



I. C. MATER DOMINI
C.F. 80001860792 C.M. CZIC85800N

A23F11F - SEGRETERIA

Prot. 0006884/U del 21/12/2023 17:51



ISTITUTO COMPrensIVO "MATER DOMINI"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado

V.le T. Campanella, 125 - 88100 Catanzaro

Tel. 0961 771901 - Fax 0961 771741 - C.F. 80001860792

www.icmaterdominicz.edu.it - e mail: czic85800n@istruzione.it

CURRICULM VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI/STEM

Delibera Collegio Docenti n. 51 del 15/12/2023,

Delibera Del Consiglio Di Istituto n.54 Del 19/12/2023

(vigente sino a nuova delibera degli organi collegiali)

Indice

- ❖ Introduzione
- ❖ Il curriculum della scuola dell'infanzia
- ❖ Il curriculum della scuola primaria
 - Primo Biennio
 - Secondo Biennio
 - Terzo Biennio
- ❖ Il curriculum della scuola secondaria di I grado
 - Terzo Biennio
 - Quarto Biennio

Introduzione

IL CURRICOLO delle COMPETENZE DIGITALI

Il curricolo delle competenze digitali è basato sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (framework DigComp) e fornisce una comprensione comune di cosa sia la competenza digitale; elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) su incarico del Direttorato Generale Occupazione, Affari Sociali e Inclusione della Commissione Europea e delle indicazioni emanate da AGiD, Agenzia per l'Italia Digitale, nel documento "[Competenze digitali](#)".

AREE DI COMPETENZE

Il curricolo così elaborato è organizzato secondo 5 aree di competenza (fig. 1):

1. **Informazione e alfabetizzazione su informazione e dati**
2. **Comunicazione e Collaborazione**
3. **Creazione di contenuti digitali**
4. **Sicurezza**
5. **Risolvere problemi**



FIGURA 1
AREE DI COMPETENZA

COMPETENZE SPECIFICHE

Per ciascuna Area di Competenza sono state definite delle competenze specifiche (Fig. 2) di seguito riportate:

AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

- 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

AREA 2: Comunicazione e Collaborazione

- 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

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

AREA 4: Sicurezza

- 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

AREA 5: Problem Solving

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



Figura 2- Competenze specifiche

LIVELLI DI PADRONANZA

Gli otto livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework). Inoltre, ciascun livello di descrizione contiene conoscenze, abilità e attitudini racchiuse in un unico descrittore per ciascun livello di competenza.

Come mostra la tabella 1, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività. Per illustrare questo punto si può affermare che un cittadino di livello 2 è in grado di ricordare e svolgere un compito semplice aiutato da qualcuno con competenze digitali solo in caso di necessità. Un cittadino di livello 5, invece, può applicare le conoscenze, svolgere diversi compiti e risolvere i problemi, oltre che aiutare gli altri a farlo.

Tabella 1: Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

IL NOSTRO CURRICULUM VERTICALE DIGITALE

Questo documento è un'applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo e contiene una raccolta di risorse per la didattica operativa e laboratoriale.

Il curriculum verticale digitale dell'IC MATER DOMINI prevede una sezione dedicata alla scuola dell'infanzia e una suddivisione in bienni, dalla scuola primaria alla scuola secondaria di I grado.

La sezione relativa al terzo biennio (classe quinta scuola primaria e classe prima scuola secondaria I grado) risulta essere, inoltre, un concreto elemento di progettazione in continuità tra ordini di scuola all'interno dell'istituto.

Il curriculum, così come immaginato, non è strumento rigido, ma vuole essere uno strumento di riflessione e di ispirazione sia per i docenti più a proprio agio con le tecnologie digitali, che per quelli che intendono approcciarsi con interesse all'argomento. È necessario riflettere che lo strumento digitale non è soltanto la mera trasposizione con strumenti nuovi di una didattica antica, fatta solo di travaso di saperi ed in cui, centro del processo didattico è il docente.

Didattica digitale vuol dire rendere protagonisti i ragazzi nella costruzione di un sapere grazie agli strumenti che noi stessi mettiamo a loro disposizione.

