

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Premessa

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e affermano che “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

La competenza digitale è essenziale, nell'arco della vita, allo stesso modo delle competenze di base (linguistiche, scientifiche, civiche...) al fine di formare un cittadino competente e responsabile. La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Infatti, la competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

Il nostro curricolo d'istituto è stato elaborato sulla traccia della piattaforma [Curricolo per lo sviluppo della competenza digitale](#) dell'IPRASE - Istituto provinciale per la ricerca e la sperimentazione educativa del Trentino tenendo a riferimento il DigComp, il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie a qualsiasi persona, per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;

Si tratta di una proposta di applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo, dalla prima primaria alla terza della scuola secondaria di primo grado. Elaborato da docenti per i docenti, il percorso indicato nel Curricolo, vuole aiutare ad individuare punti di riferimento, approfondire le aree della competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale.

La struttura

Il Curricolo è strutturato:

- [per bienni](#): si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida. Alcune competenze ed attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;
- [secondo le 5 aree del DigComp](#): anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso o di diverso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree;
- [per sviluppo di competenza \(prima colonna della progettazione\)](#): questa proposta vuole aiutare a tenere presente come una stessa area di competenza può svilupparsi in modo verticale ed orizzontale;
- [per attività \(seconda colonna della progettazione\)](#): si tratta di proposte non esaustive sul “come” la competenza può essere avviata, incrementata e agita;
- [per esempi di risorse \(terza colonna della progettazione\)](#): anche in questo caso, l'intento è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

PREREQUISITI

Il curriculum verticale inizia dalla scuola dell'infanzia. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante l'asilo nido (non obbligatorio) 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, smartphone,);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;



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
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • riconoscere e utilizzare le principali parti del tablet e della LIM • riconoscere alcune applicazioni nei dispositivi	• Riconoscere e distinguere file, applicazioni nel tablet e nella LIM. • Individuare il tasto di accensione, del volume e del menù del tablet. • Individuare una cartella o un'applicazione e accedervi. • Aprire un file (immagine).	Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini



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
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).	• Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. • Ascoltare storie, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione di messaggi orali, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Praticare il lavoro di gruppo, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	Per netiquette: <u>Il Manifesto Parole O_Stili</u>



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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare semplici contenuti in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di documenti digitali semplici; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;	• 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. • Creare un disegno con un software/app di grafica. ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED: • scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli. • eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Attività sui reticoli.	Attività su reticoli Mani digitali Codyfeet Wordwall Learningapp Meta animare disegni creati dai bambini Let's go code! Blue Bot MTiny Matatalab



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
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi;; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo 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.	• 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 propria carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegnare a mano e creare un avatar. • Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • 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.	Disegnare il proprio Avatar Fermati e pensa online



Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.	• Saper accendere e spegnere correttamente il 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. • Regolare il volume e la luminosità.	Le parti del computer

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

A1

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

- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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.

A3

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

- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito;

A4

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

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

A5

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.

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
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: riconoscere e utilizzare le principali parti del computer e della LIM.	• Individuare il tasto di accensione del computer. • Individuare il tasto di accensione/arresto del monitor. • Eseguire la procedura di arresto del Pc. • Eseguire l'accensione/arresto della Lim. • Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer (aprire e chiudere un'applicazione, trascinamento.....) • Usare i principali tasti comando della tastiera (invio, spazio, tab, maiusc , backspace, canc). • 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.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Thisissand e Il gufo Boo per l'utilizzo del mouse La tastiera La tastiera: guida per docenti Agile fingers Scrivere con la tastiera: Typing Club Cup Stacking Typing • ABCya! Typing Rocket - Keyboarding Game • ABCya!



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
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).	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>). • Accedere a classroom e comporre semplici messaggi sullo stream. (da casa senza login)	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola ClassDojo padlet



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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare semplici contenuti in diversi formati; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di documenti digitali 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.	• 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 (senza login utilizzando libreoffice o blocco notes).	Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate animare disegni creati dai bambini: Meta QuickDraw Google Giochi didattici: Wordwall Learningapp Kahoot! TinyTap - Tutorial TinyTap guida per docenti Educaplay PixelArt attività pronte PixelArt ZaplyCode scratch jr app tablet goose chase caccia al tesoro digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED: • scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli. • eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged • Attività sui reticoli. (geografia) • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). CON L'USO DI PC E TABLET • Le attività unplugged potranno poi essere realizzate anche con i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...). • Partecipare alle attività di Codeweek.	Carte CodyRoby Bee Bot e Blue Bot Codeweek



