



## CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

### Premessa

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a quelli di qualche tempo fa; il sistema educativo, infatti, rispetto al passato, svolge un ruolo decisivo anche nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che permetta loro di superare il semplice ruolo di consumatori passivi. Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali", sono immersi nel contesto tecnologico-informatico, padroneggiano con buona disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare quelle capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti informatici e digitali, per un uso più accorto, strategico, degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

### Il Curricolo verticale

Le competenze digitali di base, delineate nel Curricolo verticale, vanno quindi intese come le capacità di utilizzare le tecnologie dell'informazione, con dimestichezza e spirito critico, per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Due sono gli obiettivi primari delle linee di intervento in esso definite, nell'ambito delle competenze digitali di base:

1. realizzare la cittadinanza digitale, con l'accesso consapevole e la partecipazione alla società della conoscenza
2. realizzare l'inclusione digitale, attraverso l'uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della rete, per lo sviluppo di una cultura dell'innovazione e della creatività.

In conclusione, accogliere il cambiamento e l'innovazione significa riconoscere la competenza digitale come un elemento determinante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di cittadino, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale.

L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica nella scuola si orienta a una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "[...] la scuola digitale non è un'altra scuola; è, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola". (dal P.N.S.D).

### Riferimenti normativi

COMPETENZA CHIAVE	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO
Competenza digitale	(Competenze chiave per l'apprendimento permanente – Maggio 2018) "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la



	sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”
<b>PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE</b>	“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo” (Indicazioni Nazionali 2012)

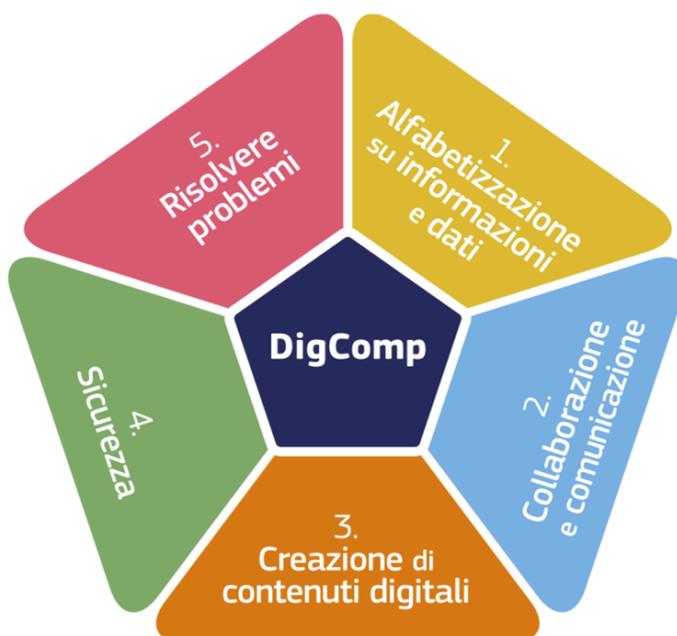
### LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

(da: “Quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini” – **Dig. Comp. 2.2** - Marzo 2022)

[https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2\\_2-Italiano-marzo.pdf](https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf)

Il **Dig. Comp. 2.2** è il risultato di un processo articolato, guidato dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea che delinea 5 aree di competenza e 21 descrittori.

Le prime 3 aree (Alfabetizzazione, Collaborazione, Creazione Contenuti) riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici, mentre le aree 4 e 5 (Sicurezza e Risoluzione dei problemi) sono di natura trasversale, in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali.





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



## CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

### SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze chiave	Area di competenza (da Dig.Comp. 2.2)	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Conoscenze
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	Conoscere e utilizzare i principali tasti del mouse e della funzionalità touch per navigare in Internet Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante Utilizzare contesti e personaggi di fiabe e racconti, promuovere un ascolto attivo e partecipato, valutando correttamente dati e informazioni Discriminare e selezionare, utilizzando la funzione "drag and drop"	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera. Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, semplici elaborazioni grafiche
	<b>Comunicazione e collaborazione</b>	Partecipare a videochiamate in coppia o in piccolo gruppo Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale Accedere a gallerie di immagini o di file audio Conoscere e utilizzare emoticon e emoji Rispettare le norme comportamentali negli ambienti digitali	
	<b>Creazione di contenuti digitali</b>	Scoprire e utilizzare i mezzi espressivi disponibili in semplici programmi di grafica (matite, pennarelli, pastelli di varie fogge e dimensioni, gomme, stampini, figure geometriche, strumenti di trasformazione del disegno) Interagire con il registratore suoni: attivazione e disattivazione, conoscenza dei pulsanti (esegui,	



		registra, ferma...), registrazione della propria voce, riascolto della registrazione e salvataggio Manipolazione creativa, in contesti ludici e concreti, di disegni digitali e registrazioni vocali Coding unplugged	
	<b>Sicurezza</b>	Seguire una procedura guidata per accedere agli applicativi e agli ambienti online predisposti dai docenti/genitori	
	<b>Risoluzione dei problemi</b>	Accendere e spegnere correttamente un dispositivo Eeguire le procedure corrette per attivare/disattivare un'app Rilevare il livello della batteria Regolare volume audio e luminosità Utilizzare semplici giochi multimediali per creare contesti/problema e ricercare le opportune soluzioni Scegliere e utilizzare le app più adatte al compito da svolgere	

### SCUOLA PRIMARIA

<b>Competenze chiave</b>	<b>Area di competenza</b> (da Dig.Comp. 2.2)	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Conoscenze</b>
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di	<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	CLASSE PRIMA Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.	Utilizzo del sistema operativo (Windows Android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla – utilizzo contemporaneo di più applicazioni



<p>consapevolezza ed espressione culturali</p>		<p><b>CLASSE SECONDA</b> Individuare i programmi principali Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati. Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante</p> <p><b>CLASSE TERZA</b> Cercare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca in ambienti digitali Usare terminologia specifica Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata Avviare la procedura per stampare un documento</p> <p><b>CLASSE QUARTA</b> Navigare all'interno delle pagine web Ricerca informazioni utilizzando parole chiave e/o brevi frasi Salvare sul computer informazioni e contenuti ricercati sui siti web Recuperare i file prodotti e/o salvati precedentemente</p> <p><b>CLASSE QUINTA</b> Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali Selezionare, all'interno delle pagine web visitate, contenuti coerenti con la propria ricerca Inserire pagine web nella lista dei "Preferiti" Ricerca e fare il download di contenuti specifici in spazi di archiviazione</p>	<p>Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete Utilizzo corretto e sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione Uso di un browser Videoscrittura Strumenti di presentazione – Foglio di calcolo Inserire un link Programmazione visuale a blocchi Coding</p>
--	--	---	---



	<p><b>Comunicazione e collaborazione</b></p>	<p><b>Classe prima</b> Far acquisire familiarità con la piattaforma in uso a scuola Partendo da situazioni di gioco (es. il telefono senza fili) individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto)</p> <p><b>Classe seconda</b> Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola Saper scrivere e inviare una mail</p> <p><b>Classe terza</b> Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p> <p><b>Classe quarta</b> Utilizzare correttamente il proprio username/nickname e password Partecipare a video-lezioni sincrone Inviare email dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) Scrivere/rispondere a messaggi in chat</p>	
--	--	---	--



		<p><b>Classe quinta</b></p> <p>Utilizzare strumenti messi a disposizione dall'App utilizzata per la video conferenza</p> <p>Utilizzare strumenti per la comunicazione asincrona (leggere le consegne, fare il download/upload compiti...)</p> <p>Utilizzo di strumenti di Google Workspace, di Microsoft 365 (editor di testi, grafica, presentazioni) in modalità individuale e collaborativa per l'accesso ad aule virtuali e/o piattaforme</p> <p>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso e invio tramite classe virtuale</p> <p>Condividere e promuovere buone pratiche di cittadinanza digitale attraverso la realizzazione collaborativa di un "codice" di comportamento on line</p> <p>Conoscere l'identità digitale, la gestione delle informazioni online e la protezione dei dati: cosa si può condividere online e cosa non si deve</p> <p>Conoscere le caratteristiche di una password efficace e l'importanza della custodia della stessa</p> <p>Accesso al proprio account istituzionale con la password personale</p>	
	<p><b>Creazione di contenuti digitali</b></p>	<p><b>Classe prima</b></p> <p>Eeguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine</p> <p>Utilizzare codici e simboli</p> <p>Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.</p>	



		<p><b>Classe seconda</b> Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni Creare un disegno con un software/app di grafica Creare un semplice documento con programma di videoscrittura</p> <p><b>Classe terza</b> Modificare testi già esistenti integrandoli con nuovi contenuti ed informazioni</p> <p><b>Classe quarta</b> Riflettere sul significato delle parole "Copyright e licenze" da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti Utilizzare strumenti per ricercare immagini libere da copyright, delle «banche di immagini» gratuite e libere da diritti</p> <p><b>Classe quinta</b> Conoscere e utilizzare le App messe a disposizione dalle piattaforme di e-learning per la creazione di contenuti digitali: editor disegno, testo e presentazioni Usare Coding e pensiero computazionale</p>	
	<b>Sicurezza</b>	<p><b>Classe prima</b> Con il supporto dell'adulto, utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base Disegnare il proprio Avatar su carta</p> <p><b>Classe seconda</b> Creare un avatar con un software o una app Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un</p>	



		<p>videogioco o la fruizione di un cartone</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale</p> <p><b>Classe terza</b></p> <p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout</p> <p><b>Classe quarta</b></p> <p>Impostare una password sicura per proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma didattica della mia scuola</p> <p>Riconoscere i contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete</p> <p>Riflettere sul significato delle parole "Copyright e licenze" da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti</p> <p>Utilizzare strumenti per ricercare immagini libere da copyright, delle «banche di immagini» gratuite e libere da diritti</p> <p><b>Classe quinta</b></p> <p>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di Istituto</p> <p>Riflettere sui rischi legati alla salute e al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza...)</p> <p>Riflettere sulle modalità di smaltimento e di riciclo dei rifiuti elettronici</p>	
--	--	--	--



	<p><b>Risoluzione dei problemi</b></p>	<p><b>Classe prima</b>          Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet          Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input</p> <p><b>Classe seconda</b>          Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante</p> <p><b>Classe terza</b>          Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia)</p> <p><b>Classe quarta</b>          Accedere alla rete e identificare l'eventuale mancata connessione          Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p><b>Classe quinta</b>          Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file)          Aggiungere un sito alla lista dei preferiti</p>	
--	--	---	--

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Competenze chiave	Area di competenza (da Dig.Comp. 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
Competenze digitali  Competenza personale,	<p><b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p>	<p><b>Prima media</b>            Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore</p>	Utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella,



sociale e capacità di imparare a imparare  Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		<p>Distinguere i principali domini (ad esempio <b>.it - .gov - .com - .edu</b>) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate</p> <p><b>Seconda media</b> Confrontare l'organizzazione dei dati e delle informazioni tra due o più siti selezionati per la ricerca Identificare, localizzare, recuperare, conservare e organizzare le informazioni digitali Distinguere fatti e opinioni</p> <p><b>Terza media</b> Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di Internet e del web, dei motori di ricerca Valutare informazioni, riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti Riconoscere informazioni attendibili e non Individuare fake news Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud (ad es. Dropbox o Google Drive)</p>	videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluenttyping Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni Debugging di progetti Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Tinkering Elaborazione e manipolazione di immagini; creatività manuale e digitale, videomaking Copyright e licenze Progetti creativi Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook,
	<b>Comunicazione e collaborazione</b>	<p><b>Prima media</b> Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche Creare e gestire account Organizzare la comunicazione all'interno di un lavoro di gruppo</p> <p><b>Seconda media</b> All'interno del sistema mail della scuola: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn - inviare e-mail utilizzando mail di</p>	



		<p>gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura</li><li>- programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati, in base alle loro dimensioni.</li></ul> <p><b>Terza media</b></p> <p>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali</p> <p>Partecipare a discussioni di gruppo o a progetti con altri soggetti (anche gemellaggi europei) in un forum o altri ambienti digitali</p> <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con più persone</li><li>- modificare le impostazioni di condivisione</li></ul> <p>Conoscere i principali social network e riflettere sulla loro funzione</p>	<p>presentazioni, podcast</p> <p>Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)</p> <p>Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate</p> <p>Mappe concettuali e schemi creati</p> <p>Webquest e approfondimenti</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Ambienti di geolocalizzazione</p> <p>Repository, archivi on line</p> <p>Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line</p> <p>Copyright e licenze, modelli e plagio</p> <p>Social reading, book trailer, video recensione</p> <p>Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline</p> <p>Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione</p>
	<p><b>Creazione di contenuti digitali</b></p>	<p><b>Prima media</b></p> <p>Realizzare mediante un programma di videoscrittura, una produzione scritta (narrazione, descrizione, relazione ...)</p> <p>Salvarne il risultato in un file di testo e recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud</p> <p><b>Seconda media</b></p> <p>Creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati</p> <p>Svolgere attività di geometria</p>	



		<p>Trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito per inserirle in un'animazione digitale</p> <p>Accedere al software Scratch</p> <p>Utilizzare coding e pensiero computazionale</p> <p><b>Terza media</b></p> <p>Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica</p> <p>Produrre un filmato, un video, un videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online</p> <p>Realizzare podcast</p> <p>Confrontare, progettare e creare infografiche</p> <p>Produrre musica con app che simulano strumenti ritmi e partiture</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche)</p>	<p>(cittadinanza digitale)</p> <p>Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, accessibilità, integrazione, pari opportunità</p>
	<p><b>Sicurezza</b></p>	<p><b>Prima media</b></p> <p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di Istituto e password</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</p> <p><b>Seconda media</b></p> <p>Conoscere la differenza fra informazioni personali e dati sensibili</p> <p>Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe</p>	



		<p>Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...)</p> <p>Analizzare e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi</p> <p><b>Terza media</b></p> <p>Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore)</p> <p>Utilizzare risorse della rete rispettando copyright e licenze</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <p>Individuare comportamenti scorretti online e riflettere sul concetto di cyber bullismo</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere l'impatto delle tecnologie digitali sull'ambiente e sugli atteggiamenti sostenibili</p>	
	<p><b>Risoluzione dei problemi</b></p>	<p><b>Prima media</b></p> <p>Descrivere un semplice problema tecnico</p> <p>Utilizzare le impostazioni per risolvere problemi relativi al suono, al video, attivare e disattivare la Wi-Fi, scegliere tra le Wi-Fi disponibili, cambiare e scegliere l'account per l'accesso ad una piattaforma</p> <p><b>Seconda media</b></p> <p>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e</p>	



		<p>gestione (telecamera, USB, stampante, ...)</p> <p>Individuare, in rete, risorse o idee per trovare soluzioni alle difficoltà o nuove soluzioni</p> <p>Controllare l'account usato per la navigazione</p> <p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi</p> <p><b>Terza media</b></p> <p>Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.</p> <p>Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni</p> <p>Scegliere, tra quelle disponibili, l'applicazione più adatta a ciò che si vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali)</p> <p>Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le "Escape room"</p>	
--	--	--	--