|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE PERCORSO FORMATIVO (SOCIOLOGICO)** | | | | |
| **Scuola dell’infanzia** | **Scuola primaria** | | **Scuola secondaria** | |
| **Traguardi**  **-** Inizia a riconoscerele più importanti tracce della cultura comunicativa digitale nel suo aspetto globalizzante e sovralocale. | **Traguardi**  - Inizia a riconoscere la distinzione fra i tratti culturali reali e quelli virtuali.  - Inizia a distinguere le modalità di relazione fra quelle caratteristiche di gruppi umani e quelle su supporto digitale.  - Inizia a comprendere l'utilità del digitale come strumento partecipativo in ambito ludico e comunicativo.  - Inizia a comprendere l'utilità del digitale come forma di intelligenza collettiva. | | **Traguardi**  - È consapevole del rapporto fra l’essere sociale reale e l’ambiente digitale.  - Assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti attivi e non di accettazione passiva dello strumento digitale.  - Sviluppa, anche in questo ambito, modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. Accetta che esiste un fair play anche in ambito digitale.  - Comprende la necessità di un atteggiamento non consumistico con l'hardware e il software. | |
| **Obiettivi di apprendimento**  **(5 anni)**  - Inizia a distinguere la cultura personale e del territorio da quella globale e digitale. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe terza)**  - Inizia ad essere consapevole di rischi e pericoli di un accesso incondizionato all'ambiente digitale.  **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe quinta)**  - Conoscere le regole che permettono un utilizzo collettivo positivo degli strumenti digitali.  - Individuare e distinguere alcuni strumenti di comunicazione digitale, i servizi che offrono, i loro scopi.  - Inizia ad assumere un atteggiamento di rispetto delle diversità in ambiente digitale comprendendo che esistono diritti e doveri degli utenti e della comunità virtuale.  - Conoscere e assumere atteggiamenti consoni per una comunicazione digitale corretta e rispettosa degli altri.  - Conoscere i compiti le principali funzionalità della comunicazione digitale.  - Distinguere gli elementi di base che caratterizzano l'operare individuale da quello collettivo.  - Mettere in relazione le regole stabilite all’interno della classe con quelle che si possono incontrare nella rete.  - Mettere in relazione l’esperienza in famiglia, a scuola, nella comunità con le possibilità di sviluppo e ottimizzazione positive e negative offerte dalla rete e dal digitale.  - Rispettare l’ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura.  - Percorrere in autonomia e sicurezza il percorso casa-scuola rispettando il codice della strada (Patto di Corresponsabilità). | **Abilità**  **(termine classe terza)**  - Sa partecipare ad attività di gruppo conoscendo le potenzialità del digitale nel favorire, velocizzare e rendere positive questo tipo di attività.  - Inizia a utilizzare il digitale per individuare il proprio ruolo sia all’ interno, della classe e del gruppo dei pari.  - Accetta incarichi e svolge compiti utilizzando supporti e ambiente digitale.  - Conoscere il concetto di regola anche in ambiente digitale.  - Conoscere i valori condivisi dal gruppo di appartenenza anche in ambiente digitale.  **Abilità**  **(termine classe quinta)**  - Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé.  - Individuare i principali elementi dell’organizzazione istituzionale e amministrativa che si avvalgono della comunicazione digitale.  - Attivare comportamenti corretti per la propria posizione digitale.  - Rispettare fondamentali diritti delle altre persone anche in ambiente digitale.  - Conoscere e comprendere le principali funzioni del supporto e del mezzo tecnico.  - Riconoscere i principali tratti distintivi dell'identità digitale e dell'identità personale.  - Percepire sé stesso in relazione con l’ambiente digitale.  - Conoscere e rispettare le principali norme comportamentali in quest'ambito.  - Conoscere le possibilità di movimento nella rete e la loro strutturazione. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe terza)**  - Agire nei vari contesti del digitale rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza replicando la correttezza dedicata alla vita reale.  - Impegnarsi con precisione nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività digitali collettive: social, piattaforme, etc.  - Affrontare le difficoltà incontrate nel mondo della comunicazione digitale con responsabilità sociale, esprimendo anche valutazioni critiche ed autocritiche. | **Abilità**  **(termine classe terza)**  - Individuare e indicare gli elementi identificativi distintivi di software, piattaforme, portali e spiegarne le differenze.  - Indicare gli scopi e l’attività dei servizi on line offerti dalle istituzioni pubbliche, prima fra tutte di quelle più vicine (Comune, Regione).  - Distinguere i servizi di natura pubblica dalle comunicazioni di ambito privato, amicale, social.  - Essere consapevole dell'accettazione legale delle regole che organizzano la fruizione di piattaforme, programmi, portali.  Agire rispettando le attrezzature e la privacy proprie e altrui.  - Percorrere il web in autonomia e nel rispetto delle regole. |