



I.C. PALENA-TORRICELLA P.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA-TORRICELLA PELIGNA
ISTRUZIONE INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
PROVINCIA DI CHIETI - 66017 – Palena, via Frentana, 2
* 0872 918158 fax 0872 918119 sito web www.icpalenatorricellapeligna.edu.it
E-mail: chic825004@istruzione.it
C.F.81002480697

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

A.S. 2024/2025

PREMESSA

La **competenza digitale**, considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**), viene definita come *la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione*.

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017**).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce **trasversalmente** e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un **curricolo verticale**.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp del 2013, DigComp 2.0 del 2016, DigComp 2.1 del 2017 e DigComp 2.2 del 2022)**. È a questo documento, e alle successive edizioni implementate, che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale del nostro Istituto.

Con il presente curriculum l'Ic Palena – Torricella Peligna intende realizzare un percorso educativo- didattico verticale finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali secondo una logica di forte interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

La nostra scuola ha, inoltre, redatto un **documento di e-Policy**, in collaborazione con il Safer Internet Center nell'ambito del progetto "Generazioni Connesse", per descrivere e autovalutare il proprio approccio alle tematiche legate alle competenze digitali e alle misure di prevenzione contro gli abusi inerenti le TIC.

Nel nostro Istituto viene infine implementata in modo trasversale un'educazione alla sicurezza digitale (Digital Security), concernente ad esempio informazioni sulla protezione delle proprie password, sulla ricerca sicura online e sui comportamenti che possono determinare situazioni di pericolo durante la navigazione; questi strumenti di valutazione del rischio vengono integrati da un approccio educativo in prospettiva di Educazione alla Cittadinanza (il concetto di privacy, informazioni sul Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati e sul copyright ecc.), nel presupposto fondamentale che la formazione di un'identità digitale non possa che procedere di pari passo col pieno sviluppo dell'individuo come cittadino.

Per quanto riguarda Educazione civica la scuola ha già realizzato un curriculum verticale che include il filone dell'educazione civica digitale al quale si rimanda per i dettagli, pubblicato sul Sito nella sezione CURRICOLO.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata, sia per la possibilità di progettare una didattica che utilizzi linguaggi diversi da quelli propri della lezione frontale, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle concrete finalità didattiche.

