ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA
Prot. 0021125 del 18/12/2024
IV (Uscita)

MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO VILLAFRANCA TIRRENA
Codice Scuola **MEIC819005**
Via S. Giuseppe Calasanzio,17- Tel./Fax 090/334517
C. F. 97105960831
98049 VILLAFRANCA TIRRENA (ME)
E – mail meic819005@istruzione.it - meic819005@pec.istruzione.it
Sito web: www.icvillafrancatirrena.edu.it

CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

approvato nella seduta del Collegio Docenti del....., delibera n. .....

INSERIRE RISORSE PIATTAFORMA CLASSROOM ON PER LA SCUOLA PRIMARIA

LA COMPETENZA DIGITALE

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. Il documento universalmente adottato per la descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1 del 2017 e DigComp 2.2 del 2022).

"La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo che si ponga l'obiettivo di:

● rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi, oggi caratterizzati da ansia di connessione

● orientarsi per una nuova ecologia dei media verso la logica della non intrusività del mezzo e dell'uso non passivizzante della tecnologia

Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società comprende:

- l'alfabetizzazione informatica e digitale: principi alla base del funzionamento di un computer; i principi alla base del funzionamento di Internet;
- la comunicazione e la collaborazione
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione): capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico: usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale: usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile (Media Education);

- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza).

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione al fine di favorire la comprensione critica della complessità sociale che è veicolo dei valori pedagogici della cittadinanza come il dialogo, la partecipazione, la costruzione di interessi comuni".

Il curricolo digitale vuole individuare le relazioni tra Competenze - Conoscenze - Abilità e costruire percorsi di apprendimento, gli obiettivi e le attività, che stimolino sia lo sviluppo del pensiero computazionale sia che promuovano l'uso del coding come strumento trasversale alle discipline. Pertanto il cardine attorno al quale si svilupperanno i percorsi deve essere sempre riferito alla maturazione delle **Otto Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente**.

Le competenze chiave del 18 dicembre del 2006 vengono qui riportate per facilitare i confronti tra queste ed il percorso proposto, e suggerire compiti autentici che mettano in campo una pluralità di competenze disciplinari, interdisciplinari, transdisciplinari, da osservare, verificare, valutare. Le competenze chiave del 2006 sono state meglio specificate e delineate con la nuova raccomandazione emanata dal Consiglio dell'Unione Europea il 22 maggio del 2018, dove sono stati sottolineati con maggiore enfasi gli aspetti relativi all'importanza dell'alfabetizzazione digitale.

Il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018), nella quale si sottolinea che " ... il concetto di competenza è declinato come combinazione di "conoscenze, abilità e atteggiamenti", in cui l'atteggiamento è definito quale " disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Metodologie e tecniche di conduzione

- Scoperta
- Problem solving
- Ricerca-azione
- Cooperative learning
- Elearning
- Gamification
- Inquiry
- Storytelling
- Tinkering
- Hackathon
- Writing & Reading Workshop (WRW)
- Digital Storytelling
- Media education
- Brainstorming
- Tutoring
- Lavori a gruppo
- Lavori individuali
- Lavori a classe intera
- Focus group
- Project Based Learning
- Flipped classroom
- Classe scomposta

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno ei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Traguardi formativi

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

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

Al termine della Scuola PRIMARIA

• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
• Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
• Utilizzare piattaforme di condivisione.

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.
• Utilizzare piattaforme di condivisione.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo."

Curricolo digitale – Scuola dell'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi.

La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA, L'ALUNNO:			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**Attività/Esempi d'uso**
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche con la supervisione dell'insegnante.	- Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input -Trova soluzioni a semplici situazioni problematiche proposte - Apre e chiude un programma -Individua e apre icone -Esegue giochi ed esercizi di Tipo, logico, linguistico e matematico - Crea contenuti analogico/digitali	Conosce: - i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (LIM, Monitor touch, PC, tablet, stampante) - TOUCH PAD, tastiera e schermo - Modalità di interazione con i dispositivi digitali	- Giochi con il corpo nello spazio - Giochi motori e di orientamento spaziale - Giochi con percorsi, labirinti e mappe - Coding modalità unplugged - Robotica educativa -Attività di espressione grafico/pittorica libera e/o guidata Giochi di prelettura, prescrittura

