

CURRICOLO PER LE COMPETENZE DIGITALI

Rete per il Cittadino Digitale

Introduzione

Il Percorso di Costruzione

Traguardi per la competenza digitale nel Primo Ciclo

Curricolo verticale delle competenze digitali

Introduzione

Negli ultimi due anni la scuola è stata travolta dal digitale: la necessità di riuscire a garantire a tutti gli studenti il diritto allo studio durante la pandemia mondiale causata dal Covid 19 ha sensibilmente costretto l'intera Comunità educante ad utilizzare gli strumenti tecnologici, a prescindere dalle competenze di ciascuno.

Diventa così indispensabile e necessario costruire un curricolo per le competenze digitali con una duplice funzione: da una parte rispondere all'urgenza di inserire le competenze digitali, ormai fondamentali per i percorsi di apprendimento, nel Curricolo d'istituto, dall'altra, invece, la possibilità di capitalizzare tutte le esperienze portate avanti negli anni ma soprattutto durante la Didattica Digitale Integrata.

Il presente Curricolo è stato elaborato dalla Rete per il Cittadino Digitale, costituita durante l'a.s.2019-20 dai seguenti Istituti Comprensivi: IC Rovereto Nord, IC Rovereto Est, IC Alta Vallagarina, IC Villa Lagarina, IC Folgaria Lavarone. Gli Animatori Digitali dei suddetti Istituti, Elisabetta Nanni, Chiara Zanini e Debora Martini, Mariaelisa Beltrami, Lara Stedile e Sonia Sartori, dopo una prima mappatura delle esperienze digitali presenti in ogni singolo istituto, hanno sistematizzato il materiale prodotto di ogni singolo istituto, al fine di contestualizzarlo nel Framework Europeo delle Competenze Digitali DigComp 2.1¹ tenendo presente i seguenti Riferimenti normativi:

- Piano Nazionale Scuola Digitale, 2015²
- Piano Provinciale Scuola Digitale trentina, 2017³

¹ https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

² https://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml

³ <https://www.vivoscuola.it/content/download/20820/531674/version/1/file/PIANO+PROVINCIALE+SCUOLA+DIGITALE.pdf>

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

- Raccomandazione del Consiglio relativa alle Competenze Chiave per l'Apprendimento permanente, 2018⁴
- Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica e alla cittadinanza, Provincia di Trento 2020⁵

Inoltre, alcuni dei percorsi suggeriti presenti nel Curricolo sono stati tratti dalla proposta formativa "Vivere Internet al Meglio"⁶, prodotta da Fondazione Mondo Digitale e dal testo interattivo "Interland Avventure digitali"⁷.

Il libro è scaricabile gratuitamente al seguente indirizzo: [Interland: avventure digitali](#)⁸.



⁴ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

⁵ <https://www.vivoscuola.it/content/download/74031/1577956/version/1/file/delibera+1233+del+21+agosto+2020+linee+guida+educazione+civica+cittadinanza.pdf>

⁶ <https://viam.mondodigitale.org/>

⁷ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interlandavventuredigitali/

⁸ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interlandavventuredigitali/static/assets/Google_Interland_avventure_digitali.pdf?cache=61ca164

Il Percorso di costruzione

Il percorso di costruzione del Curricolo digitale è iniziato durante l'a.s. 2019-20. Gli Istituti della Rete si sono confrontati partendo dai risultati ottenuti durante la somministrazione del [SELFIE](#)⁹, il questionario per rilevare e monitorare le Competenze Digitali delle Organizzazioni. In tutti gli Istituti Comprensivi della Rete, l'Area dedicata alle Competenze Digitali, ha evidenziato delle contraddizioni tra la percezione del significato di competenza digitale tra studenti e docenti. Partendo dalla domanda "Cosa significa essere, oggi, un cittadino competente digitalmente?" gli Animatori referenti hanno, quindi, analizzato e approfondito il [DigComp2.1](#), il Framework europeo delle competenze digitali. Il percorso è proseguito scegliendo, tra vari modelli, quello proposto dall' [USR Umbria](#)¹⁰, redatto nel 2017. Considerando che negli Istituti Comprensivi trentini non è presente la scuola d'infanzia come nel resto d'Italia, il gruppo di lavoro ha ritenuto opportuno abbassare i livelli di padronanza rispetto al modello umbro. I traguardi proposti nel Curricolo di Rete, fanno riferimento al secondo livello Base per la scuola primaria e al Primo livello Intermedio per la Scuola secondaria di Primo grado.

I cinque ambiti del Digicomp 2.1 (Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati, Area 2. Comunicazione e collaborazione, Area 3. Creazione di contenuti digitali, Area 4. Sicurezza, Area 5. Problem Solving) sono stati declinati secondo le dimensioni di ciascuna competenza e seguendo questa scansione temporale:

- Primo Biennio
- Secondo Biennio
- Classe Quinta Primaria
- Biennio della Scuola Secondaria di Primo Grado (Classe Prima e Seconda)
- Classe Terza Scuola Secondaria di Primo Grado

