

ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASTEGGIO

**CURRICOLO
PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE
DIGITALI**

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

PREREQUISITI

Il curricolo verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 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">trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. <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.Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).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>Scrivere con la tastiera</p> <p>https://www.ilgufoboo.com/index.php</p> <p>Eventuale iscrizione gratuita ad una piattaforma per alunni delle scuole primarie.</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto:</p> <p>Motore di ricerca per bambini 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 con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 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"> • Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola <i>(nelle risorse vedere le principali proposte)</i>. • Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. • Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Googleclassroom</p> <p>Googlemeet</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p> <p>Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 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"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in un cartello 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. • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • Creare un disegno con un software/app di grafica. • Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. <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. 	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare semplici animazioni con FlipAnim</p> <p>ABCya Animate</p> <p>Wardwall</p> <p>Learningapp</p> <p>PixelArt online</p> <p>Attività sui reticoli</p> <p>PixelArt</p> <p>PixelArt</p> <p>Allegato disegno</p>

	<p>Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org).</p> <ul style="list-style-type: none">• Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.• Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.• Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged.• Attività sui reticoli.	<p>Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot</p>
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 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 le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	<p>Discutere sull'uso delle password.</p> <ul style="list-style-type: none">• Rispettare le regole sull'uso dei laboratori informatici e dei dispositivi• Riflettere sui dati sensibili (carta d'identità, fotografie...)• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	<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 - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

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 DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;

A2

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

- 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).

A3

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- 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;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

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

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

SECONDO BIENNIO - SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

PREREQUISITI (corrispondono ai traguardi del primo biennio)

A1

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;

A2

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

- 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).

A3

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- 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;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

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

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

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire 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, so:</p> <ul style="list-style-type: none">• esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;• 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.	<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> <ul style="list-style-type: none">-Learningapps-Ti presento Windows (Edscuola)-Gioco su file e cartelle (Wordwall) <p>Internet e ricerche in rete</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 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, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme e mezzi di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, e-mail, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i principali strumenti digitali (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education WeSchool ClassDojo La Digitale</p> <p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line (“C’è posta per te” pag. 27).</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 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"> • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Completare una breve e semplice presentazione di una ricerca o di un'attività svolta in classe, utilizzando le strutture predisposte. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)</p> <p>Learningapps</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit</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, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • 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). 	<p>Alla scoperta del web Interland video</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco</p> <p>Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p>Il potere delle parole percorso educativo cyberbullismo</p> <p>La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia.</p> <p>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it</p> <p>Siti utili: Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home - EducareDigitale.it</p>

<ul style="list-style-type: none">• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	<ul style="list-style-type: none">• Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.• Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	<p>I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it)</p> <p>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial)</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</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">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli.	<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).• Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p> <p>Escape room</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A1

A livello base, in autonomia e 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:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- 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;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

A livello base, in autonomia e 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);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

A livello base, in autonomia e 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;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello A livello base, in autonomia e 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 - Classe Quinta SP e Prima SS1°g

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del secondo biennio)*

A1

A livello base, in autonomia e 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:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- 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;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

A livello base, in autonomia e 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);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

A livello base, in autonomia e 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;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

A livello base, in autonomia e 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.

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, sono 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 definite e sistematiche; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • 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). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con <i>Padlet</i>...). • 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 - Focus Junior</p> <p>Pearltrees Padlet</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 Vayola</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

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"> • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema <i>cloud</i> della scuola. • Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo • 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>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, La Digitale</p> <p>Massimo Bosetti - 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> <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: Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 La Netiquette</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa; impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; saper impiegare le nuove tecnologie a supporto dell'acquisizione di consapevolezza circa le proprie abitudini alimentari, nell'ottica dello sviluppo di uno stile di vita sano; in riferimento all'indirizzo musicale, saper utilizzare un <i>software</i> di notazione musicale. 	<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 modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. Utilizzare app per il calcolo delle calorie assunte durante la giornata, rapportate ai macronutrienti assunti, in modo da poter riflettere sulla propria condotta alimentare e confrontarla con le indicazioni presenti nella letteratura scientifica. In riferimento all'indirizzo musicale, saper utilizzare il portale "Solfeggio in rete", portale con esercizi e autocorrezione. <p>Utilizzare applicazioni per:</p> <ul style="list-style-type: none"> sperimentare algoritmi; svolgere attività di geometria. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point 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 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 PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare 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>LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla</p>
--	--	---

		<p>didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO</p> <p>First Lego League</p> <p>Kids Game Jam</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p>
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere l'ambiente

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"> • adottare semplici atteggiamenti per salvaguardare la salute; • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco o dei dispositivi digitali. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati</p>

[Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it](#)
[Proposte tratte da Generazioni connesse](#)

Tracce in Rete [Programmare il futuro](#)

Cyberbullismo
[Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programmalfuturo.it](#)

Il potere delle parole
[Manifesto della comunicazione non ostile](#)
[Il potere delle parole - Programmalfuturo.it](#)

Crittografia per tutti
[Messaggi in codice: la crittografia per tutti | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola](#)

Gestione equilibrata dei dispositivi
[Strategie per il benessere digitale | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola](#)

Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione [Kialo](#) "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni

Diario di una giornata sconnessa
[Diario di una giornata disconnessa | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola](#)

[Proposte tratte da Generazioni connesse](#)

Articoli sulla tematica ambientale [La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente](#)

L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7
[Agenda2030](#)

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

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; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. 	<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>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

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 o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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, in autonomia o 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'uso dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

QUARTO BIENNIO – SS 1° grado - Classi Seconda e Terza

PREREQUISITI (*corrispondono ai traguardi del terzo biennio*)

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 o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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, in autonomia o 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;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

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, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;• organizzare 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;• conoscere e rispettare le regole del diritto di autore;• indicare le fonti di informazione.	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni nei principali motori di ricerca, in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità.• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (<i>Bufale/Fake news</i>) e fra fatti, opinioni e teorie;• identificare i corretti siti web, <i>blog</i> per cercare informazioni sull'argomento scelto;• individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>www.wakelet.com</p> <p>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 informarsi e quindi migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<ul style="list-style-type: none"> • All'interno del sistema mail della scuola: <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; • All'interno del <i>cloud</i> della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: <ul style="list-style-type: none"> – creare, condividere e lavorare su <i>file</i> (documenti, immagini, grafiche...) creati con <i>app online</i> con più persone; – modificare le impostazioni di condivisione. • Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo. • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione <i>online</i> negli ambienti di apprendimento della scuola. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • produrre e formattare un testo in formato elettronico, anche utilizzando gli strumenti di corredo (correzione ortografica, dizionario sinonimi...) • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • registrarmi ad un sito <i>online</i> indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del <i>copyright</i>; • indicare le fonti di informazione; • impiegare le nuove tecnologie a supporto dell'acquisizione di consapevolezza circa le proprie 	<p>In modalità <i>offline</i> o su piattaforme <i>cloud</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccoglie elementi di varia origine. • Progettare <i>podcast</i>. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che <i>software</i> utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. • Elaborare una sitografia e una bibliografia adeguati. • Utilizzare <i>app</i> per il calcolo del dispendio energetico e dei parametri fisiologici di base durante lo svolgimento di attività fisiche praticate durante una giornata tipo, al fine di acquisire consapevolezza circa il proprio stile di vita e i passi da compiere allo scopo di raggiungere gli obiettivi indicati dall'OMS in tema di attività fisica. • Utilizzare semplici <i>software</i> per l'analisi video dei movimenti, allo scopo di acquisire consapevolezza circa le differenti ampiezze di movimento delle varie articolazioni del corpo umano, nei vari piani dello spazio e la contestuale azione dei muscoli con funzione agonista e antagonista rispetto al gesto da compiere. 	<p>Creazione di contenuti: Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini Geogebra</p>

<p>abitudini relative all'attività fisica, nell'ottica dello sviluppo di uno stile di vita sano.</p> <ul style="list-style-type: none">• impiegare le nuove tecnologie a supporto dell'acquisizione di consapevolezza circa le caratteristiche biomeccaniche dei principali movimenti del corpo umano, nell'ottica di incrementare le proprie capacità di gestire efficacemente il movimento.• in riferimento all'indirizzo musicale, impiegare le nuove tecnologie per realizzare brani musicali.	<ul style="list-style-type: none">• in riferimento all'indirizzo musicale, saper utilizzare software di <i>ear training</i> per lo sviluppo dell'orecchio armonico.• in riferimento all'indirizzo musicale, editare un brano audio dato, modificandone la tonalità e/o la velocità, modificandone il contenuto in base agli strumenti.	
---	---	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali

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, sono 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; • avere cura e rispetto dei propri 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 <i>privacy</i> (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e <i>password</i>. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale. • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria <i>privacy</i> e quella dei propri compagni di classe. • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla <i>privacy</i> (profilo pubblico, privato...). • Conoscere elementi della normativa Legge 71/2017 sul contrasto al <i>Cyberbullismo</i> (contenuti principali). • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o <i>social</i>. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di strumenti digitali. 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Navigare a vista Super cittadino digitale - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammallFuturo.it</p>

		<p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programmalfuturo.it</p> <p>Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - Programmalfuturo.it</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p>
--	--	---

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, sono 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. 	<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 o personali (uso del BYOD). • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnosticare e 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. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • 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) • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming. 	<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 per rimontarle in contesto didattico</p>