	- Utilizza in maniera creativa e sicura gli strumenti digitali - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visiona immagini, filmati e testi multimediali -Sperimenta semplici programmi di grafica (Paint)	- Le icone dei principali programmi utilizzati	e precalcolo -Ricerca e rielaborazione creativa di immagini/video in ambienti immersivi -Digital storytelling -Giochi per il riconoscimento delle emozioni. -Produzione ed elaborazione

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
Livello 1 - Iniziale	**Livello 2 - Base**	**Livello 3 - Intermedio**	**Livello 4 - Avanzato**
Assiste a rappresentazioni multimediali. **Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi.**	Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico grafico. Familiarizza con lettere, parole, numeri Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini e brevi filmati.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone. Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno. Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e filmati.

Per la verifica delle attività si procederà all'osservazione sistematica, anche mediante l'utilizzo di griglie strutturate.
Si prevederanno inoltre test di autovalutazione e gradimento per gli alunni.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto

Curricolo Digitale - SCUOLA PRIMARIA

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Abilità e conoscenze	Attività/esempi d'uso	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali trova informazioni e contenuti digitali; identifica semplici strategie di ricerca personale.	• Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali • trova informazioni e contenuti digitali; • identifica semplici strategie di ricerca personale.	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace • Motori di ricerca • Padlet • WeSchool e Google Classroom
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati.	• Ricerca di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto adeguato individua come recuperare e salvare dati e li organizza in modo semplice.	Utilizzo di Drive	

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto.	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (We-School e Google Classroom)	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Con un supporto adeguato modifica e rielabora informazioni e contenuti.	Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello	• Pc – tablet • Smartphone • Internet • Google Workspace
3.3 Licenze e copyright	Individua con l'aiuto di qualcuno semplici regole di copyright.		

Area 4. Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso.	Utilizzo di password efficaci	• Pc – tablet – Smartphone • Internet • Google Workspace
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Con l'aiuto di qualcuno sceglie semplici modalità per proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Educazione fisica: benessere psico- fisico e uso delle TIC	
4.3 Protezione della salute e del benessere	Con un supporto adeguato distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Attività di prevenzione del cyberbullismo	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Attività con AER sullo smaltimento dei rifiuti	

Area 5. Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi.	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	• Pc – tablet – Smartphone • Internet • Google Workspace • MLOL

5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Segue le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola.	Utilizzo delle classi virtuali	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con l'aiuto di qualcuno individua semplici strumenti e tecnologie digitali; segue a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici situazioni problematiche.	Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Con un supporto adeguato riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi.	Rilevazione con strumento *Selfie* Attività di orientamento	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
PRIMO BIENNIO Classe Prima e Seconda Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza

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

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia,l'alunno è in grado di: ● individuare i "*tasti con funzioni specifiche*" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione. A livello base, con aiuto, 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 eventuale supporto, sono in grado di: ● individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo.	● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ● Ritrovare file archiviati. ● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio).	Le parti del computer Accendere e spegnere il pc Accensione-spegnimento - Il desktop Mouse e tastiera La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Ricerche Maestre In rete con la testa

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: 2.1 *Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* 2.2 *Collaborare attraverso le tecnologie digitali* 2.3 *Netiquette*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, 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. ● Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). ● Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Manifesto comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, l'alunno è in grado di: ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	● 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 UNPLUGGED ● 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	Paint FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall | Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixelart Divertiamoci con la pixel art - Fantavolando Coding autunno: schede di pixel art - Fantavolando Disegno

	attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola 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. ● Realizzare ORIGAMI. ● Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. ● Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ● Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ● Partecipare alle attività di Codeweek.	CodyRoby - CodeMOOC Digitools by La Digitale EU Code Week

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere la salute e il benessere*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, l'alunno è 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 se stessi e per gli altri; ● riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ● saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	● Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. ● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ● Disegnare un evento pericoloso. ● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. ● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. ● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. ● Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. ● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	Avatar Maker Digiface by La Digitale Pixton Cittadinanza digitale Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland: avventure digitali IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.2 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, 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.	Parti computer Parti del pc Accendere e spegnere il pc Accensione e spegnimento - Desktop Mouse e tastiera Parti computer e relative funzioni

