|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE**  **IDENTITA’ PERSONALE E AMBIENTE DIGITALE - PERCORSO FORMATIVO (DIDATTICO)** | | | | |
| **Scuola dell’infanzia** | **Scuola primaria** | | **Scuola secondaria** | |
| **Traguardi**  - Nello sviluppo dell'identità personale inizia a distinguere la presenza della realtà da quella dello spazio virtuale.  - Iniziare ad utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.  - Esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia.  - Nella percezione delle proprie esigenze e dei propri sentimenti capisce che il digitale è un mezzo e non un fine. | **Traguardi**  - Nella graduale presa di coscienza individuale distingue i mezzi dai fini comunicativi ed identitari.  - È consapevole dei propri bisogni, emozioni e stati d’animo, delle potenzialità, dei limiti e dei rischi nell'uso delle tecnologie.  - Utilizzare le più comuni tecnologia dell'informazione digitale individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. | | **Traguardi**  - Avere consapevolezza che la propria identità personale è prioritaria rispetto alla identità virtuale in quanto “doppio” della persona.  - Gestire e controllare in autonomia la comunicazione digitale nella consapevolezza che non può sovrastare o cancellare il proprio globale sistema comunicativo personale.  - Relazionarsi accettando che anche l'accesso al digitale e alla relativa comunicazione ha delle regole di rispetto di sé e degli altri.  - Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologia dell'informazione digitale individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. | |
| **Obiettivi di apprendimento**  **(5 anni)**  - Riconosce ed esprime i propri sentimenti ed emozioni reali e li distingue da quelli espressi in virtuale.  - Soddisfa i propri bisogni comunicativi in digitale comprendendo la necessità della presenza di un adulto.  - Distingue il vissuto reale con amici e compagni dal vissuto virtuale/digitale.  - Inizia a conoscere le parti del computer tradizionale (l'uso del mouse e di alcuni tasti) nonché gli altri device (tablet).  - Inizia a conoscere il coding. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe terza)**  - Inizia a capire che il digitale costituisce sia una risorsa che un pericolo.  - Riconosce e prende gradualmente consapevolezza che il digitale non rappresenta tutta la persona ma è solo uno degli strumenti comunicativi.  - Esprime i propri stati d’animo utilizzando il digitale come un canale comunicativo fra gli altri.  - Inizia a conoscere alcuni sistemi operativi e i più comuni software.  - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer.  **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe quinta)**  - Esprime le emozioni, gli stati d’animo e i vissuti con modalità socialmente accettabili anche in digitale.  - Conosce le procedure base di programmazione (coding).  - Conosce le procedure per la produzione di testi disegni e presentazioni. | **Abilità**  **(termine classe terza)**  - Richiedere e accettare la mediazione dell’adulto nell'utilizzo del digitale.  - Inizia ad apprendere a distinguere dalla realtà i potenziali conflitti in ambiente digitale.  - Inizia a esprimere correttamente la propria comunicazione in ambiente digitale.  - Inizia a superare un utilizzo egocentrico del digitale come esclusivo luogo virtuale di intrattenimento.  - Conoscere l'uso di alcuni software didattici.  **Abilità**  **(termine classe quinta)**  - Inizia a riconoscere nella comunicazione digitale degli altri le modalità adeguate alla propria età anche a livello emotivo.  - Inizia a comprendere la differenza fra contesti digitali utili o potenzialmente pericolosi.  - Inizia a saper programmare attraverso l'uso di programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (l'ora del coding, code.org, programma il futuro, etc).  - Conoscere l'uso di word, power point, paint ed il linguaggio iconico dei menù dei vari programmi. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe terza)**  - Ricerca una qualità positiva e utile della comunicazione digitale.  - È consapevole che l'ambiente digitale espone a rischi.  - Accetta serenamente il confronto con gli adulti sulla qualità della relazione con la comunicazione digitale.  - Ha consapevolezza che il digitale è uno strumento e non una forma di compensazione affettiva, emotiva, sentimentale.  Esprime i propri stati d’animo utilizzando il canale digitale.  - Impara a esprimere le proprie emozioni avvalendosi anche del canale digitale.  - Esprime le emozioni, stati d’animo e vissuti con modalità accettabili alla socialità condivisa in ambiente digitale.  - Conosce le procedure avanzate di programmazione (coding).  - Conosce la procedura per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, storytelling. | **Abilità**  **(termine classe terza)**  - Riconoscere le potenzialità ed i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni anche informatiche.  - Conoscere le norme di comportamento nella pubblicazione attraverso i social di immagini, testi e video propri o di altri.  - Conoscere le procedure avanzate di programmazione (Scratch, programmazione a blocchi, padroneggiare azioni e procedure per aprire programmi e applicativi)  - Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti e editing multimediale in genere. |