⁹ <http://selfieitalia.it/>

¹⁰ <https://usr.istruzione.umbria.gov.it/id.asp?id=5185>

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

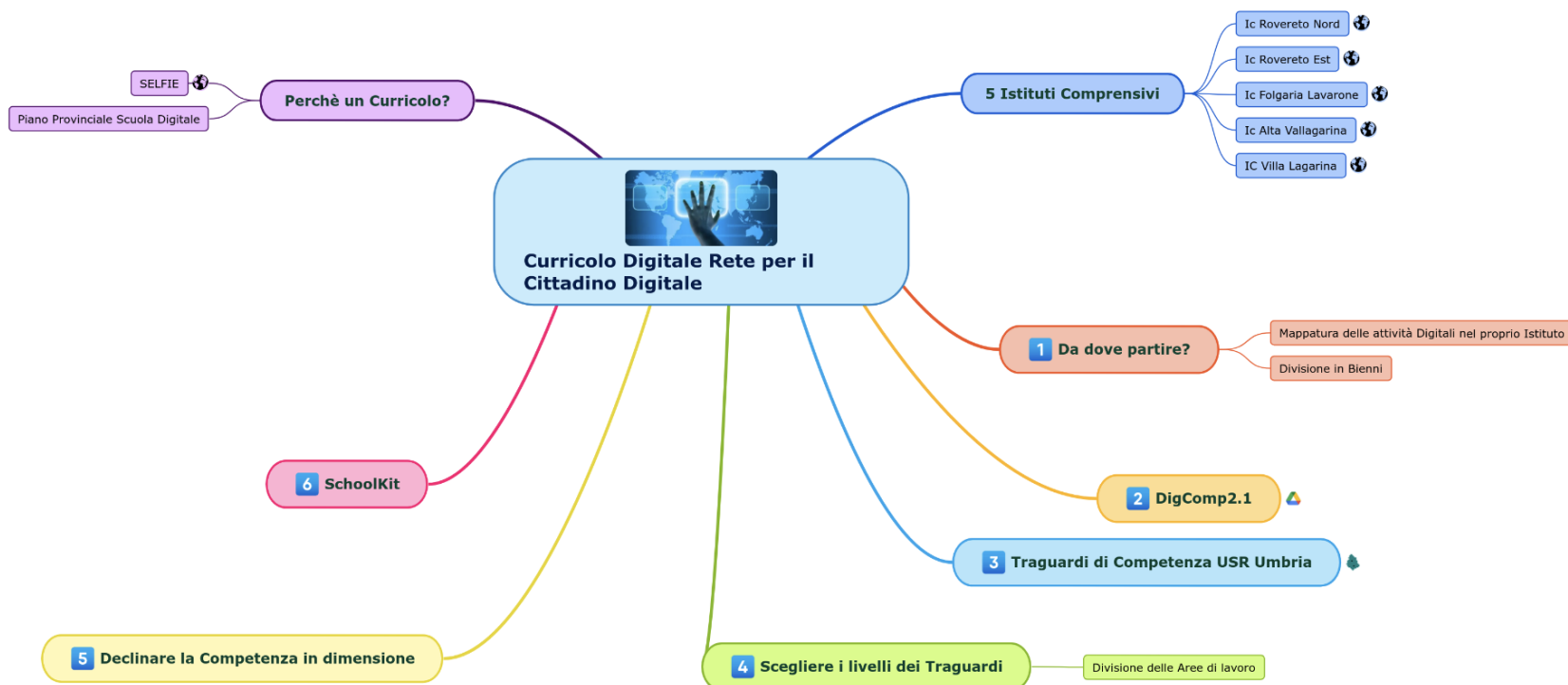
IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Accanto ad ogni competenza e dimensione, sono stati suggeriti alcuni percorsi operativi che ogni singolo Istituto, in autonomia, potrà seguire o modificare a seconda del contesto scolastico.

Il Curricolo si completerà con l'inserimento degli Schoolkit, ovvero oggetti di autoformazione per supportare e guidare i docenti nei loro percorsi digitali.

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE



La Mappa di presentazione è visualizzabile al seguente indirizzo:

<https://www.mindomo.com/mindmap/curricolo-digitale-rete-per-il-cittadino-digitale-85be76b08f104a7080fce4cdfc327134>

Traguardi per la competenza digitale nel primo ciclo d'istruzione

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Parole Chiave
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● identificare le proprie esigenze di ricerca ● trovare semplici strategie personali di ricerca ● reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in rete 	<p>Autonomamente, secondo le sue esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● illustrare le necessità di ricerca ● organizzare la ricerca di dati, informazioni, contenuti in ambienti digitali ● descrivere in quale modo accedere a tali dati, contenuti ed informazioni, e navigare tra loro 	CERCARE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<ul style="list-style-type: none"> ● organizzare strategie personali di ricerca 	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. 	<p>Autonomamente, secondo le sue esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● analizzare, confrontare e valutare la credibilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali 	<p>CONFRONTARE VALUTARE</p>
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comprendere come organizzare, salvare e recuperare dati, informazioni e contenuti in modo semplice in un ambiente strutturato 	<p>Autonomamente, secondo le mie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, può:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali in un ambiente strutturato 	<p>ORGANIZZARE</p>

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Area 2. Comunicazione e collaborazione

	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Parole chiave
	L'alunno	L'alunno	
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo e/o con adeguato supporto sa scegliere semplici tecnologie digitali identificando adeguati mezzi di comunicazione per un determinato contesto.	In modo autonomo e risolvendo problemi ben definiti, sa scegliere diverse tecnologie digitali per l'interazione e una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	SCEGLIERE
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sa condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Comprende l'importanza di citare le fonti	In modo autonomo sa condividere in modo responsabile e consapevole dati, informazioni e contenuti attraverso diverse tecnologie digitali appropriate. Sa citare le fonti e sa spiegare le prassi	CONDIVIDERE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		di riferimento e di attribuzione	
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Al livello base e con un supporto adeguato partecipa alla vita del proprio gruppo classe attraverso l'utilizzo dei servizi digitali predisposti dall'istituto. Esercita attraverso gli stessi strumenti pratiche di cittadinanza attiva.	In modo autonomo sa scegliere semplici servizi digitali per partecipare sia al proprio contesto di vita sociale che alla comunità scolastica. Esercita attraverso gli strumenti scelti pratiche di cittadinanza attiva potenziando le proprie capacità personali.	PARTECIPARE ESERCITARE SCEGLIERE POTENZIARE
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche collaborando insieme agli altri attraverso gli strumenti digitali proposti dall'Istituto	In modo autonomo sa scegliere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse collaborando attraverso le tecnologie digitali.	CONTRIBUIRE SCEGLIERE COLLABORARE
2.5 Netiquette	Con un supporto adeguato sa distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e sa adattare le modalità	In modo autonomo sa applicare correttamente le norme comportamentali per l'utilizzo di tecnologie digitali. Sempre in modo autonomo è in grado di adattare e discutere le	DISTINGUERE ADATTARE APPLICARE DISCUTERE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	comunicative al destinatario.	diverse modalità comunicative applicate al destinatario.	
2.6 Gestire l'identità digitale	Con il supporto adeguato è in grado di individuare la propria identità digitale iniziando a proteggere la propria reputazione online.	In modo autonomo sa costruire la propria identità digitale. Conosce i diversi modi di protezione per la propria reputazione online. Sa gestire i dati che produce attraverso strumenti, ambienti e servizi digitali.	INDIVIDUARE PROTEGGERE COSTRUIRE CONOSCERE GESTIRE