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
SECONDO BIENNIO - Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, l'alunno è in grado di: ● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● usare terminologia specifica base; ● conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. ● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● avviare la procedura per stampare un documento.	● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Individuare i programmi principali. ● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. ● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). ● Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio). ● Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio).	In rete con la testa Ricerche Maestre Learningapps Ti presento windows.pdf Wordwall - File e Cartelle Wordwall - Ricerca in rete

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori: *2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Netiquette* *2.4 Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, l'alunno è in grado di: ● conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …); ● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); ● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ● comunicare correttamente nelle interazioni digitali; ● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app…). ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ● Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. ● Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. ● Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	WeSchool Curricolo cittadinanza digitale Curricolo_CittadiniDigitali.pdf Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard.io Piattaforma Miro Whiteboard.fi Lino Padlet Digidoc by La Digitale

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto l'alunno è 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 sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi; elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	● Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ● Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. ● Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. ● Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. ● Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	Creazione di contenuti: Animaker StoryJumper Book Creator Ourboox Storyboard That Fumetti con Storyboard Google Presentazioni PowerPoint Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio WebQuest sulla fiaba (CL3^ scuola primaria) LearningApps

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

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere la salute e il benessere* *4.3 Proteggere i dati personali e la privacy* *4.4 Proteggere l'ambiente*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
Livello base, in autonomia o con aiuto, l'alunno è 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);	● Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ● Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. ● Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. ● Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout. ● Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. ● Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ● Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).	Alla scoperta del web Interland video Alla scoperta del web (Interland) gioco online MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it Cos'è internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole - pdf percorso educativo-cyberbullismo Curricolo_CittadiniDigitali.pdf ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il

● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). ● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. ● Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	coinvolgimento della famiglia Impronta digitale nel web su educaredigitale.it Siti utili: MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it I video tutorial di Parole Ostili | Smile & Learn FUNecole piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial) Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● identificare semplici soluzioni per risolverli.	● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… ● Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Il gioco della Rete Computer: Hardware Come si apre una cartella? Escape room

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
Classe Quinta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	● Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ● Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. ● Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: ● applicare la sintassi dei motori di ricerca; ● organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi	● Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: ● https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com ● Unità di lavoro su Scovare le bufale ● Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it ● Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi ● Proposta di Hyperdoc ● Cuore e parole

	coerenti); ● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; ● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	Letture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.5 Netiquette* *2.6 Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	All'interno del sistema mail della scuola: ● utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; ● inviare e-mail a più persone sapendo distinguere 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. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: ● creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di ● calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone; ● modificare le impostazioni di condivisione; ● spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet 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 Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

	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 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 DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 onlineindicato 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.	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; - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotoriche;	Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze

	- 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. Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto 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.	Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Esempi di Mappa concettuale con Canva Link_mappa Link_altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link_Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere i dati personali e la privacy* *4.3 Proteggere la salute e il benessere* *4.4 Proteggere l'ambiente*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ● 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	● Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. ● Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). ● Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. ● Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). ● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ● Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale	● Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. ● Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse ● Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson ● Proposte tratte da Generazioni connesse ● Progetto e collaborazione con Navigare a vista ● 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)

funzioni di risparmio energetico, ecc.); ● essere consapevoli dell'importanza di ● utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	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.	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

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).* *5.2 Individuare fabbisogni e risposte* *5.3 Utilizzare in modo creaativo le tecnologie digitali* *5.4 Individuare divari di competenze digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, …). Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA		
Al termine della classe prima e seconda	**Al termine della classe terza e quarta**	**Al termine della classe quinta**
● Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. ● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. ● Usare software didattico.	● Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. ● Usare il programma di videoscrittura. ● Usare corsivo, grassetto e sottolineatura, colorare un testo. ● Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo. ● Usare la formattazione del paragrafo. ● Inserire elenchi puntati. ● Usare software didattici.	● Inserire bordi e sfondi ● Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart. ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email…), ricerca e svago. ● Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. ● Usare il programma di videoscrittura. ● Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. ● Inserire tabelle. ● Navigare in Internet, attraverso un browser.

