MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
Istituto Comprensivo Statale MARIA MONTESSORI
Viale Adriatico, 140 – 00141Roma - RMIC813002@istruzione.it
Sedi: Viale Adriatico 140 - Via Monte Ruggero 39 - Via Monte Cardoneto 11
www.ic-vialeadriatico.edu.it



CURRICOLO DIGITALE
a.s. 2024/2025

Sommario

INTRODUZIONE 3

AREE DI COMPETENZA 4

STRUTTURA 9

ATTIVITÀ SCUOLA INFANZIA 11

AREA 1 : Alfabetizzazione su informazione e dati 13

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 19

AREA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI 26

AREA 4: SICUREZZA 36

AREA 5: PROBLEM SOLVING 46

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DEI BIENNI 51

INTRODUZIONE

L'**IC Maria Montessori** sta compiendo negli ultimi anni un enorme sforzo verso una transizione digitale nella didattica. La Pandemia e la necessità di Dad prima e DDI dopo hanno rappresentato non già una costrizione, ma una vera e propria opportunità che la Dirigenza, lo staff e i docenti hanno saputo cogliere spingendo in una direzione che strumentalmente e metodologicamente mira a modificare e portare le quotidiane attività in un futuro prossimo.

In particolare ci preme ricordare che il nostro obiettivo è quello di formare, attraverso, strumenti, attività e discipline, cittadini consapevoli e competenti. In questa transizione il digitale riveste un ruolo fondamentale.

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale 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 curricoli 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, Digicomp 2.1 del 2017). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Rita Levi-Montalcini.

AREE DI COMPETENZA

Il framework DigComp si articola in 5 dimensioni:
Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali
Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area
Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza
Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza
Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi

In particolare alle aree di competenza individuate nel 2016 e di seguito indicate, sono state aggiunti otto livelli di padronanza.

Iniziamo dalle aree di competenza

AREA 1: Alfabetizzazione su informazione e dati
AREA 2: Comunicazione e Collaborazione
AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali
AREA 4: Sicurezza
AREA 5: Problem Solving



Figura 1 – *Aree di competenza*

Per ciascuna Area di Competenza sono state definite delle competenze specifiche di seguito riportate

AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AREA 2: Comunicazione e Collaborazione

Interagire attraverso le tecnologie digitali
Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
Collaborare attraverso le tecnologie digitali
Netiquette
Gestire l'identità digitale

AREA 3: Creazione di Contenuti Digitali

Sviluppare contenuti digitali
Integrare e rielaborare contenuti digitali
Copyright e licenze
Programmazione

AREA 4: Sicurezza

Proteggere i dispositivi
Proteggere i dati personali e la privacy
Proteggere la salute e il benessere
Proteggere l'ambiente

AREA 5: Problem Solving

Risolvere problemi tecnici
Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
Individuare divari di competenze digitali



Figura 2 – *Competenze per ogni singola area di competenza*

TABELLA 1 *– Aree di competenza, competenze e livelli di padronanza*

DigComp 2.0 (anno 2016)		**DigComp 2.1 (anno 2017)**
Area di competenza (dimensione 1)	Competenze (dimensione 2)	Livelli di padronanza (dimensione 3)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	*Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *Valutare dati, informazioni e contenuti digitali* *Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*	*Otto livelli di padronanza per ciascuna delle 21 competenze*

2. Comunicazione e collaborazione	*Interagire attraverso le tecnologie digitali* *Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *Netiquette* *Gestire l'identità digitale*	
3. Creazione di contenuti digitali	*Sviluppare contenuti digitali* *Integrare e rielaborare contenuti digitali* *Copyright e licenze* *Programmazione*	
4. Sicurezza	*Proteggere i dispositivi* *Proteggere i dati personali e la privacy* *Proteggere la salute e il benessere* *Proteggere l'ambiente*	
5. Problem solving	*Risolvere problemi tecnici* *Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche* *Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali* *Individuare divari di competenze digitali*	

