IC INTERPROVINCIALE DEI SIBILLINI
CURRICOLO DIGITALE

Premessa

"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." (Commissione Europea - Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

A partire dal quadro di riferimento DigComp (framework europeo che rappresenta Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini) si èrealizzato un curricolo trasversale d'istituto, che declina e concretizza la competenza digitale dalla classe prima primaria alla classe terza della scuola secondaria di primo grado.
Si tratta di una materia complessa e delicata, che richiede conoscenza delle aree di competenza a partire dai docenti e idee su come svilupparne i contenuti in un'ottica collaborativa e di sistema.

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.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	○ 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.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Il gufo Boo Si suggerisce questa risorsa come ambiente diricerca 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

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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 ingrado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e deimodi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	○ 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool ClassDojo La Digitale Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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 contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi 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, inmodalità 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.	Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wardwall Learningapp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt Allegato talea

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED: scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codicie simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri…). ○ 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 (geografia). Attività sui reticoli. ○ Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. ○ 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.	PixelArt Autunno in PixelArt Allegato disegno Carte CodyRoby Digitools Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot Codeweek

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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; • 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.	○ 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.	Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar Digiface Pixton - foto di classe con avatar Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland avventure digitali Il gioco delle emozioni

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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 partifondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	○ 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.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1

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

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

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;
- scegliere come esprimermi 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.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A4

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

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

A5

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

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

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del primo biennio)*

A1

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

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

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

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del primo biennio)*

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.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

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: • 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.	○ Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ○ Individuare i programmi principali. ○ Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ○ Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	Gestire la ricerca in rete con i bambini Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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 dautilizzare; • 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 *(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 semplicidati con fogli di calcolo, scrivere e co-scriveretesti 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education WeSchool ClassDojo La Digitale Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag.27). L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

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/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	○ 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.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)

	○ 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.	Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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;	○ 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.	Alla scoperta del web Interland video Alla scoperta del web (Interland) libro pdf Alla scoperta del web (Interland) gioco online Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole percorso educativo-cyberbullismo La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
• 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) eal 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.	○ Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ○ Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). ○ 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.	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 Home -EducareDigitale.it I video tutorial di Parole O_Stili | Smile & Learn (paroleostili.it) 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

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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). ○ Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO 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…);

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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

A5

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

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

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del secondo biennio)*

A1

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

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

A2

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

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

A3

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

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

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del secondo biennio)*

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

A4

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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

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

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	○ 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.	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)

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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 Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial Drive Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	○ 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.	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

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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.	○ 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.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	○ Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ○ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incollae modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ○ Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti similari 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 storiao 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 sistemidi messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		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 smarphone. 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

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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 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;	○ 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.	Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
• 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 dispositiviaccesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	○ Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ○ Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		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

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione.	○ 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. 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 ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	○ 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.	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.

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

A1

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

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

A2

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

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

A3

A livello base, in autonomia, 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.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

A4

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

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

A5

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

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

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del terzo biennio)*

A1

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

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

A2

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

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

A3

A livello base, in autonomia, 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.

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del terzo biennio)*

A4

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

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

A5

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

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

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, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	○ Conoscere e utilizzare diversi motori diricerca. ○ 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, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino.	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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	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 o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); ○ identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; ○ identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ○ 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.	Letture suggerite, per l'insegnante: - D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) - G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

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

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 e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	○ All'interno del sistema mail della scuola: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tral'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 lorodimensioni. ○ 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;	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	- spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi apertial fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitalie guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. ○ 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 visionedi come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.	Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

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

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; • 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;	○ 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 softwareo 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:	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 …) Utilizzare Book Creator per raccontareo documentare esperienze

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotoriche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale diCoding; - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. ○ Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es.Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. ○ 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, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto diun 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.	Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

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
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);	○ 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).	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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
• 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.	○ 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 personale (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 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 acasa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che essopossa 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.	Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario) Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

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

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..) eagli 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.	○ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). ○ Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, …). ○ Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. ○ Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. ○ Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.	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. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	○ Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. ○ Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. ○ Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. ○ In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. ○ Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. ○ Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazionie 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.	

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

A1

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

- avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

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

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

A3

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

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

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

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

A4

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

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

A5

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

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