Le verifiche e la valutazione deriveranno dalla tipologia dell'impianto didattico adoperato dal docente. Nella nostra scuola, l'orientamento della didattica alla realizzazione di compiti di realtà, all'interno di un'unità di apprendimento più vasta e con una tempistica più lunga, ci spinge a delineare in maniera circoscritta le competenze messe in gioco,per poterle osservare con maggiore attenzione e definire il livello raggiunto da ciascun alunno, senza cadere in una valutazione sincretica del "manufatto" prodotto dal gruppo di lavoro. Già nella fase di progettazione del compito, è necessario esplicitare cosa e come andremo a valutare. Sarà opportuno coinvolgere anche l'alunno in un processo di autovalutazione, come momento di crescita della propria consapevolezza e analisi del metodo di studio.

VERIFICA COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Workspace Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto	Esercitazioni individuali - schede Approfondimenti Ricerche Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive Esperienze di peer evaluation Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici Gioiamathesis e Bocconi; per le Olimpiadi di Problem Solving Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...)

LIVELLI DI COMPETENZA

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE:

COMPETENZE	Livello iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Area 1. INFORMAZIONE	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.
Area 2. COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali con la guida del docente	Comunica solo in qualche ambiente digitale (Scuola)	Comunica in ambienti digitali.	Comunica adeguatamente in ambienti digitali
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.
Area 4. SICUREZZA	Non sempre riconosce i relativi rischi alla	Non sempre conosce e descrive i rischi relativi alla	Riconosce i rischi relativi alla navigazione in rete.	Riconosce e descrive i rischi relativi alla

	navigazione in rete Conosce parzialmente e utilizza in modo inadeguato la rete e le netiquette.	navigazione in rete. Conosce e utilizza con qualche incertezza la rete e le netiquette.	Conosce e utilizza la rete e le netiquette.	navigazione in rete Conosce e utilizza con sicurezza la rete e le netiquette.
Area 5. **PROBLEM-SOLVING**	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni.	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
✓ Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
✓ Costruisce presentazioni.
✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.

✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
✓ Conosce i principi base del coding.
✓ Code.org.
✓ Utilizzare ambienti editor

Curricolo digitale – Scuola secondaria di I grado

CLASSI I- II- III

Area 1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti e risorse suggerite
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave Lettura e analisi di una pagina web Webquest	- Pc - Tablet -Smartphone -Internet -Google Suite for Education -Motori di ricerca -Padlet - Genially - Canva Google Classroom -Suite Microsoft Office e altri software *open source* https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/motore-di-ricerca/ https://www.youtube.com/watch?v=_Aq6rEp60Uc

	Scopre e spiega come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno Elabora e seleziona strategie di ricerca adeguate alle esigenze		https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/ https://www.internetopoli.it/ https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMu3YfIsbz-kYeWSzaCTgY3Z3_e/view https://www.mindomo.com/it/mindmap/bufale-e-fake-news-a-cura-di-patrizia-vayola-17aa448429d24e35a051c3c5934632f6 https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s (Per i docenti) -Unità di lavoro su scovare le bufale: https://docs.google.com/document/d/1W-06XWRhN59wx-KnSF0uKR6UE-M95r21ZiELl5TtnyA/edit -Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s -Proposta di https://docs.google.com/document/d/1AMaXfAsWoNd-7u9kEVGnY6fTp6MrAU3R0Wa8n3C21qM/edit https://drive.google.com/file/d/1V0IiNadfAWgCXljXUKJzljvBqF3efoma/view 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
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali Organizza, archivia e recupera dati,	Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	informazioni e contenuti negli ambienti digitali	Analisi delle *fake news* Valutazione di siti internet	Utilizzo di Drive Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento Utilizzo di servizi di *file hosting*.

