



Curricolo
Digitale
Verticale



ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO

Rotella - Montalto

“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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

(Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente).

In un mondo in continua evoluzione, caratterizzato da rapidi cambiamenti tecnologici e sociali, è fondamentale adeguare la nostra istruzione per preparare al meglio i nostri studenti a essere cittadini competenti e pronti ad affrontare le sfide del futuro. Di seguito, sono elencate le principali motivazioni per l’implementazione di un Curricolo Digitale Verticale.

- **Promozione dell’alfabetizzazione digitale:** Viviamo in un’epoca in cui la conoscenza e l’uso delle tecnologie digitali sono essenziali in ogni aspetto della vita. Attraverso un Curricolo Digitale Verticale, possiamo garantire che i nostri studenti acquisiscano competenze digitali fondamentali fin dalla scuola primaria, aprendo opportunità future e riducendo il divario digitale.
- **Rilevanza del mercato del lavoro:** Le competenze digitali sono altamente richieste sul mercato del lavoro odierno. Introdurre un Curricolo Digitale Verticale preparerà i nostri studenti a essere più competitivi e adattabili, facilitando la loro transizione verso carriere tecnologicamente avanzate.
- **Apprendimento personalizzato:** L’uso della tecnologia ci consente di offrire un apprendimento personalizzato, permettendo agli studenti di progredire a un ritmo che meglio si adatta alle loro esigenze. Questo migliora l’efficacia dell’istruzione e contribuisce a ridurre il disagio legato a differenze di apprendimento.

- **Flessibilità nell'insegnamento:** Un Curricolo Digitale Verticale offre agli insegnanti la possibilità di sfruttare una vasta gamma di risorse online, migliorando la qualità dell'insegnamento e la varietà delle metodologie didattiche.
- **Coinvolgimento degli studenti:** Gli strumenti digitali e l'apprendimento online possono essere più coinvolgenti per gli studenti, incoraggiandoli a partecipare attivamente al processo educativo e sviluppando capacità di risoluzione dei problemi, pensiero critico e collaborazione.
- **Sostenibilità ambientale:** L'uso di risorse digitali può ridurre l'impatto ambientale dell'istruzione, eliminando il bisogno di materiali cartacei e risorse fisiche.
- **Sviluppo di competenze del futuro:** Un Curricolo Digitale Verticale fornirà agli studenti competenze chiave per il futuro, come la programmazione, la robotica, la sicurezza informatica e la comprensione dell'intelligenza artificiale.

Incorporare un Curricolo Digitale Verticale all'interno del nostro Istituto Comprensivo è un passo significativo per rimanere all'avanguardia nell'istruzione e garantire che i nostri studenti siano ben preparati per il futuro.

INDICE

INFANZIA	5
TRAGUARDI	7
PRIMO BIENNIO	8
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	8
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	9
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti	10
Area di competenza 4. Sicurezza	12
Area di competenza 5. Risolvere problemi	13
TRAGUARDI	14
A4	16
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	16
• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;	16
• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;	16
• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);	16
• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;	16
• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;	16
• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;	16
• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	16
A5	16
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	16
• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;	16
• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	16

SECONDO BIENNIO	17
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	17
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	18
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti	19
Area di competenza 4. Sicurezza	20
Area di competenza 5. Risolvere problemi	23
TRAGUARDI	23
TERZO BIENNIO	26
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	26
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	27
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti	29
Area di competenza 4. Sicurezza	33
Area di competenza 5. Risolvere problemi	36
TRAGUARDI	37
QUARTO BIENNIO	40
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	40
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione	42
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti	44
Area di competenza 4. Sicurezza	48
Area di competenza 5. Risolvere problemi	50
TRAGUARDI	52

SCUOLA DELL'INFANZIA

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook); • Individua il pulsante start e avvia un dispositivo; • Individua la modalità per spegnere un dispositivo; • Sa utilizzare in modo guidato i diversi device; • Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet, tavolo touch e schermo touch.) • Riconosce gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse e monitor) • Visiona immagini, animazioni, video; • Usa semplici procedure di ricerca di informazioni; • Distingue informazioni utili da contenuti di svago; • Sceglie mezzi di comunicazione digitali appropriati ad un determinato contesto; • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico; 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere familiarità con gli strumenti tecnologici in uso a scuola; • Distinguere le diverse componenti dello strumento digitale (mouse, tastiera, schermo touch); • Muove correttamente il mouse; • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica per scrivere il proprio nome o copiare semplici parole; • Effettuare semplici ricerche sul web, con il supporto dell'insegnante; • Provare a realizzare semplici disegni con programmi di grafica. 	<p>Mini video youtube per conoscere le parti dei diversi device presenti a scuola</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>Lavagna e tavolo touch</p> <p>Uso di risorse didattiche come Wordwall</p> <p>Kidverse</p> <p>Google</p> <p>Motore di ricerca per bambini Qwant</p> <p>Sito Atuttalim</p> <p>Percorsi su grandi scacchiere (pavimento) con giochi strutturati e giocattoli robotici (Bee-bot, Blue Bot, Codeweek, Doc...)</p> <p>book creator</p> <p>Libri digitali</p> <p>Uso di semplici strumenti di grafica (Paint...)</p>

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• viene introdotto al coding e allo sviluppo del pensiero computazionale• Partecipa alla realizzazione di semplici progetti digitali | | |
|---|--|--|

TRAGUARDI

- Usa tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, per svolgere compiti cooperativi come supporto alla creatività e alla soluzione di semplici problemi
- Naviga all'interno di ambienti digitali
- Collabora alla realizzazione di semplici progetti digitali
- Interagisce con varie tecnologie digitali
- Adotta norme comportamentali appropriate per utilizzare i device
- Conosce alcuni semplici programmi

PRIMO BIENNIO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online; <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi;Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella;Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato;Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>TypingClub</p> <p>gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto:</p> <p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone:</p> <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.3 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	<ul style="list-style-type: none">• Con l'aiuto di un adulto prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentare in un cartellone da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni;	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare semplici animazioni con FlipAnim</p> <p>ABCya Animate</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● creare e modificare contenuti in formati semplici; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo; ● Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti; ● Creare un disegno con un software/app di grafica. <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. ● Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ● Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. 	<p>Meta: animare disegni dei bambini</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>Wordwall</p> <p>Learningapp</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Educaplay</p> <p>PixelArt online</p> <p>Attività sui reticoli</p> <p>PixelArt</p> <p>Autunno in PixelArt</p> <p>Allegato disegno</p> <p>Codeweek</p>
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;	<p>Solo con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none">• utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali per usarle sul dispositivo in uso a scuola;• utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa;• Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app;• Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche;• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	<p>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</p> <p>Digiface</p> <p>Pixton - foto di classe con avatar</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Privacy online per i bambini</p> <p>Interland_avventure digitali</p> <p>Il gioco delle emozioni</p>

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet;• Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input;• 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>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni</p>

TRAGUARDI

A1

A livello base e con l'aiuto di un adulto, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo

A2

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare le tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

A3

A livello base, in autonomia o con supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

A4

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

SECONDO BIENNIO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sa:</p> <ul style="list-style-type: none">trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;usare terminologia specifica base;organizzare, archiviare, salvare erecuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;	<ul style="list-style-type: none">Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca;Individuare i programmi principali;Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella;Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure:</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola)</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p> <p>Internet e ricerche in rete</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.3 Netiquette

2.4 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);• conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;• conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);• conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);• comunicare correttamente nelle interazioni digitali;	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma in uso a scuola (mail, classe virtuale, app...);• Utilizzare lavagne digitali;• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	<p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:</p> <p>La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27).</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;	<ul style="list-style-type: none">Scrivere testi di vario genere in formato digitale.	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Book creator</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>Power Point</p> <p>Canva</p>

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
---------------------------	-------------------	-------------------

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;

- Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web;
- Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza;
- Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola;
- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza;
- Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza);
- Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.

[Alla scoperta del web](#) (Interland) video; libro pdf; gioco online

[Alla scoperta di Internet](#) Internetopoli gioco

[Cos'è Internet](#) esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix

[Il potere delle parole](#) percorso educativo cyberbullismo

[La ricerca sicura on line](#) ("Di chi è questo?" pag. 43).

[Dati personali](#) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

[Segui le tracce digitali](#) percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

[Space Shelter](#): un gioco per apprendere come proteggersi online

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 		
---	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi; • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata; • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p>

TRAGUARDI

A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;

- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe;

A4

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);

- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

TERZO BIENNIO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	<ul style="list-style-type: none">Ricericare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca;Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate;Creare sitografia e bibliografia di ricerche. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani);Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...);Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</p> <p>Video Ricerca in Rete</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni</p> <p>Focus Junior</p> <p>Pearltrees</p> <p>Padlet</p> <p>Symbaloo</p> <p>Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Il decalogo delle Fake news</p> <p>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia</p> <p>Vayola</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• sapere che cos'è un'identità digitale;• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	<ul style="list-style-type: none">• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar;• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati;• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola;• Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato);• In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale;• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device;	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>Office 365 Education</p> <p>WeSchool</p> <p>La Digitale</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom</p> <p>Massimo Bosetti - tutorial Drive</p> <p>Bencivenni - videotutorial Drive</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar</p> <p>Segui le tracce digitali</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo; • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device; • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. 	<p>Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali:</p> <p>Esempio 1 Netiquette per chattare</p> <p>Esempio 2 La Netiquette</p>
--	---	---

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourboox</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. ● Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ● Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. ● Realizzare storytelling. ● Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ● Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ● Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti similari per: <ul style="list-style-type: none"> ○ sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); ○ sperimentare semplici applicazioni robotiche; ○ creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ○ svolgere attività di geometria; ○ creare musica; ○ partecipare alla CodeWeek ; 	<p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>Power Point</p> <p>Canva</p> <p>Bencivenni - videotutorial presentazioni</p> <p>Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola)</p> <p>Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</p> <p>Creare infografiche con Genially</p> <p>Esempio UDL Storytelling</p> <p>Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</p> <p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)</p> <p>Istruzioni 1</p> <p>Istruzioni 2</p> <p>Esempio di guida alla ricerca di immagini</p> <p>10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online</p>
---	--	---

		<p>Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.</p> <p>Usare Chat-Animator, TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</p> <p>FlipAnim - creare animazioni online</p> <p>Aggie - disegnare in maniera collaborativa</p> <p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare</p> <p>Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</p> <p>Garage Band per creare musica</p> <p>Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smarphone.</p> <p>Geogebra</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p>
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;	<ul style="list-style-type: none">• Leggere il regolamento d'Istituto e regolamento d'uso delle piattaforme didattiche e "sottoscriverli";• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto;• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari);• Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica);• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura</p> <p>Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it</p> <p>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Protegersi da Phising e frodi video</p> <p>Web reputation video</p> <p>Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it</p> <p>(ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi) e attività di gruppo)</p> <p>Internetopoli</p> <p>Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p>

<ul style="list-style-type: none"> • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 		<p>Diario di una giornata sconnessa</p> <p>Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale</p> <p>La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>
---	--	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo relativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Scegliere le modalità di chiusura finestre. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). ● Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. ● Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe 	<p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa:</p> <p>Witeboard Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room Publish</p> <p>Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p> <p>Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--	---	---

TRAGUARDI

A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

A3

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

A4

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;

- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

A5

A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.

QUARTO BIENNIO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni;• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);• eseguire l'analisi, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca;• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili;• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale;• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie;• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca anche virtuale; <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none">• applicare la sintassi dei motori di ricerca;	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p> <p>Proposta di Hyperdoc</p> <p>Cuore e parole</p> <p>Lecture suggerite, per l'insegnante:</p> <p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; • identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento. 	<p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>
--	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la proprie capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p>Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p>Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse Parole Ostili</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	
--	--	--

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> registrarsi ad un sito online indicato dal docente; 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; realizzare podcast; 	<p>Canva istruzioni Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze</p> <p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; • produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture; • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni rotoriche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • partecipare alla CodeWeek; • Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) che permetta di presentare un lavoro in classe. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; • preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai 	<p>Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni)</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link_altra mappa</p> <p>Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>
--	---	---

	<p>compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	
--	---	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password; • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti); • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola; 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p>

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli); • 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; • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...); • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete; • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali); • Creare un prodotto multimediale per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie; • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	<p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^a SSPG) vedi Allegato Presentazione di genially sull'utilizzo di internet. ecc.</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario)</p> <p>Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze</p>
---	--	---

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	<ul style="list-style-type: none">Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola;Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...);Diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo;Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale;Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso;	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni; • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico; • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software; • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi; • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni • e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo); • Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 	
--	--	--

TRAGUARDI

A1

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;

- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A4

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;

- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.