Area 3. Creazione di contenuti digitali

	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Parole chiave
	L'alunno	L'alunno	
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale, in modo autonomo e con	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati in modo indipendente e secondo il bisogno, per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	SPERIMENTARE CREARE ESPRIMERSI

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	guida quando richiesto.		
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In modo autonomo e se necessario con una guida, modifica , personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	In modo indipendente affronta problemi ben definiti e non sistematici; individua modalità per modificare, perfezionare ed integrare informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.	MODIFICARE INDIVIDUARE PERFEZIONARE
3.3 Licenze e copyright	Comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	COMPRENDERE RISPETTARE
3.4 Programmare	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito	Elenca le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico	PROGETTARE SVILUPPARE RISOLVERE ELENCARE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	e come mezzo di espressione personale.		
--	--	--	--

Area 4. Sicurezza

	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Parole chiave
	L'alunno	L'alunno	
4.1 Protezione dei dispositivi	Ad un livello base, in modo autonomo, ma se necessario con una guida, identifica semplici modi di protezione del proprio dispositivo. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.	In autonomia protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.	IDENTIFICARE ADOTTARE PROTEGGERE ESSERE CONSAPEVOLE
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Ad un livello base, in modo autonomo, ma se necessario con una guida, sceglie semplici modi di protezione dei propri dati e della privacy.	In autonomia discute i modi di proteggere i dati personali e la privacy in ambienti digitali. Discute modi di condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	SCEGLIERE DISCUTERE PROTEGGERE COMPRENDERE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

4.3 Protezione della salute e del benessere	Ad un livello base, in modo autonomo, ma se necessario con una guida, utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	In autonomia è in grado di spiegare modi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.	INDIVIDUARE PROTEGGERE ESSERE CONSAPEVOLI
4.4 Protezione dell'ambiente	Ad un livello base, in modo autonomo, ma se necessario con una guida, sa riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro uso.	In autonomia è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modi per proteggere l'ambiente.	RICONOSCERE ESSERE CONSAPEVOLI

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Area 5. Problem solving

	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Parole chiave
COMPETENZA	L'alunno	L'alunno	
5.1 Risolvere problemi tecnici	Con l'aiuto dell'insegnante riconosce e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	In modo autonomo sa risolvere problemi ben definiti e non sistematici, sa distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali, scegliendo soluzioni idonee.	RICONOSCERE RISOLVERE DISTINGUERE SCEGLIERE
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Con l'aiuto dell'insegnante sa individuare e scegliere soluzioni tecnologiche, strumenti digitali proposti dalla scuola.	In modo autonomo sa spiegare esigenze/bisogni, scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli. E' in grado di scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitale alle esigenze personali	INDIVIDUARE SCEGLIERE ADATTARE PERSONALIZZARE

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante sa risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici utilizzando strategie individuali e collettive.</p>	<p>In modo autonomo sa distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. Partecipa, inoltre, sia individualmente che collettivamente, ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p>	<p>RISOLVERE DISTINGUERE PARTECIPARE RISOLVERE</p>
<p>5.4 Identificare divari di competenza digitale</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante sa riconoscere gli aspetti da migliorare o da aggiornare per i suoi fabbisogni di competenza digitale. Inoltre è in grado di individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</p>	<p>In modo autonomo è in grado di spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i suoi fabbisogni di competenze digitali. Sa indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</p>	<p>RICONOSCERE INDIVIDUARE SPIEGARE INDIVIDUARE</p>

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

PRIMO BIENNIO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad accedere all'ambiente virtuale proposto dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none">• Principali componenti del computer e le loro funzioni• Utilizzo di semplici software didattici e delle icone usate più frequentemente (contenuti digitali del libro di testo)
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia a gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Semplici giochi didattici per favorire l'acquisizione di competenze digitali di base (Wordwall, Learning Apps, Quizziz ...)• Passaggi fondamentali per creare semplici Google Doc, utilizzando le

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		principali funzioni della barra degli strumenti
--	--	---

Area 2: Comunicazione e collaborazione

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad utilizzare l'ambiente virtuale proposto dall' istituto	<ul style="list-style-type: none"> • Prima alfabetizzazione all'uso della classe virtuale all'interno della Piattaforma d' istituto
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza	
2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia a partecipare alle attività della classe esercitando la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesto della Comunicazione non ostile: Prima di parlare bisogna ascoltare (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/)
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad utilizzare la LIM per semplici giochi interattivi	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi di gruppo • Giochi collaborativi • Semplici attività di Tinkering
2.5 Netiquette	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente inizia ad elaborare in modo collaborativo le regole	<ul style="list-style-type: none"> • Stesura di un patto formativo collaborativo per immagini per spiegare l'utilizzo dei dispositivi della