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
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; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	• Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la propria 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 i momenti di utilizzo di dispositivi digitali. 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. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. SOLO CON IL SUPPORTO DELL'ADULTO A CASA • Utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.	creare un Avatar: Disegnare il proprio Avatar Digiface Pixton. Creare foto di classe (per docenti) Interland avventure digitali (leggere solo la storia) Il mio quartiere digitale - ProgrammiIlFuturo.it In rete con la testa



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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere correttamente 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. • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità;	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc: il desktop Il mouse e la tastiera Agile fingers Thisissand per l'utilizzo del mouse La tastiera La tastiera: guida per docenti

ESEMPI DI ATTIVITA' CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

PRIMA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Ascoltare semplici e brevi storie multimediali attraverso e-book.
- Utilizzare semplici giochi interattivi (Learnings apps, Wordwall, Kahoot!...).
- Introduzione all'utilizzo del mouse e della tastiera (Typing.com, Thisissand).
- accendere e spegnere i dispositivi
- LearnEnglish Kids

PRIMA Matematica, Tecnologia, Scienze

- Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi per risolvere situazioni problematiche di uso quotidiano.
- Attività di Coding unplugged e non (cody color, cody roby, Bluebot, Bee bot...).
- Lego More to Math
- Partecipare alle iniziative promosse da Code-week.
- Conoscere e denominare le principali parti del computer.

SECONDA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Ascoltare storie multimediali attraverso libri digitali e piattaforme online.
- Utilizzare programmi di videoscrittura per la creazione di frasi minime (Libreoffice o block notes) .
- Utilizzare giochi interattivi (Learnings apps, Wordwall, Kahoot!...).
- Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina) es Live Worksheet <https://www.liveworksheets.com/>
- LearnEnglish Kids

SECONDA Matematica, Tecnologia, Scienze

- Creare semplici grafici (ideogrammi/istogrammi) per analizzare e risolvere situazioni problematiche di uso quotidiano.
- Analizzare e decodificare semplici algoritmi e codici.
- Attività di coding unplugged e non (percorsi su carte quadrettate, frecce direzionali, pixel art, programmazione a blocchi e utilizzo vari robot presenti a scuola...).
- Lego More to Math
- Partecipare alle iniziative promosse da Code-week
- Introduzione al pensiero computazionale mediante realizzazione di schemi e mappe.
- Conoscere ed utilizzare il Pc (mouse, tastiera); familiarizzare con le icone delle varie schermate (copia, incolla, taglia, salva...).
- LearnEnglish Kids

PRIMA Arte, Musica, Ed. Motoria

- Realizzare giochi di movimento e percorsi ritmici in palestra seguendo comandi e carte (Cody Roby).
- Utilizzare app e programmi come Paint, Quickdraw Google, Chrome Music Lab e Google Arts & Culture.
- [LearnEnglish Kids](#)

PRIMA Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica

- Utilizzare strumenti digitali, anche condivisi su Classroom, per la fruizione di filastrocche, canzoni, video, coreografie per favorire la memorizzazione di alcuni argomenti trattati (concetti topologici, sequenze temporali, giorni della settimana, stagioni...).
- Condividere regole di utilizzo corretto dei dispositivi digitali (rischi elettrici, postura corretta, ...) attraverso disegni e cartelloni.

[LearnEnglish Kids](#)

SECONDA Arte, Musica, Ed. Motoria

- Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (Coding unplugged o robotica educativa: Bee bot, Dash...).
- Realizzare giochi di movimento e percorsi ritmici in palestra seguendo comandi e carte (Cody Roby).
- Utilizzare app e programmi come Paint, Quickdraw Google, Chrome Music Lab e Google Arts & Culture.
- Creare un disegno con un software/app di grafica

[LearnEnglish Kids](#)

SECONDA Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica

- Utilizzare strumenti digitali, anche condivisi su Classroom, per la fruizione di filastrocche, canzoni, video, coreografie per favorire la memorizzazione di alcuni argomenti trattati (lettura orologio, percorsi, reticoli, coordinate, ...).
- Svolgere attività di cittadinanza digitale consapevole (es. "il mio quartiere digitale").
- Condividere regole di utilizzo corretto dei dispositivi digitali (rischi elettrici, postura corretta, ...) attraverso disegni e cartelloni.

[LearnEnglish Kids](#)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO (coincidono con i PREREQUISITI del secondo biennio)

A1

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

- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

A2

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

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

A3

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici (in 5^a);
- 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.

A4

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

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

A5

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

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



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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: • 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.	• 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). • Scaricare, salvare e stampare un documento.	Gestire la ricerca in rete con i bambini Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file Wordwall

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. 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.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento in modalità collaborativa e tenendo traccia delle modifiche. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Utilizzare un linguaggio adeguato, corretto e rispettoso per i vari contesti comunicativi e di condivisione.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace Progetti WeSchool Education ClassDojo La Digitale - Servizi liberi per l'educazione Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:  Curricolo_CittadiniDigitali.pdf ("C'è posta per te" pag. 27).  L'E- MAIL SPIEGATA AI BAMBINI CERCARE INFORMAZIONI SUL WEB Lavagne collaborative: Gynzy Padlet



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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; - utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo-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; - scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;	- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - Progettare su carta la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali. - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Svolgere esercitazioni online. - 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.	Creazione di contenuti: Book Creator storyboardthat presentazione e creazione di slideshow Google Workspace Guida all'uso di Storyboard That per realizza... Per imparare ad usare la tastiera: meglio agile finger corso Creare contenuti sotto forma di gioco: L'Ora del Codice - ProgrammallFuturo.it CodyRoby - il kit fai da te - codeweek.it codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org codeweek.it EU Code Week scratch jr app tablet

- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

[mBlock](#)
[Kahoot!](#)

[Pixelart](#)
[Digitools](#)
[BodyClap](#)
[Chrome Music Lab](#)
[Google Arts & Culture](#)



Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i	• 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 l'account scolastico anche su dispositivi scolastici imparando a disconnettersi sempre ed eliminare l'account alla fine della sessione di lavoro o a utilizzare la MODALITA' OSPITE. • 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.	Privacy online per i bambini Alla scoperta del web (Interland) libro pdf Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco Cos'è internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole percorso educativo cyberbullismo (Programma il Futuro) La ricerca sicura online ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);

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

- Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.
- Riflettere sul fenomeno del cyberbullismo anche attraverso un percorso di Storytelling.
- Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale.
- Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.

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

[L'impronta digitale nel web. Una.due massimo 24 ore; le idee di bambini](#) su educaredigitale.it

Siti utili:

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

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



Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• 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). • Saper riavviare il dispositivo per installare gli aggiornamenti o risolvere problemi tecnici. • Utilizzare Drive. • Riconoscere quando un dispositivo o un software non funziona correttamente, ad esempio quando un'applicazione non si apre o un file non viene salvato. • Essere in grado di chiedere aiuto in modo efficace, fornendo informazioni chiare e dettagliate sul problema, se questo non può essere risolto autonomamente.	Il gioco della rete Come si apre una cartella? Escape room... esempio con Genially

ESEMPI DI ATTIVITA' CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

TERZA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Copiare un breve testo utilizzando un programma di videoscrittura).
- Utilizzare la videoscrittura per lo svolgimento di semplici elaborati anche in modalità collaborativa con documenti condivisi in Drive.
- Ricercare informazioni e immagini attraverso motori di ricerca dedicati.
- Utilizzare giochi interattivi.

[LearnEnglish Kids](#)

TERZA Matematica, Tecnologia, Scienze

- Attività di coding (Codyroby, Wordwall, Scratch junior, Scratch e materiali stem...)
- Schematizzare le fasi procedurali di semplici esperimenti scientifici.
- Partecipare alle iniziative promosse da Code-week, svolgere attività su [Code.org](#)

QUARTA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Creare semplici elaborati multimediali (ebook, scratch, presentazioni,...) con il supporto di mappe concettuali, schemi e domande guida.
- Scrivere semplici testi utilizzando software dedicati, curando l'impostazione grafica e l'autocorrezione.
- Ricercare informazioni e immagini in piccoli gruppi attraverso piattaforme dedicate e motori di ricerca.
- Utilizzare correttamente i dizionari, manuali, enciclopedie online.
- Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.
- Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.
- Progettare su carta la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali.
- Utilizzare giochi interattivi.
- [BOOST](#) your English language teaching with our exciting online series prodotto da ATLANTIC SCHOOL OF LANGUAGE-GALWAY-CO-Founded with ERASMUS+Programme for 8-14 yea
- Lego Spike
- [LearnEnglish Kids](#)

QUARTA Matematica, Tecnologia, Scienze

- Partecipare alle iniziative promosse da Code-week.
- Accedere al proprio account Google per utilizzare app e programmi digitali (Drive, Documenti, Fogli...).
- Utilizzare il computer per: creare, salvare, copiare, spostare, rinominare, cancellare, condividere.
- individuare come organizzare, archiviare e recuperare file condivisi

- Accedere al proprio account Google per utilizzare app e programmi digitali (Drive, Documenti, Fogli...)