Nell'ultimo documento DigComp di riferimento, il 2.1 i livelli di padronanza delle competenze sono stati aumentati a otto.
Gli otto livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework). Inoltre, ciascun livello di descrizione contiene conoscenze, abilità e attitudini racchiuse in un unico descrittore per ciascun livello di competenza.
Come mostra la **tabella 2**, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività. Per illustrare questo punto si può affermare che un cittadino di livello 2 è in grado di ricordare e svolgere un compito semplice aiutato da qualcuno con competenze digitali solo in caso di necessità. Un cittadino di livello 5, invece, può applicare le conoscenze, svolgere diversi compiti e risolvere i problemi, oltre che aiutare gli altri a farlo.

***TABELLA 2** – Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza*

Livelli in DigComp 1.0	**Livelli in DigComp 2.1**	**Complessità dei compiti**	**Autonomia**	**Dominio cognitivo**
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione

Altamente Specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

STRUTTURA

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

Didattica digitale vuol dire rendere protagonisti i ragazzi nella costruzione di un loro proprio sapere grazie agli strumenti che non stessi mettiamo a loro disposizione.
Ed è per questo che nel documento sono riportati strumenti, esempi e link di riferimento per il raggiungimento degli obiettivi.

In qualche maniera abbiamo anche voluto scardinare la canonica divisione in ordini di scuola, restituendo una divisione in bienni che abbraccia, al terzo biennio, i ragazzi delle classi quinte della scuola primaria e delle classi prime della Scuola Secondaria di I gradi, completando il processo di verticalizzazione iniziato con la creazione dell'Istituto Comprensivo.

In questa maniera quelli che sono i traguardi in uscita dal biennio, diventano i prerequisiti in ingresso per il biennio successivo.

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 familiare. È vero che la scuola dell'Infanzia non è scuola

dell’obbligo, ma abbiamo voluto fortemente introdurre nel curriculum anche le attività che le docenti dell’Infanzia portano con gran successo avanti in tema di digitale.

I quattro bienni sono integrati tra loro e legati alle aree di competenza. Per ciascuna area potrete leggere la progressione nell’arco del ciclo di studio all’interno della scuola.

Una precisazione cromatica. I colori sono conformi a quelli utilizzati nel documento DIGICOMP e riconoscibili nella FIGURA 1 e nella FIGURA 2.

Buona lettura.

ATTIVITÀ SCUOLA INFANZIA

Area di competenza 2. **Comunicazione e collaborazione.**		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, il bambino: ● approcci ad un primo utilizzo dello strumento tecnologico per scoprirne le funzioni ed i possibili usi (PC, TABLET, LIM…) ● gioca con strumenti multimediali e non ● Introduzione al coding e allo sviluppo del "pensiero computazionale"	▪ Prendere familiarità con lo strumento tecnologico in uso a scuola ▪ "Usare" i media come input creativi ▪ Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, rispettando le regole del gioco ▪ Provare a realizzare disegni con semplici programmi di grafica ▪ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici per accrescere il piacere dell'ascolto ▪ Descrivere ciò che vede sullo schermo per arricchire l'esperienza linguistica ▪ Assistere ai giochi, disegni… effettuati dai compagni imparando a rispettare il proprio turno.	Uso di risorse didattiche come Wordwall… Uso di semplici strumenti di grafica come Paint… Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie … con giochi strutturati e giocattoli robotici educativi come Bee-Bot, Blue Bot, Robottino Sapientino… Codeweek Schede didattiche Libri digitali

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- visionare immagini e filmati
- iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- realizzare semplici elaborazioni grafiche
- condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

AREA 1 : Alfabetizzazione su informazione e dati

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA		
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);	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 l'ypingClub, gíatuito, con account alunno peísonale cíeato dall'insegnante, non necessaíia mail Il gufo Boo Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo

	❏ 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;	lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini
SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori della competenza. 1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	❏ 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	Gestire la ricerca in rete con i bambini Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per i bambini Tutorial o mini guide per imparare le procedure: https://learningapps.org/10516284 l'i píesento Windows (Edscuola) Gioco su File e caítelle (Woídwall) Internet e ricerche in rete

contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.	documento	
TERZO BIENNIO – CLASSI QUINTA SCUOLA PRIMARE E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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	• 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	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

news), fatti, opinioni e teorie.	campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet…) • Attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)
QUARTO BIENNIO – CLASSI SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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	• 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	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 https://www.tecnologiaduepuntozero.it/2018/11/01/riconoscere-false-notizie/

	contenuti digitali, anche	

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	mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: • applicare la sintassi dei motori di ricerca; • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal testo scolastico digitale, per cercare informazioni; • identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;	Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Cuore e parole 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

	• usare una lista di	

	parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni; • utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette)	❏ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola *(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.	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

	❏ 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	

SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori della competenza. 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali collaborare attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	❏ 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	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, ClassDojo, La Digitale Tutorial e miniguide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje

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.	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	Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc
TERZO BIENNIO – CLASSI QUINTA SCUOLA PRIMARE E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. *Interagire attraverso le tecnologie digitali* *Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *Netiquette* *Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	● 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	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, La Digitale Massimo Bosetti - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial

più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una 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.	Drive Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali: Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 LA NETIQUETTE

QUARTO BIENNIO – CLASSI SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. Collaborare attraverso le tecnologie digitali. Netiquette. Gestire l'identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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 email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn. - Inviare email 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. ● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: - creare, condividere e lavorare su file	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet o Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially tutorial per iniziare ad usare Genially

	(documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo - 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 ● Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online	Altri contenuti e risorse ● Generazioni connesse ● Parole Ostili

	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	

AREA 3: COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittore di competenza: *Sviluppare contenuti digitali* *Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	● Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ❏ utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio) ❏ Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina) ❏ Creare un disegno con un software/app di grafica ❏ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online ATTIVITÀ di tipo unplugged:	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 PIXEL ART ONLINE Attività sui Reticoli PIXILART Allegato talea PixelArt Autunno in PixelArt Allegato disegno Carte CodyRoby

		Digitools

	scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate 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 creare 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	Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot Codeweek
SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori della competenza		

Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	❏ Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ❏ Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ❏ Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ❏ Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ❏ Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ❏ Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. ❏ Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ❏ Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ❏ Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.	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 Griglia per la valutazione Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial

		TinyTap

semplice problema o svolgere un compito semplice	• Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek SCRATCH MBLOCK MICRO:BIT
TERZO BIENNIO – CLASSI QUINTA SCUOLA PRIMARE E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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	• 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	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti

collaborativa;
• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
	cloud.
	• Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione
	• realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;
	• Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;
	• Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.
	• Realizzare storytelling.
	• Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.
	• Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.
	• Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:
	  • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti,competizioni robotiche);
	  • sperimentare semplici applicazioni
		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)
		
		Creare infografiche con Genially
		
		Esempio UDL Storytelling
		
		Raccontare o documentare creando video con Adobe Express
		
		In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o

	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	Storyjumper per esempio) Istruzioni 1 Istruzioni 2 Esempio di guida alla ricerca di immagini 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare Intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa 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
QUARTO BIENNIO – CLASSI SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
DESCRITTORE DI COMPETENZA: Sviluppare contenuti digitali. Integrare e rielaborare contenuti digitali. Copyright e licenze. Programmazione.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di	In modalità offline o su piattaforme cloud: • Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni ecc…) curandone contenuto e veste grafica. • Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine • Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online • Realizzare podcast • Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse	Canva Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: istruzioni Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musice, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare

programmazione.	• Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Conoscere le Licenze Creative Commons • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti,competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - 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	esperienze 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

	FIRST LEGO LEAGUE ● Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare un'app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. Attività per sviluppare l'autonomia: 1. Creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante. 2. 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 3. Aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi. 4. 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.	robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