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	per un uso corretto degli strumenti digitali	classe
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente inizia a conoscere la propria identità digitale a scuola	<ul style="list-style-type: none"> • Funzione del nome utente e password per accedere ai dispositivi della scuola

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Guidato dall'insegnante, lo studente utilizza gli strumenti a disposizione e inizia a produrre semplici contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Prima alfabetizzazione all'utilizzo degli strumenti digitali in uso nella scuola • Scrittura di frasi, brevi testi con programma di videoscrittura. • Inserimento di disegni, immagini e audio.
3.2 Rielaborare e integrare con contenuti digitali.	Con il supporto costante dell'insegnante si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.	<ul style="list-style-type: none"> • Inserimento di immagini. • Programmi di grafica (programmi con una licenza open source o freeware)
3.3 Licenze e copyright	<i>Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	
3.4 Programmare	Con l'aiuto dell'insegnante individua istruzioni elementari per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di semplici algoritmi e istruzioni con la guida dell'insegnante. • Scratch junior

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<p>https://www.scratchjr.org/</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attività di programmazione nella Code week - L'ora del codice ● https://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice ● Semplici attività di Tinkering ● Partecipazione alla Code Week
--	--	--

Area 4: Sicurezza

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad utilizzare il dispositivo della scuola rispettando le regole stabilite	<ul style="list-style-type: none"> ● creazione per immagini di un regolamento di accesso ai dispositivi della scuola (LIM della classe, tablet, PC, ...) ● creazione per immagini di un regolamento di accesso all'aula informatica
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad accedere al dispositivo scolastico con la password personale	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzo password personale ● conservazione password personale ● procedure di login e logout dal dispositivo della scuola ● riconoscimento delle icone e accesso guidato alle principali app utilizzate più frequentemente dalla classe
4.3 Protezione della salute e del benessere	Con il supporto dell'insegnante lo studente adotta semplici modi per proteggere la propria salute fisica	<ul style="list-style-type: none"> ● guida per immagini alla postura corretta sulla sedia ● guida per immagini alle regole per la

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<p>protezione della vista (distanza, luminosità, inclinazione del monitor o tablet, illuminazione della stanza)</p> <ul style="list-style-type: none"> • tempi di esposizione al device adeguati all'età
4.4 Protezione dell'ambiente	<i>Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	Con l'aiuto dell'insegnante individua semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali utilizzati a scuola	<ul style="list-style-type: none"> • spegnere, accendere e riavviare un dispositivo • chiudere un programma
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	<i>Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Inizia a comprendere che la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di Tinkering • Utilizzo di semplici programmi di grafica open source • Utilizzo di semplici programmi audio • Utilizzo di App per rendere le immagini animate (Chatter Pix e Chatter Kid)

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

5.4 Identificare divari di competenza digitale	<i>Nel primo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

SECONDO BIENNIO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base e con il supporto dell'insegnante lo studente accede all'ambiente virtuale proposto dall'Istituto scolastico	<ul style="list-style-type: none">● Procedure per avviare e spegnere in autonomia il computer● Accesso a siti web selezionati dal docente per ricercare informazioni ed immagini
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base e con guida adeguata, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Ricerca delle informazioni essenziali, utili e pertinenti alle richieste dall'insegnante● Attività Distinguere il vero dal falso https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo2.pdf
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base e se necessario con il supporto dell'adulto, lo studente accede all'ambiente virtuale proposto dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none">● Giochi didattici per consolidare e potenziare competenze (Wordwall, Learning Apps, Quizziz ...)

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	scolastico	<ul style="list-style-type: none">● Google Doc; utilizzo delle principali funzioni della barra degli strumenti● Creazione di file e cartelle (nominare, e rinominare) seguendo le indicazioni del docente● Accesso al Drive personale per archiviare e trovare un file
--	------------	--

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante, lo studente interagisce e comunica nell'ambiente virtuale proposto dall'istituto scolastico	<ul style="list-style-type: none">● Comunicare con gli insegnanti e con i compagni all'interno di un ambiente chiuso e sicuro proposto dall'istituto scolastico● Scrivere brevi messaggi nello Stream della Classe Virtuale
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante, lo studente inizia a condividere dati e informazioni nell'ambiente digitale proposto dall'istituto	<ul style="list-style-type: none">● Come consegnare materiale nella classe virtuale● Consegne e compiti nell'ambiente digitale dell'istituto

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente partecipa alle attività della classe esercitando la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali proposte dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none">● Il Manifesto della comunicazione non ostile per immagini● La gentilezza come modalità per vivere internet al meglio● Le parole appuntite e le parole piumate● Attività Diffondere la gentilezza https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo4.pdf
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante lo studente inizia ad utilizzare l'ambiente digitale proposto dall'istituto per collaborare con la classe	<ul style="list-style-type: none">● Documenti e presentazioni condivise realizzate in modo collaborativo
2.5 Netiquette	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente elabora in modo collaborativo le regole per un uso corretto degli strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Regolamento per immagini per l'utilizzo degli strumenti digitali a scuola
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente conosce la propria identità digitale negli ambienti digitali proposti dalla scuola	<ul style="list-style-type: none">● Scrivere una mail all'insegnante● Creare password sicure e forti● L'utilizzo dei dati personali● Attività: Custodire le informazioni personali https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo3.pdf