- Approccio a Classroom

- Lego Spike

[LearnEnglish Kids](#)

TERZA Arte, Musica, Ed. Motoria

- Realizzare un reticolo utilizzando materiali di facile consumo (cartoncini, tempere, matite, colla ecc...) per programmare e far muovere robot programmabili.

- Creare attraverso applicativi (Body Lab, Chrome Music Lab) ritmi e composizioni per moduli o blocchi-

- Utilizzare ed esplorare immagini, app e giochi con Google Art & Culture.

- Realizzare giochi di movimento seguendo le indicazioni fornite dai compagni e comandi coding unplugged.

[LearnEnglish Kids](#)

TERZA Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica

- Lavorare in gruppo utilizzando motori di ricerca per integrare gli argomenti trattati con ricerche online e approfondimenti guidati.

- Utilizzare documentari e video a supporto degli argomenti trattati.

- Proporre giochi digitali (wordwall, ...).

- svolgere attività di cittadinanza digitale consapevole (es. "Segui le tracce digitali").

[LearnEnglish Kids](#)

in Drive e Classroom.

- Utilizzare i kit Lego Spike.

- Ricercare informazioni utili allo scopo a supporto.

dell'apprendimento negli ambienti digitali; riconoscere dove organizzarli in modo semplice in ambiente strutturato.

[LearnEnglish Kids](#)

QUARTA Arte, Musica, Ed. Motoria

- Realizzare un reticolo utilizzando materiali di facile consumo (cartoncini, tempere, matite, colla ecc...) per programmare e far muovere robot programmabili.

- Creare attraverso applicativi (Body Lab, Chrome Music Lab) ritmi e composizioni per moduli o blocchi per la realizzazione della body percussion.

- Utilizzare ed esplorare immagini, app e giochi con Google Art & Culture.

[LearnEnglish Kids](#)

QUARTA Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica

- Utilizzare motori di ricerca per integrare argomenti trattati con ricerche online e approfondimenti.

- Lavorare su piattaforme di condivisione e collaborazione (Classroom, Drive, ...) per realizzare materiale condiviso di studio.

- Realizzare mappe digitali (con Mindmap), presentazioni, lavagne interattive (Padlet) e quiz (Kahoot!).

- Affrontare la tematica del cyberbullismo attraverso la visione di video quali la serie "I SUPERERRORI".

- scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.

[LearnEnglish Kids](#)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO (coincidono con i PREREQUISITI del terzo biennio)

A1

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

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

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

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

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- 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 o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;

- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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

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



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 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; (da sviluppare in 1 media) • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; (da sviluppare in 1 media)	• 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 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.	Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare le info Competenza 1.1 Navigare, ricercare e filtra... Competenza 1.2 valutare dati, informazioni e c video sul valutare informazioni Pearltrees Padlet Internetopoli Interland gioco Il decalogo delle FakeNews.pdf Mappa bufale e fake news di Patrizia Vayola



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
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.	• 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google for Education La Digitale - Servizi liberi per l'educazione Pixton foto di classe con avatar Tutorial per l'uso di Google Classroom (studenti) classroom_tutorial_studenti_gener... Tutorial Google Drive ed estensioni Primi passi con GOOGLE DRIVE ... Segui le tracce digitali - ProgrammaliFuturo.it Esempi di materiale per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali: PDF NETIQUETTE PER CHAT E SOC... Netiquette: Il galateo di Internet ... PDF NETIQUETTE.pdf

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

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
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata (coding).	• 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, mappe digitali...) sia offline che in cloud. (vedi allegato TEST in drive competenze in uscita quinta) • 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. • 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	Creazione di contenuti: StoryJumper Book Creator Ouroox Storyboard That Guida all'uso di Storyboard That per realizza... Google Presentazioni Primi passi con Google Presentazioni mindmup 2 nel nostro account google workspace markmap Canva Tutorial: Canva Base spiegato in 5 minuti Impara in 1 minuto Canva - YouTube (di Daniele Biancardi) B3_Esempio_UDL_StoryJumper GENIALLY #2 Infografiche interattive. video t... Esempio Adobe Spark Video tutorial italiano In qualsiasi disciplina, creazione di un libro

e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.

- Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego 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 cambio 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 corso internazionale di Coding;
- partecipare alla [CodeWeek](#);
- partecipare a competizioni come [FIRST LEGO LEAGUE](#).

digitale per creare una storia o progetto (Book Creator o Storyjumper)

[Istruzioni 1 Book Creator](#)

[Istruzioni 2 StoryJumper](#)

[Guida alla ricerca di immagini online \(Fastweb plus\)](#)

 [Diritti d'autore e cRIGHT.jpg](#)

Simulare intervista ad un personaggio famoso con  [speak pic videotutorial](#) : a coppie con immagini (anche fumetti) e voci

[FlipAnim](#) - creare animazioni online

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

 [Guida all'uso di Storyboard That per re...](#)

per creare fumetti senza registrarsi al servizio

[STOP MOTION](#) : (video) musica, immagini, soggetto e sceneggiatura

[GeoGebra](#)

[LEGO® Education Professional Development](#)

(link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)

[LEGO® Education](#) :

piani di lezione con i prodotti LEGO

[FIRST LEGO League](#)

[Micro: Bit Pagine 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
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 contenuti digitali; - avere cura e rispetto degli strumenti personali digitali e di quelli altrui; - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali - conoscere modi per proteggere i dispositivi e i contenuti 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	- 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 simili). - 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.	Generazioni Connesse - I Super Errori del Web Interland gioco e link (no video) Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - Programmami il Futuro.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phishing e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)

(non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

[Internetopoli](#)
[Usare Internet in sicurezza](#)

Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete

[- SIC Italia](#)

[- La Miniserie-](#)

Essere Cittadini digitali responsabili

[super cittadino](#)

Dati personali ed altri dati

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

Tracce in Rete [Programmare il futuro](#)

Cyberbullismo

[caccia via la cattiveria](#)

[Cittadini digitali - Pearson](#) (pag 3,4)

Il potere delle parole

[Manifesto della comunicazione non ostile](#)

[Il potere delle parole - ProgrammaliFuturo](#)

Per netiquette:

[Il Manifesto | Parole O_Stili](#)

[Il Manifesto della comunicazione non ostile](#)

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

[Proposte tratte da Generazioni connesse](#)

Articoli sulla tematica ambientale

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



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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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 della Google Workspace; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • riconoscere problemi di accessibilità; • risolvere problemi grazie all'IA.	• 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.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Draw.Chat: creare drawing chat room ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

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

ESEMPI DI ATTIVITA' CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

QUINTA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Scrivere testi utilizzando software dedicati, curando l'impostazione grafica.
- Produrre videoscrittura creativa testi multimediali: ebook, presentazioni, podcast, storytelling, storie, fumetti...
- Storytelling e poesie multimediali con il supporto di app dedicate (Scratch).
- Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni.
- [BOOST](#) your English language teaching with our exciting online serie prodotto da ATLANTIC SCHOOL OF LANGUAGE-GALWAY-CO-Founded with ERASMUS+Programme for 8-14 years
[LearnEnglish Kids](#)

QUINTA Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica

- Ricercare online eventi e/o biografie in ambito storico, geografico e sociale e realizzare mappe concettuali multimediali con software dedicati.
- Effettuare un tour virtuale delle regioni italiane attraverso software dedicati (Thinglink)
- Migliorare lo stile e il comportamento di chi sta in rete riflettendo sulle regole della "comunicazione non ostile"
[LearnEnglish Kids](#)

QUINTA Matematica, Tecnologia, Scienze

- Ricercare online di dati scientifici e realizzazione di un testo scientifico con programma di videoscrittura delle informazioni selezionate e rilevanti per l'argomento trattato.
- Conoscere le principali regole di comportamento online attraverso attività ludico-didattico digitali (es. sito internet [Neoconnessi.it](#)).
- Accedere al proprio account Google per utilizzare app e programmi digitali (Drive, Documenti, Fogli).
- Rappresentare dati di un problema utilizzando modelli forniti dal software.
- Svolgere percorsi digitali e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con software dedicati.
- Creare e/o compilare di test e questionari digitali su piattaforme dedicate.
- Partecipare alle iniziative promosse da Code-week.
- Utilizzare consapevolmente di app per fare coding.
[LearnEnglish Kids](#)

QUINTA Arte, Musica, Ed. Motoria

- Ricercare online personaggi famosi in ambito artistico, musicale e sportivo e realizzare di una presentazione multimediale con l'inserimento di immagini e musiche.
- Disegnare su quadrettatura con software di grafica.
- Creare e/o compilare di test e questionari digitali su piattaforme dedicate.
- Svolgere percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente coding unplugged.
[LearnEnglish Kids](#)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