Ed è per questo che nel documento sono riportati strumenti, esempi e link di riferimento per il raggiungimento degli obiettivi.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Scuola dell'Infanzia

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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">• Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati• Porsi domande e proporre possibili soluzioni• Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali• Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file	<ul style="list-style-type: none">• Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico• Attività di problem solving• Usare gli strumenti a disposizione• Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)• Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	<ul style="list-style-type: none">• Tabelle di registrazione dei dati• Rimando di semplici domande in circle time• Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet

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*

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"> ● Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio ● Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti ● Individuare e riprodurre strutture ritmiche ● Gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività ● Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune ● Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi con il corpo nello spazio ● Giochi motori e di orientamento spaziale ● Giochi con le frecce direzionali ● Giochi con percorsi, labirinti e mappe ● Coding in modalità un unplugged ● Coding con i robotini ● Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico 	<p>Frecce direzionali Tappeto a scacchiera Cubetto, apine bee bot/blue bot, Mtiny Giochi in cooperative learning</p>

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 *Sviluppare contenuti digitali*

3.2 *Integrare e rielaborare 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"> ● Costruire insiemi con criteri dati ● Contare ● Discriminare le quantità 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di routine legate al contare o a creare insiemi ● Giochi con gli insiemi ● Giochi con i numeri ● Giochi con le quantità ● Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● App con giochi con i numeri (toddler games) ● Materiali psicomotorio ● Learning app ● Utilizzo gioco come ape blu bot, cubetto, mtyni o altri strumenti per il coding ● Schemi, tabelle in base alla quantità.

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 aiuto, 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 se stessi e per gli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> • Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegnare una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Privacy online per bambini – Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.2 *Individuare fabbisogni e risposte*

5.3 *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">• Utilizzare semplici software didattici• Sperimentare creativamente in unplugged	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare tablet, lim per creare disegni• Utilizzare tablet o lim per fare il gioco del memory• Sperimentare con i giochi preoperatori ai giochi con il computer	<ul style="list-style-type: none">• App kids art e app presenti sul tavolo interattivo• Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe• Percorsi per strumenti tecnologici pavimento interattivo e unplugged

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO - Classe Prima e Seconda Scuola Primaria

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 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare i "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione. <p>A livello base, con aiuto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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). • 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). • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio). 	<p>Le parti del computer Accendere e spegnere il pc Accensione-spegnimento - Il desktop Mouse e tastiera La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Ricerche Maestre</p> <p>In rete con la testa</p> <p>Piattaforma GIADA Erickson</p>

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

- 2.1 *Interagire con gli altri 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, con aiuto, 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 (nelle risorse vedere le principali proposte). • 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:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>Manifesto comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p>

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

- 3.1 *Sviluppare contenuti digitali*
- 3.2 *Integrare e rielaborare contenuti digitali*
- 3.3 *Programmazione*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere modalità di espressione 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 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 style="text-align: center;">ATTIVITÀ 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. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate 	<p>Paint FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap – Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixilart</p> <p>Divertiamoci con la pixel art – Fantavolando</p> <p>Coding autunno: schede di pixel art – Fantavolando</p> <p>Disegno</p>

	<p>attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none">• Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.• Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.• Realizzare ORIGAMI.• Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.• Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.• Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia).• Partecipare alle attività di Codeweek.	<p>CodyRoby - CodeMOOC</p> <p>Digitools by La Digitale</p> <p>EU Code Week</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, con aiuto, 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 se stessi e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • 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. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • 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>Avatar Maker</p> <p>Digiface by La Digitale</p> <p>Pixton</p> <p>Cittadinanza digitale</p> <p>Privacy online per bambini – Protezione e sicurezza su internet per bambini</p> <p>Interland: avventure digitali</p> <p>IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA – PLAYandLEARN</p>

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 *Risolvere problemi tecnici*

5.2 *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 supporto, 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>Parti computer</p> <p>Parti del pc</p> <p>Accendere e spegnere il pc</p> <p>Accensione e speanimento - Desktop</p> <p>Mouse e tastiera</p> <p>Parti computer e relative funzioni</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SECONDO BIENNIO - Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

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 *Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</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; • usare terminologia specifica base; • conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • 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). • Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio). • Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio). 	<p>In rete con la testa</p> <p>Ricerche Maestre</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento windows.pdf</p> <p>Wordwall – File e Cartelle</p> <p>Wordwall – Ricerca in rete</p>

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori:

