

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE DELL’I.C. “C. MACOR”

ANNO SCOLASTICO 2023-2024



PREMESSA

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave di cittadinanza individuate dall'Unione Europea con un percorso iniziato nel 2006 e rivisto profondamente nel 2018. Queste abilità si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti.

La competenza digitale è la competenza propria di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società.

Fanno parte di questa competenza:

1. l'alfabetizzazione informatica e i dati
2. la comunicazione e la collaborazione
3. la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione)
4. la sicurezza online (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica)
5. la risoluzione di problemi

Riguardo l'educazione digitale, l'OCSE ritiene che *“Diventare digitalmente competenti è essenziale per consentire ai giovani di partecipare efficacemente a una società e un'economia digitalizzate; non dedicarsi a queste competenze rischia di esacerbare il divario digitale e perpetuare le disparità esistenti”*.

La competenza digitale è una competenza trasversale, in quanto interessa ogni disciplina ed è fondamentale nell'utilizzo di metodologie didattiche innovative, in cui si pone lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere situazioni problematiche, documentare, programmare, sintetizzare e analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali.

Il curriculum digitale può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della competenza digitale e di una cittadinanza digitale responsabile per sé e gli altri.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare al primo ciclo di istruzione riguarda:

- l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
- il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
- l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

Il profilo in uscita al termine del primo ciclo (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.”

Il curriculum digitale di questo istituto fa riferimento al *Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp 2.2)* e alla *Scuola 4.0*.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il DigComp 2.2 individua **5 aree di competenza**:

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



AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Per ciascuna di queste 21 competenze sono individuati 8 livelli di padronanza, da quello base a quello altamente specializzato e vengono citati esempi di utilizzo.

Ciascun livello di competenza contiene la descrizione delle conoscenze, abilità e attitudini attese e rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati, solo per fare alcuni esempi. Le competenze digitali sono quindi una priorità per lo sviluppo economico e sociale del Paese e c'è ancora molto da fare. Basti ricordare i dati del DESI 2020, in cui l'Italia è all'ultima

posizione per l'area Capitale Umano e il 58% degli italiani (popolazione tra 16 e 74 anni) non possiede un livello di competenze digitali almeno di base. Ecco perché nell'agosto 2020 l'Italia si è dotata di una "Strategia Nazionale per le Competenze Digitali", con l'obiettivo di eliminare il divario con gli altri Paesi europei.

Livelli di competenza nel DigComp 2.2

	Livelli di competenza	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non di routine	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando gli altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

SCUOLA DELL'INFANZIA

Classi prime, seconde e terze

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale. L'utilizzo delle tecnologie dovrebbe essere limitato nel tempo, in particolare in questa fascia d'età e le famiglie dovrebbero essere informate e sensibilizzate sui rischi connessi all'utilizzo prolungato dei dispositivi digitali.

Profilo in uscita al termine della scuola dell'infanzia (con il supporto di un adulto):

- Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Gioca in tempi limitati con le tecnologie per abbinare e scegliere.
- Visiona immagini, animazioni, video
- Impara a condividere il gioco.
- Racconta ciò che vede sugli schermi.
- Rispetta il proprio turno

SCUOLA PRIMARIA

Classi prime e seconde

Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazione e dati
Descrittore di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Diverse tipologie di strumenti tecnologici Terminologia delle parti del computer. Uso del mouse e della tastiera Icone e pulsanti	● Accendere e spegnere un dispositivo. ● Scoprire diverse tipologie di strumenti digitali e riconoscere le loro parti fondamentali. ● Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera. ● Trovare immagini e parole attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. ● Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Uso della piattaforma scolastica nel lavoro collaborativo Relazioni positive con i compagni attraverso giochi didattici Le parole gentili	● Eseguire test e giochi didattici. ● Relazionarsi correttamente utilizzando i giochi didattici digitali con i coetanei. ● Distinguere le parole gentili da quelle ostili. ● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. ● Comprendere l'importanza di aspettare il proprio turno di gioco. ● Saper condividere e lavorare in gruppo attraverso giochi didattici digitali.

Area di competenza	3. Costruzione di contenuti
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Le funzioni principali di semplici programmi di videoscrittura e/o di disegno Sequenza di istruzioni per svolgere	● Creare un disegno con un software di grafica. ● Utilizzare un software di videoscrittura (scrivere lettere, semplici parole e/o semplici frasi). ● Eseguire istruzioni in sequenza.

un compito specifico Coding e robotica educativa	● Elencare istruzioni in sequenza per eseguire un semplice compito. ● Utilizzare un robot didattico con comandi on board con l'aiuto dell'insegnante.
---	--

Area di competenza	4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Cura dei dispositivi digitali Rischi collegati alle tecnologie multimediali Le persone di riferimento in caso di pericolo Distinzione tra virtuale e reale, riflettendo sulle proprie emozioni e sugli stati d'animo	● Avere cura dei dispositivi digitali in dotazione. ● Sapere che ci sono dei pericoli nell'utilizzo non corretto delle tecnologie digitali (con l'aiuto della famiglia). ● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. ● Conoscere, con la collaborazione della famiglia, i videogiochi o i programmi adatti alla loro fascia d'età. ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ● Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. ● Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. ● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

Area di competenza	5. Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e soluzione di piccoli problemi)	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi digitali	● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Identificare possibili soluzioni per risolvere problemi tecnici individuati.

