



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA Istituto Comprensivo di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado "STEFANO PELLEGRINO"

Scuola ad indirizzo musicale

91025 - C.da Madonna Alto Oliva s.n. - M A R S A L A - (TP)

C.F: 82006310815 - Cod. Mecc: TPIC82000E - Tel. 0923/756011

e-mail: tpic82000e@istruzione.it - sito web: www.icpellegrinomarsala.edu.it e-mail di posta elettronica certificata: tpic82000e@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE



SOMMARIO

1. PREMESSA

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

3. RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DELL'INNOVAZIONE

4. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA DELL'INFANZIA

5. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA

6. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO

1. PREMESSA

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale".

Il CURRICOLO DIGITALE può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della COMPETENZA DIGITALE e di una CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE per sé e gli altri.

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

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

1.1 Il quadro comune di riferimento per la competenza digitale

Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, noto come DigComp, è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini europei. È finalizzato a consentire una descrizione condivisa delle competenze digitali dei cittadini. Il DigComp è stato sviluppato dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione Europea come progetto scientifico e con il contributo di un ampio numero di soggetti e decisori politici provenienti dai settori dell'industria, istruzione e formazione, mondo del lavoro e parti social.

Nel 2016 è stato pubblicato il DigComp 2.0 e nel 2017 il DigComp 2.1, come aggiornamento del framework europeo. Quest'anno, a marzo, il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini - DigComp 2.2. è stato interessato da un aggiornamento dedicato esclusivamente alla Dimensione 4 (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Inoltre, la competenza digitale viene:

- menzionata nel profilo delle competenze al termine del primo ciclo, dove si descrivono sinteticamente le competenze (riferite alle discipline e al pieno esercizio della cittadinanza) che un ragazzo deve mostrare di possedere al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni Nazionali, 2012);
- inclusa nei modelli nazionali di certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione, allegati al Decreto Ministeriale n. 742/2017

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

- 18 dicembre 2006 **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006/962/CE**, relativa alle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente
- 22 agosto 2007 D.M. n. 139, relativo alle **Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione** (Assi culturali) e alle **Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria**
- 16 novembre 2012 Decreto Ministeriale n. 254, relativo alle **Indicazioni nazionali curricolo scuola infanzia e primo ciclo**
- 13 luglio 2015 LEGGE n.107- **La Buona Scuola** Obiettivi formativi prioritari - art. 1, comma 7. lett. h)
- Obiettivi del **Piano nazionale scuola digitale** - art. 1, comma 58.
- 25 settembre 2015 **Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile**, documento in cui l'ONU ha enunciato i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile, in particolare l'obiettivo n. 4, "Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti".
- 27 ottobre 2015 Decreto Ministeriale n. 851, relativo al **Piano Nazionale Scuola Digitale** - Documento di indirizzo de "La Buona Scuola"
- Ambito di lavoro: **Le competenze degli studenti** (Azioni #14 - #15 - #16 - #17 - #18)
- 2017 DIGCOMP 2.1 - Framework delle competenze digitali cfr. DigComp 1.0(2015), DigComp 2.0 (2016)
- 13 aprile 2017 Decreto Legislativo n. 62 - **Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato**
- 22 maggio 2017 **La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea (2017/C 189/03)** sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente
- 10 ottobre 2017 Nota MIUR prot. n. 1865 - **Indicazioni in merito a valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione**
- gennaio 2018 MIUR - **Sillabo di Educazione Civica Digitale ad integrazione delle Indicazioni Nazionali**
- 1 marzo 2018 Nota MIUR n.3645 - **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari** - Documento del Comitato Scientifico Nazionale per una nuova chiave di lettura delle Indicazioni 2012
- 22 maggio 2018 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE relativa alle **competenze chiave per l'apprendimento permanente**, che sostituisce quella del 2006
- 17 marzo 2020 Nota MIUR prot. 388 - **Emergenza sanitaria da nuovo Coronavirus**. Prime indicazioni operative per le attività didattiche a distanza.

3. RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DELL'INNOVAZIONE

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto sarà fruitore di una formazione specifica affinché possa (rif. Prot. N° 17791 del 19/11/2015) "favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD".

Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico. (su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione finanziata a parte per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, la #26, le cui modalità attuative devono ancora essere dettagliate).

Il Miur chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti (cfr. Azione #28 del PNSD):

1. Formazione interna	Stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
2. Coinvolgimento della comunità scolastica	Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
3. Creazione di soluzioni innovative	Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata, uso di software didattici, uso di applicazioni web per la didattica e la professione, pratica di una metodologia comune basata sulla condivisione via cloud, informazione su percorsi di innovazione e progetti esistenti in altre scuole e agenzie esterne). Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), l'animatore digitale dell'Istituto, individuato nella figura della docente Alberto Manca, presenta il piano di intervento suddiviso nel triennio e inserito nel PTOF.

Il TEAM PER L'INNOVAZIONE digitale avrà i seguenti compiti:

- - supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale;
- - Supportare le attività di formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative;

- Supportare la partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- Lavorare in squadra con l'Animatore digitale, individuando soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

4. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizzazione all'informazione e ai media • Comunicazione e collaborazione digitale • Creazione di contenuti digitali • Uso responsabile del digitale • Risoluzione di problemi 	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: ALFABETIZZAZIONE all'INFORMAZIONE e ai MEDIA
	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.	Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini/filmati.
	Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Identificare caratteristiche e proprietà specifiche di oggetti/elementi messi a confronto.
	Utilizzare simboli e tabelle per registrare dati caratteristici emersi dal confronto di elementi.
	Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati.
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.

5. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA DIGITALE		
<ul style="list-style-type: none"> • Informazione • Comunicazione • Creazione di contenuti • Sicurezza • Problem solving 		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: ALFABETIZZAZIONE all'INFORMAZIONE e ai MEDIA OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
	al termine della TERZA PRIMARIA	al termine della QUINTA PRIMARIA
1. Naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali.	Ricerca e raccogliere informazioni di diversa natura e provenienza in base a criteri dati e condivisi.	Effettuare, con l'aiuto del docente, ricerche nel web per localizzare informazioni pertinenti su specifici argomenti di interesse e/o approfondimento.
	Utilizzare le parole chiave raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.	Individuare criteri per la ricerca e la selezione di informazioni: parole chiave, sitografia, procedure condivise di ricerca.
2. Valuta dati, informazioni e contenuti digitali.	Analizzare e confrontare testi di vario tipo relativi alla stessa notizia/ evento per ricavare informazioni dettagliate.	Analizzare e confrontare informazioni da diverse fonti digitali, precedentemente selezionate, relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.
	Interpretare dati, informazioni e contenuti da varie testualità/ grafici/tabelle relativi a situazioni note deducendo coerentemente informazioni utili in relazione all'argomento indagato.	Interpretare dati, informazioni e contenuti digitali da varie testualità/ grafici/tabelle, precedentemente selezionati, relativi a situazioni note deducendo coerentemente informazioni utili in relazione all'argomento indagato.
	Avviare e guidare ad una lettura critica di un testo individuando informazioni necessarie e/o superflue.	Scegliere sulla base di criteri condivisi le informazioni necessarie o superflue.
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare e archiviare informazioni secondo criteri condivisi in modo tale da recuperarli e riutilizzarli all'occorrenza.	Organizzare ambienti digitali, condivisi e protetti, per archiviare informazioni da recuperare e riutilizzare all'occorrenza.

	Avviarsi all'utilizzo di un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.	Utilizzare un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: AREA DI COMPETENZA: COMUNICAZIONE e COLLABORAZIONE DIGITALE OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
	al termine della TERZA PRIMARIA	al termine della QUINTA PRIMARIA
1. Interagisce attraverso le tecnologie digitali	Identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.	Interagire con tecnologie digitali semplici in modo definito e sistematico.
2. Condivide attraverso le tecnologie digitali	Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.	Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.
3. Si impegna nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco, comunicando e condividendo, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.	Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.
4. Collabora attraverso le tecnologie digitali	Scegliere semplici tecnologie digitali, da un elenco predefinito, per condividere informazioni, dati e contenuti.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali noti per collaborare con gli altri.
5. Netiquette	Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e a cooperare.	Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.
6. Gestisce l'identità digitale	Utilizzare piattaforme protette e tecnologie digitali tramite l'accesso controllato.	Gestire e proteggere la propria identità digitale con accessi protetti da account.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
	al termine della TERZA PRIMARIA	al termine della QUINTA PRIMARIA
1. Sviluppa contenuti digitali	Realizzare, semplici artefatti digitali guidati da precise istruzioni precedentemente individuate e sequenziate.	Creare contenuti digitali selezionando, da un elenco predefinito, il formato più adatto alla situazione.
2. Integra e rielabora contenuti digitali	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo da un elenco predefinito, la modalità più semplice.	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo, da un elenco predefinito, la modalità più adatta e funzionale.
3. Copyright e licenze	Individuare semplici regole di rispetto del diritto d'autore da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.	Applicare le principali regole di rispetto del diritto d'autore a dati, informazioni e contenuti digitali.

4. Programmazione	Utilizzare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività ludiche.	Applicare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività unplugged e plugged.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: AREA DI COMPETENZA: USO RESPONSABILE DEL DIGITALE OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
	al termine della TERZA PRIMARIA	al termine della QUINTA PRIMARIA
1. Protegge i dispositivi	Osservare semplici modalità di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, secondo tempi e modalità stabilite dal docente.	Osservare semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.
	Individuare, guidati, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.	Selezionare, guidati, le informazioni, sulla base dell'affidabilità delle fonti e della loro pertinenza.
2. Protegge i dati personali e la privacy	Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.	Selezionare, da un elenco predisposto, l'insieme di informazioni che è opportuno condividere in rete per evitare i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.
3. Protegge la salute e il benessere	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri sia in contesti reali che virtuali.	Applicare semplici modelli di protezione da possibili pericoli in ambiente digitale.
	Scegliere, da un elenco predefinito, la tecnologia più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.	Scegliere, la tecnologia più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.
4. Protegge l'ambiente	Riflettere, individuare e attivare le azioni utili a prevenire l'inquinamento ambientale.	Riconoscere da modelli noti semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: AREA DI COMPETENZA: RISOLUZIONE DI PROBLEMI OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
	al termine della TERZA PRIMARIA	al termine della QUINTA PRIMARIA
1. Risolve problemi tecnici	Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in ambiti di gioco/apprendimento.	Individuare da modelli semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
	Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema in esercizi gioco	Ipotizzare possibili procedure per la risoluzione di semplici problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie, da un insieme definito e suggerito, grazie a domande guida.
2. Individua fabbisogni e risposte tecnologiche	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla necessità d'uso.	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla necessità d'uso.

<p>3. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Descrivere, guidati e in diverse modalità, la sequenza delle operazioni da compiere per descrivere la risoluzione di un problema, in un contesto di gioco /apprendimento.</p>	<p>Pianificare, guidati, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di problema in un contesto di gioco/ apprendimento.</p>
<p>4. Individua divari di competenze digitali</p>	<p>Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/mancanti/ superflue, in contesti autentici.</p>	<p>Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/ mancanti/superflue, in contesti reali.</p>

5. CURRICOLO DIGITALE - SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Informazione • Comunicazione • Creazione di contenuti • Sicurezza • Problem solving 	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: ALFABETIZZAZIONE all'INFORMAZIONE e ai MEDIA OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
1. Naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali.	Effettuare, autonomamente, ricerche nel web per localizzare informazioni rilevanti su specifici argomenti di interesse e/o approfondimento.
	Individuare, all'interno di un elenco, i portali che possono aiutare a trovare le informazioni di cui si necessita.
2. Valuta dati, informazioni e contenuti digitali.	Analizzare e confrontare, autonomamente, informazioni da diverse fonti digitali relative alla stessa notizia/evento, per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.
	Interpretare dati, sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi.
	Cercare i dati su più fonti per assicurarsi della loro validità.
3. Gestisce dati, informazioni e contenuti digitali.	Manipolare e salvare informazioni, ambienti digitali, in modo da rendere più facile la consultazione e/o il recupero successivi.
	Individuare ed utilizzare, riconoscendone la maggiore funzionalità, ambienti digitali e/o applicazioni per organizzare e archiviare informazioni.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: COMUNICAZIONE e COLLABORAZIONE DIGITALE OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
1. Interagisce attraverso le tecnologie digitali	Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
2. Condivide attraverso le tecnologie digitali	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali.
3. Si impegna nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.

4. Collabora attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.
5. Netiquette	Interagire e utilizzare in autonomia i mezzi per la comunicazione online; conoscere e applicare i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.
6. Gestisce l'identità digitale	Gestire, in autonomia, la propria identità digitale.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE di CONTENUTI DIGITALI OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
1. Sviluppa contenuti digitali	Creare contenuti digitali diversificandone i formati.
2. Integra e rielabora contenuti digitali	Rielaborare contenuti e informazioni selezionando in autonomia le modalità più adatte e funzionali.
3. Copyright e licenze	Trattare dati, informazioni e contenuti digitali nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e delle licenze.
4. Programmazione	Utilizzare in modo funzionale istruzioni strutturate del linguaggio di programmazione visuale (coding).
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: USO RESPONSABILE del DIGITALE OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
1. Protegge i dispositivi	Osservare misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.
	Reperire, analizzare e selezionare informazioni sulla base della loro pertinenza e attendibilità.
2. Protegge i dati personali e la privacy	Individuare semplici modalità di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.
3. Protegge la salute ed il benessere	Indicare tra modelli proposti tecnologie digitali per il benessere sociale.
	Utilizzare la tecnologia più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.
4. Protegge l'ambiente	Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	AREA DI COMPETENZA: RISOLUZIONE di PROBLEMI OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

1. Risolve problemi tecnici	Individuare da modelli semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
	Individuare strategie diverse, a seconda dei casi e analizzando le risorse disponibili, per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie.
2. Individua fabbisogni e risposte tecnologiche	Scegliere più modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali e del gruppo.
3. Utilizza in modo creativo le tecnologie digitali	Pianificare, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di un problema.
4. Individua divari di competenze digitali	Individuare aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.

Il Team Digitale