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Con il supporto dell'insegnante lo studente organizza in maniera corretta semplici contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">● Creazione e salvataggio corretto di una cartella personale.● Uso del programma di videoscrittura.● Primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi (impostare il carattere e allineare il testo)● Controllo ortografico e grammaticale● Creazione di brevi storie con Scratch inserendo anche l'audio https://scratch.mit.edu/
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	Con il supporto dell'insegnante l'alunno sa integrare un testo digitale attraverso l'inserimento di immagini e materiali multimediali	<ul style="list-style-type: none">● Impaginazione di base di materiali autoprodotti o creati da altri (allineare o centrare il testo, impostare dimensioni e tipo carattere di stampa, utilizzare il correttore ortografico).● Inserire bordi e sfondi.● Inserire tabelle, immagini, video.
3.3 Licenze e copyright	Con la guida dell'insegnante inizia a identificare semplici regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">● I concetti di "diritto d'autore" e "licenza".● Raccolte di fonti per trovare immagini e audio non coperti da Copyright

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

3.4 Programmare	Con un supporto adeguato, dove necessario, è in grado di elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzione di semplici contenuti digitali (ad esempio, testo, tabelle, immagini, file audio) utilizzando strumenti digitali. ● Scratch https://scratch.mit.edu/, ● Toontastic 3D, ChatterPix) ● Storytelling ● Partecipazione alla Code Week

Area 4: Sicurezza

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Con il supporto dell'insegnante lo studente sa utilizzare il dispositivo della scuola rispettando le regole stabilite	<ul style="list-style-type: none"> ● creazione di un regolamento di accesso ai dispositivi della scuola (LIM della classe, tablet, PC, ...) ● creazione di un regolamento di accesso all'aula informatica
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Ad un livello base e con il supporto dell'insegnante, lo studente protegge le proprie informazioni personali e i propri profili scolastici con password sicura	<ul style="list-style-type: none"> ● semplici regole per la creazione di password sicure ● semplici regole per la conservazione e protezione delle informazioni private ● semplici regole per la conservazione e protezione delle proprie credenziali

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

4.3 Protezione della salute e del benessere	Ad un livello base e con guida adeguata, lo studente sa riconoscere i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico.	<ul style="list-style-type: none"> ● regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la propria salute fisica (allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale)
4.4 Protezione dell'ambiente	<i>Nel secondo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	Lo studente riconosce semplici problemi tecnici e con l'aiuto dell'insegnante prova a risolverlo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Problemi di Routine; ● accendere, riavviare il dispositivo ● Utilizzo dell'account istituzionale sia a casa che a scuola
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende che gli strumenti digitali possono aiutare a risolvere i problemi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di Tinkering ● Giochi di coding utilizzando un robot programmabile ● Attività unplugged: orientarsi sul tappeto a scacchiera
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende che la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Lavori di gruppo per la creazione di prodotti digitali e analogici ● Attività di Tinkering

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

5.4 Identificare divari di competenza digitale	<i>Nel secondo biennio non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

CLASSE QUINTA PRIMARIA

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base, in autonomia e con supporto dell'adulto ove necessario, lo studente naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Primo approccio a dispositivi diversi (Pc, Chromebook, IPad, tablet ...)• Ricerca di dati, informazioni ed immagini• Uso dei contenuti digitali del libro di testo a casa e a scuola
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Ricerca e selezione delle informazioni essenziali, utili e pertinenti all'ambito di ricerca• Confronto dei materiali digitali selezionati in rete

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, lo studente gestisce dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Google Presentazioni e le funzioni della barra degli strumenti● Il “mio Drive” e “Drive condivisi con me”
--	--	--

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente utilizza in modo autonomo gli ambienti digitali proposti dall'istituto scolastico per interagire con compagni e insegnanti	<ul style="list-style-type: none">● Conduzione di discussioni nel forum di classe● Consegne di documenti con estensioni diverse negli ambienti dedicati● Decodificazione di messaggi audio nelle piattaforme dedicate
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo inizia a condividere dati e informazioni nell'ambiente digitale proposto dall'istituto	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo della classe virtuale● Consegna dei compiti e lavori di gruppo
2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente partecipa alle attività della classe esercitando la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">● Il Manifesto della comunicazione non ostile:Articoli 6-7-8-9

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	proposte dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming con lavagne digitali • Muri virtuali e strumenti per il Debate
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente utilizza l'ambiente digitale proposto dall'istituto per creare risorse digitali in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • eBook digitali • Condivisioni di presentazioni e documenti • Progetti Etwinning
2.5 Netiquette	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente conosce le norme per un uso corretto dell'ambiente digitale proposto dall'istituto	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura collaborativa di un decalogo di classe per l'uso dell'ambiente digitale della scuola
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto dell'insegnante, lo studente applica le regole per proteggere la propria identità digitale negli ambienti proposti dalla scuola	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilizzo dei dati personali • Interland e il Mondo della Rete https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	In modo autonomo, ma se necessario con una guida, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • identificare i modi per creare e pubblicare semplici contenuti in semplici formati, 	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. Creazione di un grafico su foglio di calcolo. • Creazione di una diapositiva con Presentazioni, con inserimento di immagini

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere come esprimersi tramite la creazione di semplici strumenti digitali. 	<p>e/o audio e/o video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di Geogebra. • Realizzazione di semplici ebook digitali per realizzare storie, fumetti, cartoni animati. • Creazione di mappe utili per lo studio.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In modo autonomo, ma se necessario con una guida, l'alunno è in grado di selezionare i modi per modificare, raffinare, migliorare e integrare semplici elementi per creare contenuti nuovi e originali.	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica di contenuti digitali attraverso l'inserimento di audio, video, link e contenuti ipertestuali • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).
3.3 Licenze e copyright	Capire come il copyright e le licenze si possano applicare alle immagini, alla musica, ai dati e ai contenuti digitali in genere. Rispettare le principali regole dettate dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dello strumento di ricerca avanzata nei browser • Selezione di Raccolte per cercare risorse audio/immagini/video non coperte da Copyright
3.4 Programmare	Solitamente da solo è in grado di elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico e per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione ed utilizzo di semplici algoritmi con: Scratch https://scratch.mit.edu/, • Imparare cos'è un ciclo, quando usarlo. - Conoscere le espressioni condizionali se/allora - Conoscere il concetto logico di funzione - Conoscere il costrutto di ripetizione - conoscere le parti di un device.