Classi terza, quarta e quinta

Area di competenza	3. Alfabetizzazione su informazione e dati
Descrittore di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Utilizzo del mouse e della tastiera. Gestione dei file (salvataggio, ricerca, apertura, organizzazione nella memoria del dispositivo) Navigazione e ricerca di contenuti digitali Conoscenza di base di come funzionano la rete e le varie piattaforme	● Utilizzare in modo adeguato il mouse anche per selezionare una parola o parte del testo. ● Approfondire l'utilizzo della tastiera (tasti semplici o con doppio e triplo simbolo, shift, shortcut). ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire, archiviare, organizzare, scaricare, salvare un file. ● Avviare la stampa di un file. ● Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno con la supervisione dell'insegnante. ● Trovare dati, informazioni, immagini e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali (anche attraverso motori di ricerca). ● Nelle ricerche di materiale online porre attenzione al copyright e alle licenze d'uso. ● Conoscere i meccanismi di funzionamento della rete.

Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Strumenti digitali per la comunicazione. Importanza della comunicazione sia in presenza che a distanza Condivisione di contenuti digitali Netiquette	● Conoscere e saper utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma. ● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...). ● Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. ● Utilizzare software per collaborare (ad es. Google Meet e Classroom). ● Utilizzare il drive per condividere contenuti. ● Sapere che esistono le regole base della Netiquette (un insieme di regole informali che disciplinano il comportamento degli utenti sul web).

Area di competenza	3. Costruzione di contenuti
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Le diverse applicazioni che permettono di creare contenuti digitali. Conoscenza delle funzioni principali del menù del programma Layout e utilizzo delle caselle di testo e immagine Le tabelle per organizzare contenuti Presentazioni (sfondo e transizione delle diapositive, animazioni, ...) Fogli di calcolo Video editing Coding e robotica educativa	• Conoscere alcuni software che permettono di creare contenuti digitali. • Individuare quale software (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare. • Utilizzare, nelle funzioni principali, alcuni software per creare contenuti digitali (documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni, mappe, ...). • Conoscere le funzioni principali del menù del programma. • Formattare un testo utilizzando le funzioni basilari (tipo di carattere, stile, dimensioni e colori, spaziature, allineamenti, elenchi puntati, ...). • Utilizzare le tabelle e le caselle di testo per organizzare i contenuti all'interno di un file. • Realizzare una semplice presentazione multimediale (modificando anche lo sfondo di una diapositiva, impostando la transizione delle diapositive e le animazioni). • Familiarizzare con il lessico specifico del programma di calcolo (cella, colonna, riga,...) e utilizzare in modo semplice i fogli di calcolo. • Utilizzare, in un foglio di calcolo, semplici formule matematiche (somma, media,...). • Inserire immagini/file audio all'interno di un contenuto digitale. • Utilizzare testi e immagini scaricate per creare un proprio progetto personale. • Creare semplici video. • Utilizzare giochi di logica per pensare in modo critico. • Riconoscere diverse soluzioni ai problemi. • Programmare un robot didattico con comandi on board per seguire un percorso man mano più complesso. • Conoscere le indicazioni e il linguaggio di base per programmare un robot. • Riconoscere e creare semplici codici a blocchi. • Scrivere semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione a blocchi (ad esempio Blockly Games, Code.org, Scratch, ...). • Eseguire semplici istruzioni sia mediante materiali e strumenti unplugged sia con strumenti informatici. • Riconoscere e correggere un errore in un codice a blocchi. • Realizzare con un software per la programmazione a blocchi un'animazione o un semplice videogioco.

Area di competenza	4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Cura dei dispositivi digitali Rischi collegati alle tecnologie multimediali (rischi per la salute quali ansia, disturbi del sonno e del comportamento) Privacy Emozioni e stati d'animo durante l'utilizzo dei dispositivi digitali Distinzione tra virtuale e reale Atteggiamenti sostenibili	• Avere cura dei dispositivi digitali in dotazione. • Conoscere ed evitare i rischi collegati ad un uso non corretto nell'utilizzo dei dispositivi digitali. • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali utilizzando password sicure, usando un nickname, non fornendo dati personali, registrandosi in siti sicuri solo con il consenso dei genitori, conservando le proprie password in modo sicuro. • Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco e distinguere le emozioni dal virtuale da quelle del reale. • Non dimenticare i dispositivi accesi, usare funzioni di risparmio energetico, ecc...

Area di competenza	5. Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e soluzione di piccoli problemi)	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Problemi tecnici degli strumenti tecnologici in uso a scuola.	• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Riconoscere il problema e trovare semplici soluzioni per risolverlo. • Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. • Individuare problemi di accessibilità.