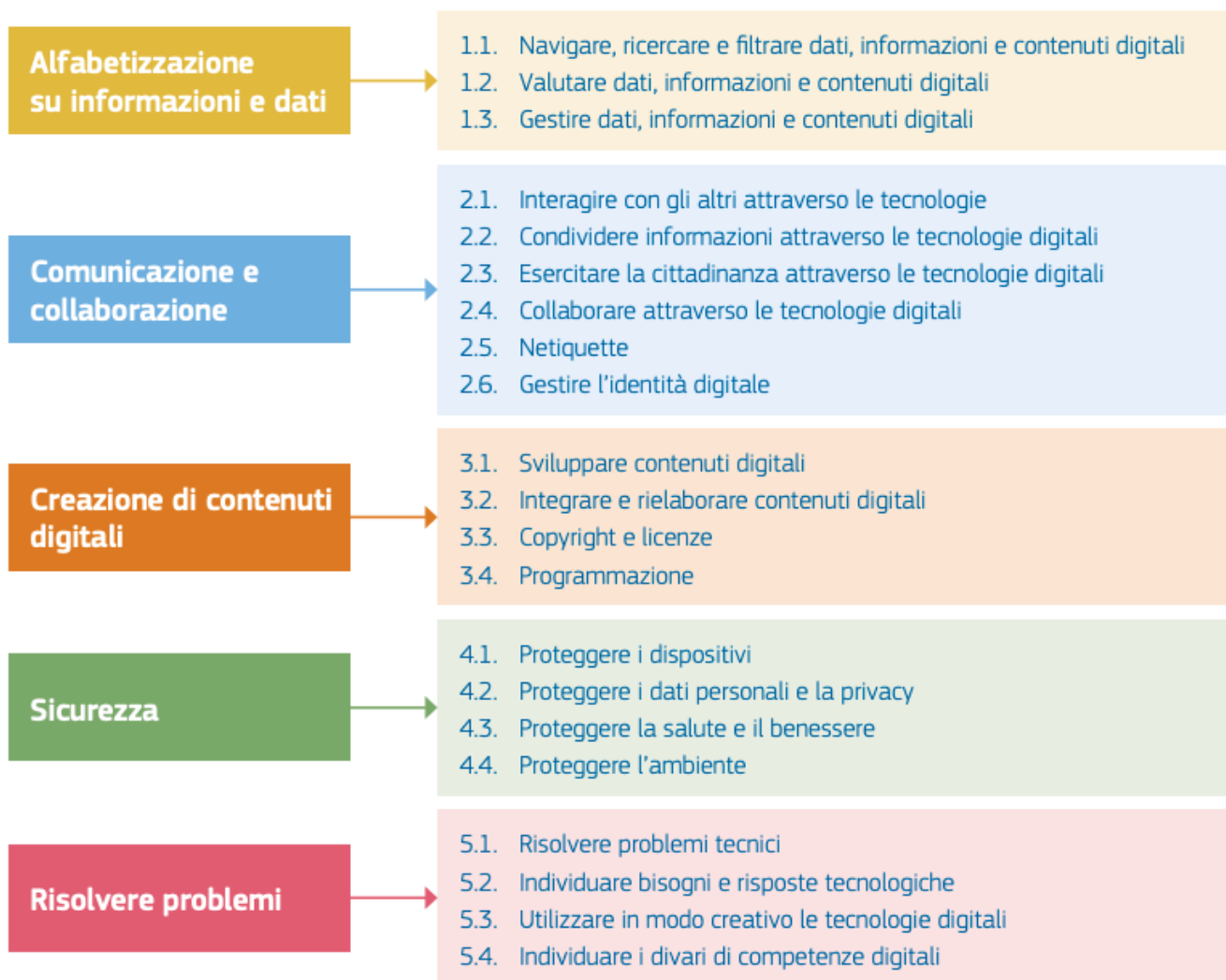
Nel corso del 2022 la didattica digitale è altresì riconosciuta al centro anche del **Piano scuola 4.0**, promosso tramite il PNRR, che, attraverso il Framework *Next Generation Classroom*, delinea i principi metodologici didattici e pedagogici per la realizzazione di ambienti di apprendimento ibridi, fisici e online, in cui si realizzi una continua interazione tra realtà materiale e analogica e realtà virtuale e interattiva ovvero ambienti di apprendimento onlife.

Molti dei punti dal Piano 4.0 fanno già parte della realtà del nostro Istituto il quale, da anni partecipa, a gemellaggi elettronici E-twinning, favorisce la creazione di classi virtuali e l'uso di piattaforme digitali (WeSchool); sperimenta percorsi didattici innovativi in cui il digitale, quale strumento per la didattica, mette le alunne e gli alunni al centro del percorso di apprendimento-insegnamento (e-learning, flipped classroom, webquest, gamification ecc.) e realizza un giornalino di istituto on line [Il magico giornalino](#).

Il digitale è concepito, nella nostra realtà, come l'occasione per estendere nel tempo e nello spazio la capacità di imparare ad imparare, a gestire le nuove competenze man mano acquisite e ad autovalutarsi. In questo contesto e con queste premesse si sviluppa il curriculum verticale digitale dell'Istituto Comprensivo Palena – Torricella Peligna: un percorso che, nei tre ordini di scuola, permette agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo dalle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento DigComp 2.1 formulato dall'European Commission's Joint Research Centre1:

1. *Alfabetizzazione su informazioni e dati*
2. *Comunicazione e collaborazione*
3. *Creazione di contenuti digitali*
4. *Sicurezza*
5. *Problem solving*

Il curriculum è stato organizzato secondo le **5 AREE DI COMPETENZA** espresse nel DigComp 2.2:



TRAGUARDI FORMATIVI

TRAGUARDI FORMATIVI



Al termine della Scuola dell'INFANZIA

-Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali.
e ad orientarsi nel mondo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni con l'assistenza di un adulto
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Riguardo la VALUTAZIONE, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza:

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

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;

Per quanto riguarda il primo biennio si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo informale.

- **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): una stessa area di competenza può infatti 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): l'intento è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare le attività in classe.



Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore di competenza:

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

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia. • Riconoscere e denominare macchine, strumenti tecnologici e le loro parti. • Utilizzare la rete per scopi di informazione e svago. • Utilizzare alcuni elementi base di Windows. • Ricercare contenuti ludici e digitali adottando le strategie più idonee (pulsanti, icone, comandi vocali). 	<ul style="list-style-type: none"> - Vivere esperienze ludiche utilizzando applicazioni multimediali, adatte all'età dei bambini e selezionate dal docente, che possano sollecitare e motivare la loro creatività e curiosità e per ricercare informazioni. - Conoscere e utilizzare i principali tasti del mouse e della funzionalità touch per muoversi attraverso semplici app ludiche. - Usare applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti e icone. - Consultare dizionari figurati 	<ul style="list-style-type: none"> • Primi software • Tux paint

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">– Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio– Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti– Individuare e riprodurre strutture ritmiche– Gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività– Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune– Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure	<ul style="list-style-type: none">– Giochi con il corpo nello spazio– Giochi motori e di orientamento spaziale– Giochi con le frecce direzionali– Giochi con percorsi, labirinti e mappe– Coding in modalità unplugged– Coding con i robottini– Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico	<ul style="list-style-type: none">– Frecce direzionali– Tappeto a scacchiera– Cubetto, apine bee bot Mtiny– Giochi in cooperative learning



Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittore di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare le app per la creazione di contenuti digitali. Eseguire semplici istruzioni/procedure per risolvere un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> Scoperta e uso dei mezzi espressivi disponibili di un programma di paint (matite, pennarelli, pastelli di varie forme e dimensioni, gomme, stampini, figure geometriche, strumenti di trasformazione del disegno). Attività di routine legate al contare o a creare insiemi Giochi con gli insiemi Giochi con i numeri Giochi con le quantità Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi Contare sulla linea del 10 Ricomporre una immagine virtuale trascinando le varie parti costruttive. Attività di Coding unplugged giochi di movimento seguendo indicazioni, per risolvere un problema in modo creativo e seguendo un ritmo. Attività di programmazione visuale a blocchi online. Attività di programmazione di semplici robot. Attività di programmazione con Cody Roby e BeeBot. Semplici attività di programmazione con robottini in dotazione dalle scuole (bee bot, mTinyi...) Attività semplici di Pixel Art. 	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> ZaplyCode <p>Coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> CodyFeet, CodyColor, CodyRoby code.org Wardwall Learningapps <p>Prodotti Digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> Flippity Tiny tap <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> Paint App di disegno <p>Utilizzo di robottini come Bee bot, Mtiny.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bee bot online



Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittore di competenza:

4.1 Tutelare la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare in situazioni ludiche e concrete comportamenti utili, condivisi con docenti e famiglie, ad evitare rischi per la salute e promuovere benessere nell'uso delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">- Incontri con le famiglie per condividere le giuste regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor.- Utilizzando le griglie per il coding unplugged costruire un percorso scegliendo tra le opzioni sicure e non sicure utili ad evitare rischi per la propria salute nell'uso delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Privacy online per bambini Interland_avventure digitali.pdf• Il rete con la testa: risorse per la scuola dell'infanzia



Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittore di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificare semplici problemi legati all'uso delle tecnologie digitali utilizzate.• Fruire con interesse e curiosità di immagini, video, giochi interattivi, cortometraggi selezionati dai docenti.• Esprimere scelte, preferenze e procedure per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, creative in contesti concreti e ludici.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare tablet, monitor touch per creare disegni- Utilizzare tablet o monitor per fare il gioco del memory- Sperimentare con i giochi preoperatori i giochi con il computer.	<ul style="list-style-type: none">• App kids art.• https://wordwall.net/it-it/community/infanzia/giochi-memory• https://www.pomu.co.it/giochi/memoria

PREREQUISITI

Si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo informale. 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.

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Accendere e spegnere correttamente il computer (notebook, pc desktop). 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. Aprire un file. 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 dall'insegnante. Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>Patente mouse e altro</p> <p>TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: 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.</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno, a livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	<ul style="list-style-type: none">• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola: WeSchool.• Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>.• Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti,• individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.• Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).• Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>WeSchool</p> <p>LaDigitale</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile e attività per infanzia e prime classi della scuola primaria</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Creare un disegno con un software/app di grafica (Paint, Zaply Code..) • Creare un semplice documento con programma di videoscrittura. <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; • Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; • Utilizzare codici e simboli. • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare semplici animazioni con FlipAnim</p> <p>ABCya Animate</p> <p>Meta: animare disegni dei bambini</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>Wordwall</p> <p>Learningapp</p> <p>PixelArt online con Zaplycode</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. • Realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. • Partecipare alle attività di Codeweek. 	PixelArt Autunno in PixelArt Carte CodyRoby Tino il robottino mTiny Bee Bot - Bee bot online Codeweek

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	<ul style="list-style-type: none">• Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account 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 a mano e/o creare un avatar con un software o una app.• Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.• Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	<p>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</p> <p>Digiface</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Privacy online per i bambini</p> <p>Interland avventure digitali</p> <p>Il gioco delle emozioni</p> <p>In rete con la testa</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.• Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.• Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e/o digital board e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio, il touch pad.• Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet e/o digital board.• Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica, anche virtuale (es.: scrivere il proprio nome, parole, semplici frasi).• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.• Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).• Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle).• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e/o tablet e/o digital board.• Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni</p> <p>TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Eseguire ricerche online guidate sapendo individuare i contenuti pertinenti • riconoscere le fonti poco attendibili e discriminare le informazioni attendibili dalle fake news. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>In rete con la testa</p> <p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>Quiz su file e cartelle</p> <p>Il manuale di internet di Geronimo Stilton</p> <p>Consigli per navigare sicuri di Geronimo Stilton</p> <p>Come fare una ricerca in rete</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni</p> <p>Internettopoli</p> <p>Decalogo delle fake news</p> <p>Padlet</p> <p>Bufale e verifica delle informazioni</p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure:</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola)</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p>

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
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: WeSchool</p> <p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27).</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative: Weje Excalidraw Whiteboard Linoit Padlet</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta



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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);• saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;• scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;	<ul style="list-style-type: none">• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.• Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.• Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.• Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.• Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.• Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.• Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.• Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.• Completare mappe predisposte dall'insegnante.• Produrre semplici mappe di sintesi.	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourbook Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva</p> <p>Per creare mappe:</p> <p>Cmap Mindmup Mindomo EdrawMind Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>Learningapps Blooket</p> <p>Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games Code.org Codeweek Scratch MBlock e Codey rocky</p> <p>CS Unplugged</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. 	<p>Alla scoperta del web (Interland) libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco</p> <p>Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p>La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>Esempi attività</p> <p>Cittadinanza digitale</p> <p>In rete con la testa</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando 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. 	<p>Siti utili:</p> <p>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home - EducareDigitale.it</p> <p>I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it)</p> <p>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</p>