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<ul style="list-style-type: none">● Conoscere un editor grafico (come ad es. quello per editare gli Sprite in Scratch)● Utilizzo di MakeCode● https://makecode.microbit.org/● Partecipazione alla Code Week
--	--	---

Area 4: Sicurezza

COMPETENZE	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, lo studente conosce l'esistenza di rischi e minacce online	<ul style="list-style-type: none">● principali minacce per il proprio dispositivo in rete (p.e. virus, malware) e possibili conseguenze per il dispositivo
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, lo studente sceglie semplici modi di protezione dei propri dati e della privacy.	<ul style="list-style-type: none">● dati personali secondo il garante della privacy● utilizzo e condivisione di informazioni personali, proteggendo se stesso e gli altri da possibili danni;● lettura di informative sulla privacy per comprendere come un servizio digitale tratta i dati personali (lettura e comprensioni condizioni di utilizzo).

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

4.3 Protezione della salute e del benessere	Ad un livello base, in autonomia e con guida adeguata ove necessario, lo studente individua i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la propria salute fisica (allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale) ● rischi per la salute quali dipendenza, sonno, isolamento, ansia, cyberbullismo, adescamento
4.4 Protezione dell'ambiente	<i>Nella classe quinta non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	Ad un livello base, lo studente riconosce problemi tecnici e prova a risolverli.	<ul style="list-style-type: none"> ● Modalità di programmazione di semplici robot
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Sa che gli strumenti digitali possono aiutare a risolvere i problemi, inizia a riconoscerli per utilizzare quelli più adatti.	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazioni ● Mappe digitali
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Comprende che la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo e sa scegliere il programma adatto al lavoro richiesto.	<ul style="list-style-type: none"> ● Semplici attività di Realtà aumentata e realtà virtuale ● Utilizzo di app e software per realizzare audio

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<ul style="list-style-type: none"> • creazione di ebook interattivi
5.4 Identificare divari di competenza digitale	<i>Nella classe quinta non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>	

PRIMO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a siti didattici, facendo riferimento a liste di fonti fornite dall'insegnante e su argomenti specifici, in tutti gli ambiti disciplinari • Uso di dispositivi digitali e sistemi operativi diversi
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Selezione, con la guida dell'insegnante ove necessario, di siti attendibili per svolgere delle ricerche

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto della privacy nell'utilizzo di materiali digitali trovati in rete
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente gestisce dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Archiviazione di contenuti digitali di ogni tipo (foto, video, testi, file audio, link) in tutte le App di Google Workspace o Office 365 • Drive; "Priorità" e "Drive condivisi"

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente sa utilizzare diversi ambienti virtuali sicuri proposti dall'istituto scolastico	<ul style="list-style-type: none"> • Attività in Classi virtuali nell'ottica di Didattica Digitale Integrata • Ambienti di apprendimento sicuri in Rete per esercizi e attività interattive
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo sa utilizzare la classe virtuale proposta dall'istituto	<ul style="list-style-type: none"> • #AccoglienzaDigitale • Uso della classi virtuali di ogni singola disciplina dell' Istituto • Podcast

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente partecipa alle attività della Comunità scolastica esercitando la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali proposte dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Manifesto della comunicazione non ostile: approfondimento degli Articoli 6-7-8-9-10 con il supporto della Consulta degli Studenti
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente conosce diversi ambienti digitali dall'istituto per contribuire alla creazione di risorse digitali in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ● Prodotti collaborativi (presentazioni, immagini interattive, libri digitali) ● Progetti eTwinning
2.5 Netiquette	In modo autonomo lo studente sa applicare correttamente le norme per un uso responsabile degli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrittura collaborativa di un Decalogo di comportamento per l'utilizzo dei più comuni ambienti digitali da estendere a tutto l'istituto
2.6 Gestire l'identità digitale	In modo autonomo lo studente protegge la propria identità digitale e conosce i dati che produce attraverso strumenti, ambienti e servizi digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflessione sull'uso della tecnologia nella propria vita : la dieta mediale ● Somministrazione di questionari sull'utilizzo degli schermi

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	In autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazioni multimediali (audio, video, immagini) da condividere con l'insegnante e

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	<ul style="list-style-type: none"> • indicare i modi per creare e pubblicare contenuti in formati ben definiti e abituali, • esprimersi tramite la creazione di strumenti digitali ben definiti e abituali. . 	<p>la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di un portfolio scolastico dell'alunno o di classe. ● Applicazioni di vario tipo per realizzare fumetti, e-book... ● Elementi base di foto editing Elementi base di video editing
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di indicare i modi per modificare, affinare, migliorare ed integrare elementi ben definiti di contenuti ed informazioni nuove per crearne altri, nuovi ed originali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Da più documenti, individuazione di informazioni utili per creare un documento di sintesi. ● Integrazione e personalizzazione di contenuti digitali di vario tipo inserendo grafici, tabelle, immagini, fumetti, link.
3.3 Licenze e copyright	In autonomia e risolvendo semplici problemi, lo studente è in grado di indicare regole ben definite e usuali di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di banche dati per trovare immagini scaricabili in modo completamente gratuito (Pixabay, OpenPhoto, LibreStock, Unsplash...) ● Strumento della Ricerca avanzata per audio e immagini con licenza Creative Commons
3.4 Programmare	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomo, lo studente elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione alla Code Week ● Utilizzo di piccoli Robot, Microbit, Arduino e attività avanzate di Tinkering ● Partecipazione alla Code Week