A1 (Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati)

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 (Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione)

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 (Area di competenza 3: Costruzione di contenuti)

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

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

A4 (Area di competenza 4: Sicurezza)

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;
- conoscere i 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 (Area di competenza 5: Risolvere problemi)

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;
- riconoscere i problemi di accessibilità;



Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i 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 fisici o virtuali, cartelle...);	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Utilizzare i più semplici elementi della sintassi di ricerca avanzata (and or "") per selezionare uno specifico tipo di file • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali in cartelle e sottocartelle (creando nomi coerenti), sia in locale sia online mediante applicazioni cloud, per recuperarli efficientemente. • Citare correttamente fonti online (sitografia) in una ricerca • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. (argomento trattato anche nelle UDA della Educazione civica digitale) • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario Romagna e San Marino	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: Padlet bacheca virtuale Pearltrees Wakelet Organizzatore di contenuti multimediale scoprirete Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it Cuore e parole



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri 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
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica	All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra le diverse opzioni proposte (CC = Copia Conoscenza e CCN = Copia Conoscenza Nascosta) • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere e rilasciare, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le diverse possibilità per l'invio di allegati All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad Altre piattaforme collaborative: Canva Genially Tutorial base Genially

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.● 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>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse</p> <p>Parole Ostili</p> <p>Brevi video autoprodotti da ragazzi che spiegano ciascuna delle 5 competenze del Curricolo DigComp</p> <p>Digital Highlights</p> |
|--|---|--|



Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione;	• In modalità offline o su piattaforme cloud: - 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 on line su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app simili che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture • Utilizzare ambienti di programmazione Scratch, Lego o simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni retoriche; - svolgere attività di geometria;	Canva Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: istruzioni Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)

• utilizzo semplici codici di programmazione.	- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzati; - partecipare alle attività di Code.org; ● Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - integrare 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.	Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet Esempio di Linea del tempo(infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. ● Pixabay ● Pexels ● Unsplash ● Google Immagini
---	--	--

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza



Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • 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 si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili	• 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 e altro) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere a contenuti digitali (phishing, smishing, vishing o malware) e saper applicare misure per evitarli • Attività per analizzare e riconoscere le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. (Terza secondaria rif.UDA digitale) • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere 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 personale	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 sportello per la sicurezza degli utenti del web Cittadini digitali - Pearson (sicurezza on line 4-7, identità digitale e privacy 8-14, copyright 15, 16) Proposte tratte da Generazioni connesse Glossario:

(non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);

- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social

(che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).

- Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).
- Attivare percorsi di sensibilizzazione per vendita e acquisti online (videogiochi).
- Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.
- Creare un elaborato digitale per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/privacy/>

Consigli per l'uso dei social network:

<https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM>

Alcuni consigli utili:

<https://www.focusjunior.it/tecnologia/privacy-rete-non-perdere-la-faccia/>

Il Fishing-filmato

<https://www.youtube.com/watch?v=yfka29CiMWs>

Approfondimento sul furto di identità:

https://www.generazioniconnesse.it/site/file/documenti/Schede/Genitori/Privacy/SCHEDA%20SITO_IL%20FURTO%20D_IDENTITA.pdf



Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per ottimizzare 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; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o dispositivi mobili della scuola. • 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. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). • Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

A1 (Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati)

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...);

A2 (Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione)

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

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica

A3 (Area di competenza 3: Costruzione di contenuti)

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

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

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

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

A4 (Area di competenza 4: Sicurezza)

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

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

A5 (Area di competenza 5: Risolvere problemi)

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

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per ottimizzare 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;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività.

ESEMPI DI ATTIVITA' CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

L'organizzazione oraria separata delle discipline della scuola secondaria e la mancanza di compresenze rende difficile lavorare coordinatamente su oggetti comuni.

Obiettivo trasversale dei docenti sarà quindi potenziare in modo sinergico le competenze previste dal presente documento, ciascuno nella trattazione della propria disciplina.

D'altra parte la "Competenza 2: Comunicazione e collaborazione" ci porta su terreni condivisi proprio grazie alla tecnologia digitale: tenuto conto dei vari scenari comuni alle programmazioni di tutte le discipline e spalmati su tutte e tre le classi si individua nel tema dell'Orientamento un possibile campo di azione, all'interno del quale approdare ad un risultato costruito collaborativamente da tutte le discipline.