Livello di competenza da raggiungere in tutte le aree				
Livello di competenza		Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Classe prima, seconda e terza

Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazione e dati
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
CONOSCENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Gestione file Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	• organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni; • ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • distinguere una sitografia da una bibliografia e crearne una dopo una ricerca; • distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate; • ricercare e confrontare le informazioni raccolte nel web per saper distinguere le fake news • utilizzare app online per presentazioni autonome o di gruppo • utilizzare più motori di ricerca

Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	

CONOSCENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Strumenti digitali per la comunicazione. Conoscenza e utilizzo di programmi per la comunicazione. Condivisione di un documento sul drive. L'importanza della comunicazione sia in presenza che a distanza La Netiquette Identità digitale	• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione a distanza (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, e-mail, piattaforme web di messaggistica); • conoscere e utilizzare gli strumenti digitali in dotazione alla classe. • conoscere e utilizzare il drive per condividere documenti (creazione di vocabolari digitali) • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • inviare e-mail, utilizzare classroom, saper visionare documenti, inserire e modificare file nel drive; • scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio dispositivo; • 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. • conoscere e utilizzare le regole base della Netiquette, cioè utilizzare parole adeguate al contesto e la buona educazione. • saper utilizzare in modo appropriato il telefono cellulare • sapere che cosa si intende per identità digitale;

Area di competenza	3. Costruzione di contenuti
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	
CONOSCENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Storia degli strumenti di calcolo. Conoscere le grandezze dell'informatica e le loro unità di misura. Le diverse applicazioni che permettono di creare contenuti digitali. Presentazioni (sfondo e transizione delle diapositive, animazioni, ...) Fogli di calcolo Video editing	• Sapere che computer vuol dire calcolatore e conoscere la storia degli strumenti di calcolo. • Conoscere e utilizzare le unità di misura della quantità di informazione (bit, byte), della frequenza di clock del processore (Hertz) e i prefissi k,M,G,T. • Essere consapevole della necessità di rispettare le norme sul diritto d'autore quando si scarica immagini, musica e video. • Utilizzare un elaboratore di testo per scrivere e modificare documenti. • Realizzare una presentazione multimediale curandone contenuto e veste grafica. • Creare brevi animazioni, tagliare e montare un video inserendo titoli e musica, creare un libro digitale utilizzando i software più adatti. • Utilizzare un foglio di calcolo per elaborare dati statistici, disegnare grafici, creare tavole numeriche. • Utilizzare un linguaggio di programmazione visuale per creare animazioni, giochi e programmi di interesse didattico.

Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. e robotica educativa Programmazione a blocchi Gamification	• Utilizzare istruzioni condizionali, cicli di iterazione, variabili. • Utilizzare applicazioni che favoriscano un apprendimento personalizzato, attivo e duraturo • Apprendere attraverso il gioco
---	---

Area di competenza	4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	
CONOSCENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Cura dei dispositivi digitali e dei laboratori. Rischi e pericoli collegati alle tecnologie multimediali, e il cyberbullismo. L'importanza dei propri dati personali e la privacy L'importanza della legalità. I principali rischi per la salute nell'utilizzo prolungato delle tecnologie. Emozioni e stati d'animo. Virtuale e reale Impatto ambientale delle tecnologie e atteggiamenti sostenibili. Tecnologie inclusive	• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola, avendo cura dei dispositivi; • conoscere i rischi associati all'uso delle tecnologie • proteggere dispositivi e dati utilizzando password adeguate; • sapere quando utilizzare un nickname, non fornire dati personali, registrarsi solo in siti sicuri e con il consenso dei genitori, conservare le proprie password in modo sicuro • sapere che violare la privacy di qualcuno, diffamare, fare spam è reato • conoscere i principali rischi per la salute (ansia, disturbi del sonno, del comportamento) derivanti dall'utilizzo di dispositivi digitali. distinguere le emozioni del mondo virtuale da quelle vere. • adottare atteggiamenti sostenibili, come l'utilizzo di dispositivi di seconda mano; • non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc. • conoscere l'esistenza del software libero. • conoscere le app adatte ad includere ed integrare alunni con disabilità

Area di competenza	5. Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e soluzione di piccoli problemi) 5.2 Individuare i bisogni e le risorse tecnologiche	
CONOSCENZE	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Problemi tecnici degli strumenti tecnologici in uso a scuola.	● Riconoscere le parti di un PC e comprenderne la funzione. ● Effettuare semplici interventi sull'hardware come installare o sostituire una scheda. ● individuare e risolvere autonomamente semplici problemi tecnici (ad es. collegamenti, volume audio, disponibilità della rete). ● Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi. ● Individuare problemi di accessibilità.

Livello di competenza da raggiungere in tutte le aree				
Livelli di competenza		Complessità del compito	Autonomia	Dominio Cognitivo
BASE	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere