Produrre elaborati digitali nel rispetto delle limitazioni imposte dal diritto d'autore sull'uso di immagini, video, foto e utilizzando repository il cui contenuto sia utilizzabile.
	3 Creazione di contenuti digitali	3.4 PROGRAMMAZIONE	
Terza		È in grado di: • operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.	Attività di programmazione utilizzando un linguaggio di programmazione a blocchi per programmare personaggi, ambienti, situazioni anche con applicativi che permettano l'upload su device e per la prototipazione con il coinvolgimento, ad esempio, di microcontrollori.

CLASSI PRIME

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	4 Sicurezza	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	
Prima		Sa 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 come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare e come gestirle in modo sicuro. Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi in luoghi pubblici e account con credenziali inserite in dispositivi condivisi con altri.	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy.
	4 Sicurezza	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	
Prima		È a conoscenza del fatto che protezione dei dati personali e privacy sono legate alla corretta gestione dei dispositivi. Sa come individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili (ad esempio dati personali). Valuta vantaggi e rischi prima di utilizzare assistenti vocali e funzioni analoghe all'interno di app.	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy. Come scrivere email e come riconoscere, da esempi costruiti

			di proposito, possibili minacce al proprio account e/o dispositivo. Analisi dei contenuti dei testi da accettare o meno per l'utilizzo di applicazioni: riflettere su quanto viene richiesto di accettare.
	4 Sicurezza	4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	
Prima		È consapevole dell'esistenza di sintomi della dipendenza digitale (ad esempio perdita di controllo, sintomi di astinenza e regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che la dipendenza digitale può causare danni psicologici e fisici. Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o diffamare le persone prese di mira). È in grado di applicare e seguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni online. Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali.	Attività che invitino a riflettere e a prendere coscienza delle proprie abitudini in termini di tempo dedicato alle applicazioni di differenti tipologie Attività mirate ad esplorare e a provare quali azioni siano necessarie per riconoscere e bloccare messaggi e/o informazioni volte ad alimentare fenomeni di cyberbullismo imparando invece ad utilizzare strumenti digitali e relative applicazioni in maniera responsabile e rispettosa di sé e degli altri
	4 Sicurezza	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	
Prima		È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodotti tossici e consumo di energia) e che, al termine del	Comprendere attraverso analisi guidate quali processi sono coinvolti nel funzionamento delle

		loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali. Conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali: consumo di energia, facilità di riciclo dei materiali, tossicità dei materiali utilizzati, packaging riciclabile. Sa come applicare strategie efficienti e semplici per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali. Cerca modi in cui le tecnologie digitali possano aiutare a vivere e consumare nel rispetto della sostenibilità della società umana e dell'ambiente naturale. Tiene in considerazione l'impatto complessivo dei prodotti sul pianeta comparando strumenti digitali e prodotti fisici.	applicazioni e dei relativi dispositivi digitali Valutare quali siano i vantaggi nell'impiego di software e hardware più efficienti, saper proporre e valutare percorsi alternativi Sulla base di un caso specifico reale, confrontare gli strumenti impiegabili in modo da valutare quando e quale soluzione digitale sia preferibile a seconda del contesto di impatto locale e/o globale in termini ambientali.

CLASSI SECONDE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	4 Sicurezza	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	
Seconda		Sa 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). Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad esempio, password, impronte digitali, crittografia) e impedire che altri abbiano accesso a tutti i dati. Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare e come gestirle in modo sicuro. Sa come verificare il tipo di dati personali a cui un'applicazione può accedere sul proprio *device* e, in base a ciò, decidere se installarla o meno e configurare le impostazioni appropriate. Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi in luoghi pubblici e account con credenziali inserite in dispositivi condivisi con altri.	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy
	4 Sicurezza	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	
Seconda		È a conoscenza del fatto che protezione dei dati personali e privacy sono legate alla corretta gestione dei dispositivi. Sa come individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili (ad esempio dati personali).	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e

		Valuta vantaggi e rischi prima di consentire a terzi di elaborare i propri dati personali (ad esempio sa che un assistente vocale su smartphone potrebbe consentire l'accesso a terzi di dati).	memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy Come scrivere email e come riconoscere, da esempi costruiti di proposito, possibili minacce al proprio account e/o dispositivo. Analisi dei contenuti dei testi da accettare o meno per l'utilizzo di applicazioni: riflettere su quanto viene richiesto di accettare
	4 Sicurezza	4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	
Seconda		È consapevole dell'esistenza di sintomi della dipendenza digitale (ad esempio, perdita di controllo, sintomi di astinenza e regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che la dipendenza digitale può causare danni psicologici e fisici. Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o diffamare le persone prese di mira). È in grado di applicare e seguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni online. Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali.	Attività che invitino a riflettere e a prendere coscienza delle proprie abitudini in termini di tempo dedicato alle applicazioni di differenti tipologie Attività mirate ad esplorare e a provare quali azioni siano necessarie per riconoscere e bloccare messaggi e/o informazioni volte ad alimentare fenomeni di cyberbullismo imparando invece ad utilizzare strumenti digitali e relative applicazioni in maniera responsabile e rispettosa di sé e degli altri