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Area 4: Sicurezza

COMPETENZE	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente sa organizzare modi per proteggere i propri dispositivi	<ul style="list-style-type: none">● protezione dei propri dispositivi con password sicura da cambiare periodicamente● protezione dei propri dispositivi tramite antivirus● protezione dei dispositivi con sistemi open source
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente discute modi di condividere informazioni personali proteggendo la propria privacy e proteggendo se stesso e gli altri da possibili danni	<ul style="list-style-type: none">● regolamento sull'uso dei device a scuola● norme sulla diffusione di foto, immagini, video sul web durante le attività didattiche (comprese uscite, mensa, trasporti) e al di fuori della scuola● concetto di impronta digitale e di reputazione online● profili privati e profili pubblici
4.3 Protezione della salute e del benessere	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente è in grado di spiegare modi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.	<ul style="list-style-type: none">● danni fisici causati da comportamenti non corretti nell'uso delle tecnologie: conseguenze per gli apparati muscolare e scheletrico, per gli organi di senso, per il sistema nervoso● comportamenti corretti per evitare i danni fisici a carico dei diversi apparati● comportamenti sociali corretti per evitare cyberbullismo e isolamento sociale, esclusione sociale: l'importanza dell'uso delle parole, analisi delle conseguenze del proprio comportamento, empatia● strumenti digitali per l'inclusione scolastica degli alunni in difficoltà: strumenti di dettatura vocale, correttore ortografico, creazione di mappe e

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

		riassunti, scrittura a più mani attraverso la condivisione dei documenti, ascolto di testi digitali, salvataggio di testi in file audio, rendere editabili testi cartacei
4.4 Protezione dell'ambiente	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente sa riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro uso	<ul style="list-style-type: none"> ● impatto ambientale nella produzione dei dispositivi digitali (uso indiscriminato di risorse minerarie, utilizzo massiccio di energia per la produzione e per il trasporto, produzione grandi quantità di rifiuti) ● impatto ambientale per lo smaltimento dei dispositivi digitali (smaltimento differenziato, discariche abusive) ● consumo di energia necessario per il funzionamento del dispositivo e per la connessione alla rete internet e conseguenze dell'effetto serra e il riscaldamento globale ● infrastrutture molto potenti: reti di comunicazione via radio e fibra ottica, sale server ● Agenda 2030

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
------------	------------	--------------------

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	<p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia. Lo studente identifica semplici soluzioni ben definite e sistemiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere la necessità di riavviare il dispositivo in caso di blocco ● verificare se i cavi di alimentazione dei dispositivi e di rete sono collegati correttamente ● gestione di telecamera e microfono in videolezione su Meet ● gestione dei differenti layout presenti in Meet ● cercare un file nei documenti o nel drive quando richiesto di allegare nel compito su classroom ● cercare nel drive un file condiviso (documento, presentazione, jamboard) che si vuole caricare su classroom ● cercare la scadenza di un compito assegnato su classroom dal docente
<p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p>	<p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente indica esigenze ben definite e sistemiche</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente sceglie strumenti digitali ben definiti e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli.</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente sceglie modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ingrandire il font del carattere per leggere meglio ● aumentare o diminuire lo zoom della visualizzazione (documento, presentazione, pagina internet,...) ● impostare l'interfaccia nella propria lingua quando si visita un sito in lingua ● scelta del software più adatto alla propria esigenza (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante)
<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>In autonomia lo studente sceglie strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi, prodotti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scelta di determinate risorse per svolgere compiti collaborativi a seconda delle richieste del compito (es. app di G-suite, documenti o presentazioni condivisi, book creator, ...)

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	<p>ben definiti. In autonomia lo studente partecipa individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● risoluzione di semplici problemi legati alle attività di programmazione/pensiero computazionale/coding con software dedicati (Es. Scratch, Make arcade, ...) ● saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni) ● risolvere semplici problemi di geometria piana e geometria analitica attraverso software di geometria dinamica (Geogebra/Cabri) ● Piattaforma twinspace per i progetti di Etwinning in inglese e tedesco ("W.O.W 4 elt - world of web for English language teaching"; "At school or at home eTwinning Is everywhere"; "Languages United"; "Little challenges") ● attività STEAM ● attività Girl code it better ● Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm - Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino
<p>5.4 Identificare divari di competenza digitale</p>	<p><i>Non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i></p>	

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Accesso alla Rete internet per navigare autonomamente in siti dove cercare, filtrare informazioni e svolgere qualsiasi attività didattica proposta dai docenti● Conoscenza e uso delle Creative Commons
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Confronto e valutazione con spirito critico di informazioni provenienti da diverse fonti● Verifica dell'attendibilità delle fonti● Elaborazione di una Sitografia per attestare l'origine delle informazioni raccolte
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente gestisce dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Scaricare e installare sui propri device applicazioni utili all'apprendimento● Gestire dati in tutte le App di Google Workspace o Office 365

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente seleziona e utilizza in modo autonomo e sicuro diversi ambienti digitali E' in grado di utilizzare in modo corretto chat di uso comune per parlare con compagni di classe e insegnanti	<ul style="list-style-type: none">● Radio web di istituto● Uso di chat/forum degli ambienti digitali proposti dall'istituto
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente condivide informazioni e dati in modo consapevole e responsabile	<ul style="list-style-type: none">● Licenze Creative commons e Copyright● Uso degli Open Data con finalità sociali ed educative
2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente partecipa alle attività della Comunità scolastica esercitando la cittadinanza attiva attraverso diverse tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">● I Social Network● Fake News e impatto nella comunicazione● Distinguere il vero dal Falso
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente sa scegliere diversi ambienti digitali per contribuire alla creazione di risorse digitali in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none">● Uso di Ambienti di collaborazione in Rete● Costruzione di libri digitali in modo collaborativo● Progetti eTwinning
2.5 Netiquette	In modo autonomo lo studente sa applicare correttamente le norme per un uso responsabile e consapevole dei diversi ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Scrittura collaborativa di un Decalogo di comportamento per l'utilizzo dei Social più utilizzati dai ragazzi
2.6 Gestire l'identità digitale	In modo autonomo lo studente sa proteggere	<ul style="list-style-type: none">● Attivazione della verifica in due