- 2.1 *Interagire con gli altri 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 supporto, sono 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; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • 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>Office 365 education</p> <p>WeSchool</p> <p>Curricolo cittadinanza digitale</p> <p> Curricolo_CittadiniDigitali.pdf</p> <p>Lavagne collaborative:</p> <p>Weje</p> <p>Excalidraw</p> <p>PixelPaper PixelPaper</p> <p>Fastboard.io</p> <p>Piattaforma Miro</p> <p>Whiteboard.fi</p> <p>Lino</p> <p>Padlet</p> <p>Digidoc by La Digitale</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 *Programmazione*


SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, 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); • 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 sottoproblemi 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • 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 Storylumper Book Creator Ourboox Storyboard That Fumetti con Storyboard Google Presentazioni PowerPoint Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio WebQuest sulla fiaba (CL3^ scuola primaria) LearningApps</p>

		<p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p><u>TinyTap – Educational Games and Interactive Lessons</u></p> <p><u>Tutorial TinyTap</u></p> <p><u>Blooket</u></p> <p><u>CodyRoby – il kit fai da te – codeweek.it</u></p> <p><u>CodyColor</u></p> <p><u>Blockly Games</u></p> <p><u>CS Unplugged</u></p> <p><u>Code.org</u></p> <p><u>EU Code Week</u></p> <p><u>Scratch</u></p> <p><u>mBlock</u></p> <p><u>Micro:bit</u></p>
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>Livello base, in autonomia o con aiuto, 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 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); 	<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). 	<p>Alla scoperta del web Interland video</p> <p>Google Interland avventure digitali.pdf (Interland) libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it</p> <p>Cos'è internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p>Il potere delle parole - pdf percorso educativo-cyberbullismo</p> <p> Curricolo_CittadiniDigitali.pdf ("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>Sequi le tracce digitali percorso educativo con il</p>

- 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.

- 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.
- 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.

coinvolgimento della famiglia
[Impronta digitale nel web](https://www.educaredigitale.it) su educaredigitale.it

Siti utili:

[MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it](#)

[I video tutorial di Parole Ostili | Smile & Learn](#)

[FUNecole](#)-piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee

Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software [Story Visualizer](#) (tutorial)

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

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 supporto, 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>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classe Quinta Scuola Primaria

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 supporto, 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 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"> • Ricercare 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 Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni—Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</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 supporto, sono 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. • 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. 	<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>

- 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.

[Segui le tracce digitali](#)

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](#)

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>Livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi:</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. 	<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. • 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 simili, 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. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourboox</p> <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>

- Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per:
 - 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;
 - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);
 - partecipare alla [KIDS GAME JAM](#) il concorso internazionale di Coding;
 - partecipare alla [CodeWeek](#) ;
 - partecipare a competizioni come [FIRST LEGO LEAGUE](#).

[Creare infografiche con Genially](#)

Esempio [UDL Storytelling](#)

[Raccontare o documentare creando video con Adobe Express](#)

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)

[Istruzioni 1](#)

[Istruzioni 2](#)

[Esempio di guida alla ricerca di immagini](#)

[10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online](#)

Simulare intervista ad un personaggio famoso con [SpeakPic](#) (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.

Usare [Chat-Animator](#) , [TextingStory](#) o [Tolks.io](#) per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica

[FlipAnim](#) - creare animazioni online

[Aqqie](#) - disegnare in maniera collaborativa

[People Art factory](#) creare gallerie d'arte digitali

[Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio](#)

[Garage Band](#) per creare musica

[Stop Motion](#): mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone.

[Geogebra](#)

[LEGO® Education Professional Development](#) (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)

[Piani di lezione con i prodotti LEGO](#)

[First Lego League](#)

[Kids Game Jam](#)

[Micro:Bit Pagina dei progetti](#)

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 supporto, 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; • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<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>Proteggersi da Phising e frodi video</p> <p>Web reputation video</p> <p>Cybersecurity – Ludoteca del Registro.it (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>

<p>psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <ul style="list-style-type: none">• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).		<p>Usare Internet in sicurezza</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete – SIC Italia – X – La Miniserie– X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili</p> <p>Super cittadino digitale – ProgrammallFuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati</p> <p>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</p> <p>Caccia via le cattiverie dallo schermo – ProgrammallFuturo.it</p> <p>Il potere delle parole</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Il potere delle parole – ProgrammallFuturo.it</p> <p>Crittografia per tutti</p> <p>Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix</p> <p>+Cittadinanza Digitale a Scuola</p>
---	--	---

		<p><u>Gestione equilibrata dei dispositivi</u> Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p>Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale 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 creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema – aggiorna e arresta – aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • 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>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. Disegnare in maniera collaborativa:</p> <p>Witeboard – Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i</p>

		<p>LEGO direttamente online</p> <p>ABCva 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>
--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classe Quinta Scuola Primaria e Classe Prima Scuola Secondaria di I grado

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

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.