	4 Sicurezza	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	
Seconda		È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodotti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali. Conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali: consumo di energia, facilità di riciclo dei materiali, tossicità dei materiali utilizzati, packaging riciclabile. Sa come applicare strategie efficienti e semplici per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali. Cerca modi in cui le tecnologie digitali possano aiutare a vivere e consumare nel rispetto della sostenibilità della società umana e dell'ambiente naturale. Tiene in considerazione l'impatto complessivo dei prodotti sul pianeta comparando strumenti digitali e prodotti fisici.	Comprendere attraverso analisi guidate quali processi sono coinvolti nel funzionamento delle applicazioni e dei relativi dispositivi digitali Valutare quali siano i vantaggi nell'impiego di software e hardware più efficienti, saper proporre e valutare percorsi alternativi Sulla base di un caso specifico reale, confrontare gli strumenti impiegabili in modo da valutare quando e quale soluzione digitale sia preferibile a seconda del contesto di impatto locale e/o globale in termini ambientali

CLASSI TERZE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	4 Sicurezza	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	
Terza		Sa 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). Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad esempio, password, impronte digitali, crittografia) e impedire che altri abbiano accesso a tutti i dati. Conosce l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni. Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare e come gestirle in modo sicuro. Sa come verificare il tipo di dati personali a cui un'applicazione può accedere sul proprio *device* e, in base a ciò, decidere se installarla o meno e configurare le impostazioni appropriate. È in grado di intervenire in modo appropriato in caso di violazione della sicurezza (accesso a email e/o applicazioni personali da parte di altri). Presta attenzione a non lasciare computer o dispositivi mobili incustoditi in luoghi pubblici e account con credenziali inserite in dispositivi condivisi con altri. Presta attenzione ai benefici e i rischi dell'uso di tecnologie di identificazione biometrica (furti di identità e dati elaborati da IA).	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy

	4 Sicurezza	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	
Terza		È a conoscenza del fatto che protezione dei dati personali e privacy sono legate alla corretta gestione dei dispositivi Sa come individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili (ad esempio dati personali) o che possano contenere malware. Valuta vantaggi e rischi prima di consentire a terzi di elaborare i propri dati personali (ad esempio sa che un assistente vocale su smartphone potrebbe consentire l'accesso a terzi di dati).	Attività di login e logout dal proprio account nella piattaforma digitale di Istituto: utilizzo di browser e app e relative differenze nel funzionamento e memorizzazione delle proprie credenziali ed analisi dei menu delle impostazioni di privacy Come scrivere email e come riconoscere, da esempi costruiti di proposito, possibili minacce al proprio account e/o dispositivo Analisi dei contenuti dei testi da accettare o meno per l'utilizzo di applicazioni: riflettere su quanto viene richiesto di accettare
	4 Sicurezza	4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	
Terza		Sa che è importante trovare un equilibrio nell'impiego delle tecnologie digitali, scegliendo eventualmente anche di non utilizzarle, in quanto molti diversi aspetti della vita digitale possono avere un impatto su salute, benessere e soddisfazione personali. È consapevole dell'esistenza di sintomi della dipendenza digitale (ad esempio, perdita di controllo, sintomi di astinenza e	Attività che invitino a riflettere e a prendere coscienza delle proprie abitudini in termini di tempo dedicato alle applicazioni di differenti tipologie Attività mirate ad esplorare e a provare quali azioni siano

		regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che la dipendenza digitale può causare danni psicologici e fisici. Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o diffamare le persone prese di mira). È in grado di applicare e seguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni online. Sa riconoscere le tecniche volte a manipolare e/o indebolire la capacità di controllo nelle decisioni. Si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali.	necessarie per riconoscere e bloccare messaggi e/o informazioni volte ad alimentare fenomeni di cyberbullismo imparando invece ad utilizzare strumenti digitali e relative applicazioni in maniera responsabile e rispettosa di sé e degli altri
	4 Sicurezza	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	
Terza		È consapevole dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento, sottoprodotti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali. Conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali: consumo di energia, facilità di riciclo dei materiali, tossicità dei materiali utilizzati, packaging riciclabile. Sa come applicare strategie efficienti e semplici per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali.	Comprendere attraverso analisi guidate quali processi sono coinvolti nel funzionamento delle applicazioni e dei relativi dispositivi digitali Valutare quali siano i vantaggi nell'impiego di software e hardware più efficienti, saper proporre e valutare percorsi alternativi Sulla base di un caso specifico reale, confrontare gli strumenti impiegabili in modo da valutare quando e quale soluzione digitale sia preferibile a seconda

		Cerca modi in cui le tecnologie digitali possano aiutare a vivere e consumare nel rispetto della sostenibilità della società umana e dell'ambiente naturale. Tiene in considerazione l'impatto complessivo dei prodotti sul pianeta comparando strumenti digitali e prodotti fisici.	del contesto di impatto locale e/o globale in termini ambientali

CLASSI PRIME

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	5 Risolvere problemi	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	
Prima		È in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni
	5 Risolvere problemi	5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	
Prima		È in grado di: • individuare e utilizzare con un supporto adeguato semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni

CLASSI SECONDE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	5 Risolvere problemi	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	
Seconda		È in grado di: • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni
	5 Risolvere problemi	5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	
Seconda		È in grado di: • scegliere e utilizzare strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni

CLASSI TERZE

CLASSE	AREA	COMPETENZA	ATTIVITÀ
	5 Risolvere problemi	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	
Terza		È in grado di: • distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni a questi problemi.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni
	5 Risolvere problemi	5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	
Terza		È in grado di: • distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.	Presentazione di una situazione-problema in ambito digitale e brainstorming risolutivo Conoscenza delle funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni