

## Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE**

### Traguardi formativi

#### Raccomandazioni Europee 2018

**DEFINIZIONE:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

#### Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018<sup>1</sup>)

**PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO:** Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze<sup>2</sup>

L'alunno:

- Individua/distingue/riconosce **le tecnologie dell'informazione e della comunicazione** appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)
- Assume un approccio critico nei confronti **della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti** resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.
- Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la **produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione** con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

<sup>1</sup> La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

<sup>2</sup> Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento<sup>3</sup> e relativi Livelli di competenza/padronanza

#### Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici				
<p>1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)</p> <p>Da 1.1 a 1.4</p> <p>10 ore</p> <p>Tutti i prof</p> <p>10 ore</p> <p>Prof. con formazione coding/robotica</p> <p>1.5</p> <p>30 ore</p> <p>tutti i prof</p>	<p><b>1.1</b> Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale-Programmazione- Coding – Robotica (livello base)</i></p>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> , comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p><b>1.2</b> Comprendere ed utilizzare la terminologia specifica legata alle ICT <i>Devices – Hardware – Software – App – File - Rete</i></p>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note in <b>completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> , comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p><b>1.3</b> Distinguere le componenti hardware e software delle ICT <i>Dispositivi di Input e Output – Memorie - Software di sistema e Software operativi</i></p>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note e in <b>completa autonomia</b> , distingue con <b>continuità</b> e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> distingue con una certa <b>continuità</b> e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , distingue le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , distingue le componenti di un device, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<p><b>1.4</b> Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file <i>Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete)</i></p>			
<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>	
L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note e in <b>completa autonomia</b> , conosce ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> conosce ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	
<p><b>1.5</b> Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici <b>a livello base</b> <i>Editor di testo (Documenti)- Fogli di calcolo (Fogli) - Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup)</i></p>				
<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>	
L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , comprende ed utilizza i software, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza i software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

#### Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>2. DATI E INFORMAZIONI</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>2.1</b> Comprendere la differenza tra dato e informazione			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>2.2.1</b> Conoscere ed utilizzare le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , conosce ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> , conosce ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , conosce ed utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , conosce e utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
<b>2.3.1</b> Ricercare, Identificare, Recuperare informazioni <i>Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>				
<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>	
L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , ricerca, identifica, recupera informazioni, con <b>continuità</b> e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> , ricerca, identifica, recupera informazioni con una certa <b>continuità</b> e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , ricerca, identifica, recupera informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , ricerca, identifica, recupera informazioni, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

#### Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI</b>  <b>10 ore</b> Tutti i prof	<b>3.1</b> Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>3.2</b> Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Account – Posta Elettronica – Chat</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con una certa <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>3.3</b> Conoscere ed utilizzare risorse digitali dei libri di testo e software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche (libri digitali)- Servizi Cloud (primi passi in Google Drive) - Riunioni on line</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , conosce e utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

#### Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>4. SICUREZZA</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>4.1</b> Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.2</b> Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.3</b> Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE (declinabile in uno dei tre anni oppure graduato sul triennio)</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , è in grado di proteggere l'ambiente con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato se necessario</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

### 66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<b>Classe PRIMA</b>			
5. CITTADINANZA DIGITALE <b>A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica</b>	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (????)			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>

## Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

### Traguardi formativi

#### Raccomandazioni Europee 2018

**DEFINIZIONE:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

#### Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018<sup>1</sup>)

**PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO:** Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze<sup>2</sup>

L'alunno:

- Individua/distingue/riconosce **le tecnologie dell'informazione e della comunicazione** appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)
- Assume un approccio critico nei confronti **della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti** resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.
- Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la **produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione** con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

<sup>1</sup> La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

<sup>2</sup> Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

## Esiti Formativi

*Obiettivi di apprendimento<sup>3</sup> e relativi Livelli di competenza/padronanza*

**Classe seconda**

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Obiettivi di apprendimento<sup>3</sup> e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
	<b>Classe seconda</b>			
<b>1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)</b>  <b>1.1</b> <b>10 ore</b> Prof formato in coding/robotica  <b>1.5</b> <b>30 ore</b> Tutti i prof	<b>1.1</b> Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Programmazione- Coding – Robotica Livello intermedio</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , comprende ed utilizza il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza il linguaggio della programmazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>1.5</b> Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici. <b>Livello intermedio</b> <i>Editor di testo - Software per la produzione di presentazioni multimediali e mappe - Fogli di calcolo - Google Sites - Iper testi....</i>			
<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>	
L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma in <b>autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza software recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

<sup>3</sup> Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.



## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

**Classe SECONDA**

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<b>Classe SECONDA</b>			
<b>2. DATI E INFORMAZIONI</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>2.2</b> Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca - .....</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , conosce ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> conosce ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , conosce ed utilizza programmi per la navigazione in internet il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , conosce ed utilizza i programmi per la navigazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>2.3</b> Confrontare e Valutare informazioni <i>Ricerca x parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , confronta e valuta informazioni con <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> confronta e valuta informazioni con <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , confronta e valuta, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
<b>2.4</b> Organizzare, Conservare, Stampare le informazioni digitali <i>Cronologia – Preferiti – Download</i>				
<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>	
L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali con <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> organizza, conserva stampa le informazioni digitali con <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , organizza, conserva e valuta informazioni con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