- 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.
- Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:
 - applicare la sintassi dei motori di ricerca;
 - organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale

[Motori di ricerca da Generazioni Connesse](#) Video [Ricerca in Rete](#)

[Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior](#)

[Pearltrees Padlet](#)

[Internetopoli](#)

[Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news](#)

[Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vavola](#)

[Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi](#)
(per i docenti)

	<p>o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none">● 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;● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	
--	--	--

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, sono 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. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Segui le tracce digitali</p>

	<ul style="list-style-type: none">• 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.	
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

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, sono 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. 	<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. • 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 simili, 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. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animaker Storyjumper Book creator Ourbox Storyboard That • Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni • Power Point Canva • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling • Raccontare o documentare creando video con Adobe Express <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> <ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni 1 Istruzioni 2 • Esempio di guida alla ricerca di immagini • 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: • – 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; • – replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); • – partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; • – partecipare alla CodeWeek; • – partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. • Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica • FlipAnim – creare animazioni online • Aggie – disegnare in maniera collaborativa <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • PeopleArt factory – creare gallerie d'arte digitali • Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio • Garage Band per creare musica • Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. • Geogebra • LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam • Micro:Bit Pagina dei progetti
--	---	--

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"> • 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..). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • 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. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) • Navigazione sicura • Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it • Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity • Proteggersi dal Phishing 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 • Usare Internet in sicurezza • Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X

		<ul style="list-style-type: none"> • generazioniconnesse.it) • Essere Cittadini digitali responsabili • Super cittadino digitale – Programmalfuturo.it • Dati personali ed altri dati • 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 – • Programma IlFuturo.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 <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • 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 - 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).*
- 5.2 *Individuare fabbisogni e risposte*
- 5.3 *Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*
- 5.4 *Individuare divari di competenze 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"> • 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. 	<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 o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema – aggiorna e arresta – aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • 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 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. • Manifesto "Tablet nello zaino" • Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. • Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie • Draw.Chat: creare drawing chat room • Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online • ABCva Animate: creare animazioni online • Brush Ninja: creare gif animate • Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online • PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online • Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

	<p>tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none">● Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	--	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

QUARTO BIENNIO - Classi Seconda e Terza Scuola Secondaria di I grado

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 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. 	<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. • Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> • applicare la sintassi dei motori di ricerca; • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: • https://it.padlet.com/ • https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com • Unità di lavoro su Scovare le bufale • Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it • Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi • Proposta di Hyperdoc • Cuore e parole

	<p>coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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; ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; ● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	<p>Lecture suggerite, per l'insegnante:</p> <p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p> <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, sono 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 mia 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 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely</p>
		<p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini</p> <p>Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili</p>

	<p>condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;</p> <ul style="list-style-type: none">● 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;● informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.</p>	
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

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 intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono 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, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<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; - 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. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO: BIT o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; 	<p>Canva</p> <p>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>

	<ul style="list-style-type: none"> - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <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 compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	<p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapIS (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</p> <p>Esempio di immagine interattiva con Genially</p> <p>Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</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>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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; ● 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 	<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. ● 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. ● Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. ● Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse ● Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson ● Proposte tratte da Generazioni connesse ● Progetto e collaborazione con Navigare a vista <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ● Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2[^] SSPG) vedi Allegato ● Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet. ecc. <p style="text-align: center;">Sostenibilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Agenda 2030 ● Il punto di non ritorno (documentario)

<p>funzioni di risparmio energetico, ecc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● essere consapevoli dell'importanza di ● utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<p>personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). ● Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere la normativa Legge 71 /2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). ● Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. ● Creare un ebook 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. ● Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. ● Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	<p>Lecture 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 - 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).*

5.2 *Individuare fabbisogni e risposte*

5.3 *Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*

5.4 *Individuare divari di competenze digitali*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, 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; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).</p> <p>Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.</p> <p>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.</p> <p>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p>	<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" Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>