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	<p>la propria identità digitale in diversi ambienti digitali e gestisce con sicurezza i dati che produce attraverso strumenti e servizi digitali.</p>	<p>passaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tentativi di truffa e phishing on line ● Io in Rete: portfolio della mia presenza in Rete
--	---	--

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è in grado di indicare i modi per creare e pubblicare contenuti in diversi formati, e di esprimersi tramite la creazione di strumenti digitali.	Utilizzo di vari programmi per realizzare presentazioni, grafici, eseguire calcoli con gli operatori logici e semplici funzioni. Il funzionamento di Foglio di Calcolo e presentazioni a livello avanzato
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In autonomia, sulla base delle proprie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali , lo studente è in grado di discutere i modi per modificare, raffinare, migliorare ed integrare elementi ben definiti di contenuti ed informazioni nuove per crearne altri, nuovi ed originali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzione di elaborati di complessità diversa rispettando una mappa predefinita e/o dei criteri predefiniti, attraverso l'inserimento di materiali multimediali di vario tipo opportuni ed efficaci. ● Confronto e integrazione di informazioni reperite in rete con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. ● Scelta della struttura e delle modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.
3.3 Licenze e copyright	In completa autonomia e secondo il bisogno, saper discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Le regole nell'utilizzo e nella pubblicazione di immagini, musica e testi dal Web. ● Sapersi riferire a fonti sicure per l'esercizio del copyright.

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

3.4 Programmare	In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente elenca le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensori e Timer - Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot) ● Utilizzo software di programmazione Lego Mindstorm (programmare un robot) ● Realizzazione di un proprio robot Lego Mindstorm da far interagire con altri robot simili ● Utilizzo di robot mBot che si basano su schede Arduino e ambienti di programmazione simile a Scratch Costrutti principali utilizzati nella programmazione dei robot ● Partecipazione alla Code Week ● Creare giochi educativi con applicazioni sia su Tablet che su PC ● Riconoscimento e porre rimedio ad errori nella programmazione di un codice/istruzione
------------------------	--	---

Area 4: Sicurezza

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità.	<ul style="list-style-type: none"> ● siti web sicuri e affidabili ● messaggi di posta elettronica che possono contenere virus o truffe ● verifica degli accessi ai propri dispositivi

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	<ul style="list-style-type: none"> ● concetti di Copyright e “copyleft”– introduzione al diritto d’autore ● importanza di citare le fonti (credits) nella produzione di materiali digitali ● contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● condivisione dei file con permessi adeguati ● verifica degli accessi ai propri dati (cronologia)
4.3 Protezione della salute e del benessere	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	<ul style="list-style-type: none"> ● attenzione ai segnali del proprio corpo dovuti a comportamenti scorretti ● attenzione ai segnali dei compagni di fronte a comportamenti scorretti
4.4 Protezione dell'ambiente	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente discute modi per proteggere l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> ● modi per proteggere l'ambiente con un uso sostenibile dei dispositivi digitali (riduzione del tasso di sostituzione, riparazione piuttosto che sostituzione, utilizzo di dispositivi rigenerati o ricondizionati anziché nuovi)

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente risolve problemi ben definiti e non sistematici. Sa distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● riavviare il dispositivo in caso di blocco ● saper gestire, in caso di problemi, il ripristino del funzionamento di telecamera e microfono in videolezione su Meet ● gestire i differenti layout presenti nelle videoconferenze (Meet) ● presentare in modo corretto elaborati in videoconferenze (G-Meet)

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

	scegliendo soluzioni.	<ul style="list-style-type: none"> ● cambiare lo sfondo nelle videoconferenze
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	<p>In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente spiega esigenze e sceglie strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli. Sa scegliere, inoltre, modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scelta di un gioco educativo per svolgere l'esercizio richiesto da un elenco di risorse preparate dall'insegnante ● saper utilizzare software di geometria dinamica (Geogebra/Cabri) per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<p>In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente distingue strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti innovativi ben definiti. Partecipa individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere determinate risorse per svolgere compiti collaborativi a seconda delle richieste del compito (es. app di G-suite, documenti o presentazioni condivisi, book creator, ...) ● saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni) ● saper navigare ed utilizzare, secondo i fabbisogni, siti interattivi di aritmetica (Es. H-twins, "Scale of the universe") ● saper navigare ed utilizzare, secondo i fabbisogni, simulazioni interattive di scienze (Es. Phet Colorado, ...) ● saper utilizzare software per quiz interattivi (Quizizz, Kahoot, G-moduli, ...) ● svolgimento di attività di programmazione/pensiero computazionale/coding con software dedicati (Es. Scratch, Make arcade, ...) ● saper utilizzare software di geometria dinamica (Geogebra/Cabri) per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida ● attività STEAM ● attività Girl code it better

RETE PER IL CITTADINO DIGITALE

IC ROVERETO NORD, IC ROVERETO EST, IC ALTA VALLAGARINA, IC VILLA LAGARINA, IC FOLGARIA LAVARONE

5.4 Identificare divari di competenza digitale	In modo autonomo è in grado di spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i suoi fabbisogni di competenze digitali. E' in grado di cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	<ul style="list-style-type: none">● scelta delle pagine in cui navigare per tenere aggiornate le competenze● cercare fonti adeguate per effettuare ricerche richieste dall'insegnante● Preparazione di un prodotto digitale per gli Esami di Stato
---	---	--