**Classe SECONDA.**

Area di Competenza Nuclei Tematici				
<b>3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE e CONDIVISIONE DI CONTENUTI</b>  <b>20 ore</b> Tutti i prof	<b>3.3</b> Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche - Servizi Cloud (Google drive)- Blog – Webinar (creazione)</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con <b>continuità</b> e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>3.4</b> Utilizzare, creare contenuti digitali in modalità collaborativa. App Google – App Microsoft			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , con <b>continuità</b> e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> con <b>continuità</b> e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

#### Classe SECONDA

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>4. SICUREZZA</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>4.1</b> Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.2</b> Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.3</b> Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , è in grado di proteggere l'ambiente con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

### 66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

## Esiti Formativi

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<i>Classe ....</i>			
<b>5. CITTADINANZA DIGITALE</b> <b>A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica</b>	<b>5.1</b> Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.2</b> Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.3</b> Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.4</b> Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.5</b> Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.6</b> Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.7</b> Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.8</b> Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (???)			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>

## Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE**

### *Traguardi formativi*

#### *Raccomandazioni Europee 2018*

**DEFINIZIONE:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

#### *Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018<sup>1</sup>)*

**PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO:** Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

#### *Traguardi per lo sviluppo delle competenze<sup>2</sup>*

L'alunno:

- Individua/distingue/riconosce **le tecnologie dell'informazione e della comunicazione** appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, .....), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)
- Assume un approccio critico nei confronti **della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti** resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.
- Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la **produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione** con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

<sup>1</sup> La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

<sup>2</sup> Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

## Esiti Formativi

*Obiettivi di apprendimento<sup>3</sup> e relativi Livelli di competenza/padronanza*

**Classe TERZA**

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Obiettivi di apprendimento<sup>3</sup> e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
	<b>Classe TERZA</b>			
<b>1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)</b>  <b>1.1</b> <b>20 ore</b> Docenti formato coding/robotica  <b>1.5</b> <b>20 ore</b> Tutti i docenti	<b>1.1</b> Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Programmazione- Coding - Robotica</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note ( <b>specificare quali</b> ), <b>in completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	<b>1.5</b> Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici gestendoli in <b>maniera approfondita</b> editor di testo ( documenti), fogli di calcolo ( fogli ), software per la produzione di presentazione multimediali ( ipertesti ) e mappe ( MindMup), google sides...			
<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>	
L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note ( <b>specificare quali</b> ), <b>in completa autonomia</b> , comprende ed utilizza con <b>continuità</b> e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza i software recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	

<sup>3</sup> Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<b>Classe TERZA</b>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
<b>2. DATI E INFORMAZIONI</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>2.2</b> Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet <i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca -</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note ( <b>specificare quali</b> ), <b>in completa autonomia</b> , conosce e utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> comprende ed utilizza con una certa <b>continuità</b> e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , <b>se necessario</b> , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	<b>2.3</b> Ricercare, Identificare, Recuperare, Confrontare e Valutare e filtrare informazioni <i>Ricerca x parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note e , <b>in completa autonomia</b> , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> ,ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con una certa continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , <b>se necessario</b> , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni utilizzando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni recuperando con fatica le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
<b>2.5</b> Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate				
<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>	
L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note e in , <b>in</b> Completa autonomia <b>co</b> mprende con continuità e padronanza il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> ,comprende, con una certa continuità e padronanza, il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , <b>se necessario</b> , comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , con fatica comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate <b>recuperando</b> le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

**Classe TERZA**

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE e CONDIVISIONE DI CONTENUTI</b>  <b>20 ore</b> Tutti i prof	<b>3.3</b> Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Webinar ( creazioni)– Riunioni on line -</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici li.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando , con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici .
	<b>3.4</b> Utilizzare, creare filtrare e , modificare contenuti digitali in modalità collaborativa App Google – App Microsoft –			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'Alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, <b>in completa autonomia</b> , con continuità e padronanza, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'Alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> con una certa continuità e padronanza, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali.	L'Alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento formali.	L'Alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento formali.



## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

**Classe TERZA**

Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<b>4. SICUREZZA</b>  <b>3 ore</b> Tutti i prof	<b>4.1</b> Conoscere ed Individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.2</b> Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy. <i>Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	<b>4.3</b> Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE</i>			
	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
	L'alunno, anche in <b>situazioni</b> non note, in <b>completa autonomia</b> , è in grado di proteggere l'ambiente con <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in <b>situazioni</b> note ma <b>in autonomia</b> è in grado di proteggere l'ambiente, con una certa <b>continuità</b> e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in <b>situazioni</b> note e <b>guidato, se necessario</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in <b>situazioni</b> note e <b>guidato</b> , è in grado di proteggere l'ambiente, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità ( <b>risorse</b> ) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

### 66 ore totali così suddivise

2 ore: religione

30 ore: prof di arte, ed fisica, musica, ed. tecnica, scienze, storia, geografia, tedesco (4 ore minimo ogni materia, 2 ore tecnologia)

6 ore: inglese

8 ore: matematica

10 ore: italiano

10 ore: prof di tecnologia o altro esperto informatica

## Esiti Formativi

### Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Classe ...</i>			
<b>5. CITTADINANZA DIGITALE</b> <b>A cura del gruppo di lavoro x l'Educazione Civica</b>	<b>5.1</b> Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.2</b> Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.3</b> Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.4</b> Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.5</b> Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.6</b> Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.7</b> Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	<b>5.8</b> Interagire e partecipare alle comunità e alle reti (????)			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>