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

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<p>Video Ricerca in Rete</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees</p> <p>Padlet</p> <p>Internetopoli</p> <p>Cos'è una fake news? – da Focus Junior</p> <p>Il decalogo delle Fake news</p> <p>Le fake news spiegate ai bambini</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• sapere che cos'è un'identità digitale;• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	<ul style="list-style-type: none">• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.• Inviare email complete dall'account di classe (creato dall'insegnante) 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.	<p>Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar</p> <p>Segui le tracce digitali</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: WeSchool</p> <p>L'email spiegata ai bambini</p> <p>Come inviare una email</p> <p>Google Drive</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
	<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. 	<p>Esempi di Netiquette e sulla gestione dei dati personali: La Netiquette: Episodio 1 - Episodio 2 Le parole per scrivere</p>

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

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera 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; 	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Learningapps</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Blooket</p> <p>Giochi di CodyRoby e varianti</p> <p>Codycolor</p> <p>Blockly Games</p> <p>CS Unplugged</p> <p>Code.org</p> <p>Codeweek</p> <p>Scratch</p> <p>MBlock</p> <p>Micro:bit</p>



Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il Regolamento Byod e dei laboratori /dispositivi digitali e "sottoscriverli". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app 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. 	<p>Regolamenti d'Istituto sull'uso dei laboratori, dei dispositivi digitali e della rete internet.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammallFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola In rete con la testa</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>- Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <p>- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <p>- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>Usare Internet in sicurezza</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili: Super cittadino digitale - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati: Dati personali e altri dati - ProgrammallFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo: Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Il potere delle parole: Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it</p> <p>Crittografia per tutti: Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi: Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni.</p> <p>Diario di una giornata sconnessa: Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
		<p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale: La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>



Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno, a livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room Publish</p> <p>Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p> <p>Brush Ninja: creare gif animate</p>

Al termine della classe QUINTA e della PRIMA SSPG l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);• eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino.	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p> <p>Proposta di Hyperdoc</p> <p>Cuore e parole</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
	<p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare la sintassi dei motori di ricerca; 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. 	<p>Lecture suggerite, per l'insegnante:</p> <p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: WeSchool</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely</p> <p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividerò i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. <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>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> registrarmi ad un sito online indicato dal docente; conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; Realizzare podcast; Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; Produrre musica con app o piattaforme che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare Scratch, Mblock o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); 	<p>Per la creazione di contenuti si suggerisce:</p> <p>Animaker, Tutorials Storyjumper, Book creator per raccontare o documentare esperienze Storyboard That Google Presentazioni, Power Point Padlet Canva Genially Aggie - disegnare in maniera collaborativa Stop Motion: mezzo espressivo completo per creare video con foto, immagini, disegni....</p> <p>Spreaker per la registrazione di podcast https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Musescore - per la scrittura musicale https://musescore.org/en/handbook/4 Soundtrap per la produzione musicale https://www.soundtrap.com/edu/</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 – BEBRAS DELL'INFORMATICA • 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: <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	<p>Bandlab - per la produzione https://youtube.com/@bandlab?si=Lz2ikov2BWQew6zY</p> <p>Sonic Pi - coding e musica https://youtube.com/playlist?list=PLaitaNxyd8SHvTQjRGnMdKlsARXW7iYyp&si=if7RYU7-O3VkkG3</p> <p>Perfect Ear - applicazione Ear training</p> <p>Costruire esperienze in AR con Metaverse - Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni)</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link_altra mappa</p> <p>Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet</p> <p>Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno + in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.• Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).• Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.• Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio (pag. 33-34-35).</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse.</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p> <p>In rete con la testa</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ▪ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); ▪ essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	<p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato</p> <p>Presentazione Genially sull'utilizzo di internet, ecc.</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario)</p> <p>Lectures suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze</p>

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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
<p>L'alunno a livello intermedio, in autonomia, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola 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. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> • 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 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. 	

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.