

Area 2 - Gestione dell'innovazione didattica e benessere digitale - Strumento 2.4. Traguardi di competenza: Grado 5 - fine scuola primaria

Area 1: ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

1.1 Navigazione, ricerca e selezione delle informazioni	1.2 Valutazione delle informazioni	1.3 Gestione delle informazioni
<p>Atteggiamenti</p> <p>L'alunno è curioso di esplorare come il cambiamento delle parole di una ricerca online possa portare a risultati diversi e migliori.</p>	<p>Atteggiamenti</p> <p>L'alunno capisce che online si possono trovare anche informazioni sbagliate o inventate, e sa che è importante controllare prima di usarle o condividerle.</p>	<p>Atteggiamenti</p> <p>L'alunno capisce che tenere i propri file ordinati in cartelle ben nominate e organizzate aiuta a ritrovarli facilmente.</p>
<p>Abilità</p> <p>Sa esprimere con parole semplici che cosa sta cercando e usa strumenti online per effettuare semplici ricerche.</p> <p>Con la guida dell'insegnante, prova a cambiare le parole chiave per ottenere risultati più utili.</p>	<p>Abilità</p> <p>Sa distinguere chi ha scritto un'informazione (fonte) da quello che dice (contenuto).</p> <p>Riconosce, su esempi proposti in classe, che alcune informazioni online possono essere false o costruite per ingannare.</p>	<p>Abilità</p> <p>Sa salvare, rinominare, spostare ed eliminare file.</p> <p>Con la guida dell'insegnante, inserisce dati semplici in un foglio di calcolo e applica semplici formattazioni a un testo (grassetto, dimensione, colore).</p> <p>Con il supporto di un adulto, sa cambiare la password del proprio account scolastico.</p>
<p>Conoscenze</p> <p>Sa che i risultati di una ricerca cambiano a seconda delle parole usate e dello strumento scelto.</p> <p>Conosce le funzioni base di un motore di ricerca e sa che i primi risultati non sono sempre i più utili o affidabili.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Sa che testi, immagini e video possono essere creati o modificati dal computer e non rappresentano sempre la realtà; capisce che non tutte le fonti sono affidabili.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Conosce le funzioni principali per gestire i file, come salvare, eliminare, recuperare, rinominare.</p> <p>Sa che i file si organizzano in cartelle e sottocartelle (come i cassetti di un armadio).</p> <p>Sa che condividere informazioni personali online (come nome, foto, indirizzo) è rischioso.</p>

Area 2: comunicazione e collaborazione

2.1 Interazione attraverso e con le tecnologie digitali	2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali	2.3 Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.4 Collaborazione attraverso tecnologie digitali	2.5 Condotta in ambienti digitali	2.6 Gestione della propria identità digitale
<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che anche online bisogna rispettare gli altri, riconoscere e rispettare i ruoli (es. non scrivere in modo scortese, aspettare i tempi di risposta).</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che prima di condividere qualcosa online (foto, messaggi, contenuti) bisogna pensarci bene e rispettare le regole della scuola e della famiglia.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che gli strumenti digitali possono aiutarlo a collaborare con i compagni, condividere lavori e trovare informazioni utili per la scuola e la vita quotidiana.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che lavorare insieme, rispettando e valorizzando le idee dei compagni, porta a risultati migliori.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che ciò che scrive online può influenzare il modo in cui gli altri si sentono, e si impegna a usare parole gentili e rispettose, come farebbe di persona.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che è importante proteggere le informazioni con cui si identifica online (es. nome utente, password, foto del profilo).</p>
<p>Abilità Usa le funzioni base delle piattaforme scolastiche (es. inviare un messaggio, partecipare a una discussione) rispettando le regole di comportamento online¹.</p>	<p>Abilità Condivide contenuti semplici negli ambienti digitali scolastici (es. un file, una foto del lavoro) in modo corretto e adatto a chi li riceve, e nel rispetto di tutti.</p>	<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, usa strumenti digitali per cercare informazioni su argomenti scolastici o su iniziative locali (eventi, progetti del territorio).</p>	<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, collabora con i compagni usando strumenti digitali per creare contenuti semplici (es. una presentazione condivisa o un documento di gruppo).</p>	<p>Abilità Si comporta in modo gentile, rispettoso delle differenze e appropriato negli ambienti digitali (ad esempio nell'uso di chat o mail). Riconosce situazioni di disagio e chiede aiuto agli adulti.</p>	<p>Abilità Con il supporto di un adulto, adotta comportamenti semplici per proteggere i propri dati: usa una password sicura, non condivide informazioni personali con sconosciuti e chiude il proprio account dopo l'utilizzo.</p>
<p>Conoscenze Conosce le funzioni principali delle piattaforme scolastiche Sa distinguere quando sta parlando con una persona reale da quando interagisce con un programma automatico (es. chatbot). Sa che i robot seguono istruzioni precise per fare compiti specifici.</p>	<p>Conoscenze Sa che condividere informazioni online può avere rischi e che è importante decidere con attenzione cosa condividere. Sa che online si trovano anche notizie o immagini false o esagerate, e che è importante verificare prima di credere o condividere qualcosa.</p>	<p>Conoscenze Sa come cercare in modo sicuro informazioni su argomenti scolastici o iniziative locali, usando motori di ricerca o siti affidabili indicati dall'insegnante.</p>	<p>Conoscenze Conosce le funzioni di base degli strumenti per lavorare insieme online (es. modificare un documento condiviso, lasciare un commento, caricare un file).</p>	<p>Conoscenze Sa che nella comunicazione digitale il tono, le parole scelte e le emoji possono cambiare il significato di un messaggio e influenzare come ci si sente. Sa che alcuni comportamenti online (es. offendere qualcuno, condividere foto altrui senza permesso) non sono accettabili e possono avere conseguenze spiacevoli per sé e per gli altri.</p>	<p>Conoscenze Sa che online ci si identifica con nome utente, email e password, e che queste informazioni vanno tenute al sicuro e non condivise con nessuno, nemmeno con gli amici. Capisce che ciò che si fa e si scrive online lascia tracce (es. messaggi, ricerche, foto) che possono essere viste da altri anche in futuro, e che si perde il controllo di tali contenuti.</p>

¹ La netiquette (crasi di "network" ed "etiquette", galateo), è il codice informale ed essenziale di comportamento educato e rispettoso nelle interazioni online. Promuove una comunicazione digitale ecologica, enfatizzando l'empatia, la tutela della privacy e il rispetto di regole sociali. Include ad esempio regole comportamentali come evitare di usare il maiuscolo (paragonato all'urlare), il rispetto del tempo altrui, la citazione delle fonti e la riflessione prima di pubblicare.

Area 3: creazione di contenuti digitali

3.1 Produzione di contenuti digitali	3.2 Integrazione e rielaborazione di contenuti digitali	3.3 Copyright e licenze	3.4 Pensiero computazionale e programmazione (informatica)
<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che scegliere lo strumento giusto (es. una presentazione per spiegare, un disegno per illustrare) aiuta a comunicare meglio le proprie idee.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno usa gli strumenti digitali per creare qualcosa di personale — un testo, un'immagine, una presentazione — e si impegna a migliorare i propri lavori.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che i contenuti creati da altri (foto, testi, musica) appartengono a chi li ha creati e che bisogna rispettare le regole per usarli.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che si possono risolvere problemi organizzando le azioni in passi ordinati, anche senza computer (es. con giochi o schede) o con programmi semplici a blocchi.</p>
<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, usa strumenti digitali semplici per creare contenuti (es. scrive un testo, inserisce un'immagine, registra un breve audio) seguendo un modello o le istruzioni date.</p>	<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, modifica contenuti semplici già esistenti usando funzioni base (es. creare un ipertesto, una presentazione o una storia in word, oppure uno schema). Sa che se un testo o un'immagine è stata creata da un programma automatico, deve dichiararlo (es. «questa immagine è stata creata da un programma»).</p>	<p>Abilità Con l'aiuto dell'insegnante, riconosce se un contenuto trovato online (immagine, testo, canzone) può essere usato liberamente oppure no. Con il supporto dell'insegnante, indica la fonte quando usa contenuti di altri nei propri lavori.</p>	<p>Abilità Rappresenta e segue semplici sequenze di istruzioni, a partire da attività senza computer (es. frecce su carta, percorsi sul pavimento). Capisce che un problema si può affrontare suddividendolo in passi semplici e ordinati. Usa ambienti di programmazione a blocchi (es. Scratch) per creare semplici sequenze, animazioni o storie interattive. Con l'aiuto dell'insegnante, trova e corregge errori semplici in una sequenza di istruzioni (es. un blocco nell'ordine sbagliato). Con il supporto dell'insegnante, riconosce quando una stessa serie di istruzioni si ripete in un programma.</p>

Conoscenze

Sa che esistono diversi tipi di contenuti digitali: testi, immagini, video, presentazioni e mappe.

Conosce alcune funzioni di base per creare contenuti digitali, come uso tastiera, gestione file, usa correzione automatica, modifiche carattere e colore del testo, inserimento immagini.

Sa che alcuni programmi possono creare automaticamente testi o immagini, ma che è sempre necessario controllare se quello che producono è corretto e adatto.

Conoscenze

Sa che alcune foto, canzoni e testi trovati online non si possono copiare o modificare liberamente perché appartengono a chi li ha creati.

Sa che quando usa contenuti di altri nei propri lavori deve indicare da dove vengono (es. "immagine presa da...").

.

Conoscenze

Sa, in modo semplice, che il copyright significa che un contenuto appartiene a chi lo ha creato, e che la licenza indica come si può usare.

Sa che una foto, un disegno o un testo creato da qualcuno è automaticamente suo, anche se non c'è scritto niente.

Conoscenze

Sa che il computer ha una memoria e archivia le informazioni ricercate o trasmesse,

Sa che un algoritmo è una lista ordinata di istruzioni per risolvere un problema (es. come una ricetta o le istruzioni di un gioco).

Conosce alcuni programmi semplici per creare sequenze di istruzioni, come Scratch o altri ambienti a blocchi.

Sa cosa significa dare un'istruzione a un computer e seguire una sequenza di passi ordinati.

Sa che in un programma possono esserci errori (es. un'istruzione messa nel posto sbagliato) e che si possono correggere provando e riprovando.

Sa che alcuni programmi non seguono solo istruzioni fisse ma migliorano perché vengono addestrati su molti esempi.

Area 4: sicurezza, benessere e uso responsabile*

4.1 Protezione dei dispositivi	4.2 Protezione dei dati personali e della privacy	4.3 Supporto al benessere	4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali
<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che per proteggere i propri dati e dispositivi servono sia comportamenti corretti (es. non condividere la password) sia strumenti di protezione (es. antivirus).</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che è importante stare attento a ciò che condivide online, perché le informazioni su di sé o sugli altri devono restare private.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che stare troppo tempo davanti agli schermi può stancarlo o renderlo meno felice, e che è importante alternare attività digitali con gioco, sport e tempo con amici e famiglia.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che anche le sue scelte nell'uso dei dispositivi (es. spegnere il tablet quando non serve) possono aiutare a ridurre gli sprechi e proteggere l'ambiente.</p>
<p>Abilità Accede ai dispositivi e all'account scolastico in modo corretto (es. usando la propria password, non condividendola con altri). Tratta con cura i dispositivi digitali, per garantire il buon funzionamento nel tempo.</p>	<p>Abilità Chiede sempre il permesso a un insegnante prima di condividere foto o informazioni personali online e prima di iscriversi a servizi o app. Riconosce quali informazioni sono personali (nome, indirizzo, numero di telefono, foto) e sa che non vanno condivise online senza il consenso di un adulto. Non accetta cookies facoltativi. Chiede il permesso ai propri pari prima di pubblicare/taggare foto in essi sono presenti (<i>sharenting</i>). Chiede subito aiuto a un adulto se qualcuno online gli chiede dati personali o se sospetta che qualcosa non vada (furto di dati personali).</p>	<p>Abilità Con l'aiuto di un adulto, sviluppa l'autoregolazione: -dare un nome alle emozioni provate durante l'uso del digitale - capire che la postura e la vista sono da proteggere - capire che il mondo digitale è un'estensione del mondo reale e comporta un modo diverso di interagire -utilizzare un timer per scandire/regolare il tempo d'uso - seguire i consigli degli adulti per stare bene nell'uso dei dispositivi (es. fare pause, muoversi e giocare, spegnere gli schermi un'ora prima di dormire).</p>	<p>Abilità Mette in pratica comportamenti semplici per ridurre il consumo di energia, come spegnere i dispositivi quando non servono, abbassare la luminosità dello schermo e chiudere le app inutilizzate. Impara a smaltire in modo corretto i dispositivi elettronici (batteria inclusa).</p>

<p>Conoscenze Sa che per proteggere un dispositivo è utile usare una password difficile da indovinare, attivare il blocco schermo e tenere aggiornato il software. Sa che i dispositivi vanno trattati con cura (es. non cadere, non bagnarsi, non surriscaldarsi) per evitare danni e perdita di dati.</p>	<p>Conoscenze Sa che usando dispositivi e app vengono raccolte informazioni su di noi (es. nome, posizione, volto, impronta, posizione) e che alcune di queste devono restare private. Sa che condividere dati online può comportare rischi, come ricevere messaggi indesiderati o essere contattati da sconosciuti. Sa che ogni persona ha diritto alla privacy e che ci sono regole per proteggere le informazioni personali. Sa che alcune persone online possono cercare di ingannare i bambini per ottenere informazioni personali (es. finti messaggi, finti premi) e che in questi casi bisogna avvisare subito un adulto.</p>	<p>Conoscenze Sa che usare troppo i dispositivi può influenzare il sonno, la concentrazione e il tempo da dedicare agli amici. Sa che, se si sente a disagio o spaventato per qualcosa che succede online, deve parlarne con un adulto di fiducia (genitore, insegnante). Conosce alcune regole semplici per usare i dispositivi in modo sano: fare pause regolari, non usarli nell'ora prima di dormire, dedicare tempo ad attività all'aperto.</p>	<p>Conoscenze Sa che usare internet, guardare video o salvare foto online consuma energia elettrica, anche se non si vede direttamente (come un rubinetto sempre aperto o un'automobile in movimento costante). Conosce alcune azioni semplici per risparmiare energia: spegnere il dispositivo quando non si usa, abbassare la luminosità dello schermo, non lasciare video in riproduzione inutilmente. Conosce l'impatto ambientale legato alla produzione e allo smaltimento di device, e l'impronta ecologica dell'utilizzo dell'IA.</p>
--	--	--	---

(*) Per quest'area è stata proposta la stesura di un *Patto di corresponsabilità* da condividere con le famiglie. Viene inoltre proposto un incontro di sensibilizzazione e prevenzione con la Polizia postale, anche per i genitori.

Area 5: identificazione e risoluzione dei problemi

5.1 Identificazione e risoluzione di problemi tecnici	5.2 Identificazione dei bisogni e risposte tecnologiche digitali	5.3 Identificazione di soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali	5.4 Identificazione e soddisfacimento dei bisogni legati all'apprendimento in ambito digitale
<p>Atteggiamenti L'alunno prova ad affrontare da solo i problemi tecnici più semplici e chiede aiuto all'insegnante o a un compagno quando non riesce.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno sa che può cambiare alcune impostazioni del dispositivo per usarlo in modo più comodo e adatto alle proprie esigenze.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno capisce che i programmi e le app possono aiutare a creare contenuti (es. suggerire parole o immagini), ma che le idee, le scelte e ciò che si vuole comunicare sono sempre personali.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno comprende che le competenze digitali si sviluppano attraverso l'esercizio, l'esperienza e il confronto con gli altri.</p>
<p>Abilità Seguendo le istruzioni dell'insegnante o un tutorial semplice, risolve problemi tecnici comuni: attivare la connessione Wi-Fi, accedere al proprio account, connettere il Bluetooth o ricaricare il dispositivo.</p>	<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, modifica alcune impostazioni semplici del dispositivo (es. volume, dimensione del testo, lingua). Utilizza a scuola ambienti digitali di autoapprendimento guidato, proposti dall'insegnante e partecipa ad attività digitali "gamificate" utili per l'apprendimento.</p>	<p>Abilità Con la guida dell'insegnante, utilizza strumenti digitali semplici (testi, immagini, mappe o presentazioni creative), per rappresentare idee o soluzioni, o per esprimere pensieri o emozioni.</p>	<p>Abilità Partecipa con curiosità ad attività proposte dall'insegnante per migliorare le proprie competenze digitali (es. esercitazioni pratiche, lavori di gruppo, tutorial semplici).</p>

<p>Conoscenze Riconosce alcuni segnali di problemi tecnici comuni: nessuna connessione a internet, password dimenticata, file non trovato, documento non salvato, indirizzo email o web scritto in modo errato.</p>	<p>Conoscenze Conosce alcune impostazioni per personalizzare i dispositivi (ad es. dimensione del testo, volume, colori, lingua). Sa che esistono strumenti che aiutano a usare i dispositivi in modo più semplice o accessibile, come la sintesi vocale, l'ingrandimento dello schermo o i comandi vocali².</p>	<p>Conoscenze Conosce alcuni semplici strumenti e applicazioni digitali per creare e modificare contenuti, come testi, immagini, mappe o presentazioni. Sa che le tecnologie digitali si possono usare in modo creativo per raccontare storie, spiegare idee o condividere esperienze (es. fare una presentazione, creare un fumetto digitale, registrare un breve video).</p>	<p>Conoscenze Sa che si può imparare a usare meglio le tecnologie in modi diversi: seguendo l'insegnante, facendo pratica, guardando brevi tutorial o lavorando con i compagni. Sa che, quando incontra una difficoltà con un dispositivo o programma, può chiedere aiuto all'insegnante o a un compagno. Sa che sbagliare con le tecnologie è normale: ogni errore aiuta a capire meglio come funzionano gli strumenti digitali. Capisce che lavorare insieme su un compito digitale, condividendo le proprie scoperte, aiuta tutti a imparare più velocemente.</p>
--	--	---	---

² Le tecnologie assistive sono strumenti digitali pensati per aiutare le persone a svolgere compiti più facilmente o in modo guidato.