AREA 4: SICUREZZA

Area di competenza 4. Sicurezza		
PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittore di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.3 Proteggere la salute e il benessere*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	● 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 IL PROPRIO AVATAR SU CARTA CREARE UN AVATAR https://avatarmaker.com/ Digiface Pixton - foto di classe con avatar FERMATI E PENSA ONLINE PRIVACY ONLINE PER I BAMBINI INTERLAND_AVVENTURE DIGITALI IL GIOCO DELLE EMOZIONI

videogiochi preferiti.	❏ 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	
SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA		
Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori della competenza		

Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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; ● sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ● utilizzare le tecnologie digitali individuando i	❏ 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 devicescolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. ❏ Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza ❏ Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini	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'E' INTERNET esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix IL POTERE DELLE PAROLE percorso educativo-cyberbyllisno 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 L'impronta digitale nel web. Una,due massimo 24 ore; le idee di bambini eEducareDigitale.it Siti utili: MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it)

	sui momenti	

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. cyerbullismo, 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.	dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati ❑ Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). ● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza) ● Mantenere posture corrette durante	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

	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	
TERZO BIENNIO – CLASSI QUINTA SCUOLA PRIMARE E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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;	● 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	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)

	Mentimeter o app	

• 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)	similari) • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da intenet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica) • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	(repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza video per ragazzi su rischi e opportunita' della rete SIC Italia - X - LA MINISERIE - X (generazioniconnesse.it) ESSERE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it DATI PERSONALI E 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 DIARIO DI UNA GIORNATA SCONNESSA Diario di una giornata disconnessa | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030
QUARTO BIENNIO – CLASSI SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere la salute e il benessere. Proteggere l'ambiente.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● conoscere le regole per il	● Conoscere, ricordare i propri account e mail di istituto e password.	Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della

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 per comunicare sui canali social	● 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 (p.es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola ● Conoscere ed individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli) ● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ● Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che	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 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

	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	

AREA 5: PROBLEM SOLVING

***Area* di competenza 5. Risolvere problemi**		
PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori. 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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	❏ Saper accendere e spegnere 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
SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA		
Descrittori della competenza 5.1 Risolvere problemi tecnici		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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	● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… ● Verificare le reti wifi	Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room

dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	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)	
TERZO BIENNIO – CLASSI QUINTA SCUOLA PRIMARE E PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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	• 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) • 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 -	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

tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità • riconoscere le mie esigenze di formazione.	aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…). Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in degli strumenti digitali.	room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti
QUARTO BIENNIO – CLASSI SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
Descrittori della competenza. *Risolvere problemi tecnici.* *Individuare bisogni e risposte tecnologiche.* *Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.* *Individuare i divari di competenze digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
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,	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii PC della scuola e/o dispositivi	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.

monitor/LIM) 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.	mobili, della scuola o personali (uso del BYOD) ● Conoscenza delle 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. ● Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. ● 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	Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

	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 perchè si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrazioni e accesso ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, saper svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo) • Costruire esperienze di gaming. Saper trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DEI BIENNI

La formulazione delle attività così come riportata nelle pagine precedenti, consentono di collegare i bienni in modo cha i traguardi di competenza in uscita diventino i prerequisiti di accesso al biennio successivo.
Tali traguardi sono riassunti per area di competenza e per biennio nella tabella che segue.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO
AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI 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.
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 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)
AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI 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.

AREA 4 - SICUREZZA

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.

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

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

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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.

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

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

AREA 4 - SICUREZZA

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. cyerbullismo, 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

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

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.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

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

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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

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

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

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

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

AREA 4 - SICUREZZA

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- 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)

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

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.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

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

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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

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

AREA 3 – COSTRUIZIONE DI CONTENUTI

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

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

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

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;

- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4 - SICUREZZA

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

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

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) 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.