Area 2. **Comunicazione e collaborazione**

Competenze	**Conoscenze e abilità**	**Attività**	**Strumenti e risorse suggerite**

1 Interagire attraverso le tecnologie digitali *2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali*	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 informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	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 (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) creati con app online con più persone	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali *2.5 Netiquette* *2.6 Gestire l'identità digitale*		Modificare le impostazioni di condivisione Spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere 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. *R*iconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	Videoscrittura Elaborazione di immagini Videomaking Creazione di presentazioni multimediali Creazione di ebook, podcast Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free Creazione di linee del tempo multimediali	Pc – tablet – smartphone Internet Google Suite for Education Flipgrid Videocamera e fotocamera altri software *open source* *Creazione di contenuti:* *https://www.storyjumper.com/* *https://www.animaker.it/* *https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78&t=647s* *https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint* *https://www.youtube.com/watch?v=HcAA76WyJcY* *https://www.youtube.com/watch?v=2IIvKEUllKI&t=13s* In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un

			progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio: https://drive.google.com/file/d/1prHV6oT6zQe1lLgLDINH3EcNp64P9aXS/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view Simulare intervista ad un personaggio famoso con https://www.youtube.com/watch?v=FjsAV6MbP0s (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di https://docs.google.com/document/d/15joUeeSwlq1EHo4XjHH_P8zFsTSPgv6X3YztR7eXGsU/edit?usp=sharing

			con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) utilizzare https://bookcreator.com/ per raccontare o documentare esperienze Portali per l'interazione e la *gamification* (Mentimeter, Kahoot,Panquiz, Learningapps …) Open software per mappe concettuali: Cmap, Supermappe Portali per linee del tempo: Sutori, Timeline, MyHistro Geogebra

3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore	Concorso "GENERAZIONI CREATIVE – DIVENTA AUTORE" promosso da Safer Internet Centre – Generazioni Connesse e MIBACT- Direzione Generale Biblioteche e Istituti Culturali
3.4 Programmare	Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	Giochi matematici con UNIBocconi PriSTEM Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria) Programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici Impostazione di funzioni algebriche per il disegno di funzioni grafiche	Costruire esperienze in AR con **https://studio.gometa.io/** Esempi di ricerca e lavoro individuale: https://docs.google.com/presentation/d/1ILLfXRY-dDndy6WYD64qBsgFrh4768fGeP0S-V2n6VY/edit Creare presentazioni geolocalizzate: http://storymap.knightlab.com/ https://www.youtube.com/watch?v=ZLClEbv7kBg&t=322s Esempi di Mappa concettuale con Canva https://www.canva.com/design/DADZv_ho3MU/share/preview?token=ZS81WOo

			QREvvQvzR4PRVnQ&role=EDITOR&utm_content=DADZv_ho3MU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton https://www.canva.com/design/DAD3TSbme2M/RPTOgamsHlESOkBTmSiP7A/view?utm_content=DAD3TSbme2M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink https://view.genial.ly/61dd8540b85e290def65f22e/interactive-image-deutsches-fruhstuck https://view.genial.ly/61f6802cff07d7001933b7cf/interactive-content-die-judenverfolg Creare il gioco del Labirinto con https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/ Programmare un robot https://www.makeblock.com/mbot

			https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/ https://www.apple.com/it/mac/garageband/ https://www.google.it/intl/it/earth/per integrare una presentazione in classe con video e immagini Testi Giochi matematici UNIBocconi PriSTEM Robot didattici Geogebra Piattaforme: Code.org ProgrammaIlFuturo

Area 4. **Sicurezza**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	Utilizzo di password efficaci Iniziative di sensibilizzazione per il *Safer Internet day*	Pc – tablet smartphone Internet Google Suite for Education

4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali Utilizza e condivide dati personali proteggendo se stessi e gli altri	*Generazioni connesse* ED civica : OlimpiaDiCittadinanza	https://www.commissariatodips.it/schededidattiche.pdf https://generazioniconnesse.it/ https://www.navigareavista.com/ https://view.genial.ly/61f96ff9e4c62b00146899ed/presentation-smartphone-und-co https://unric.org/it/agenda-2030/ https://www.youtube.com/watch?v=SoCtp4QF7_o 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

4.3 Protezione della salute e del benessere	Distingue e sa spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali	
	Sceglie modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali	
	È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modalità per proteggere l'ambiente	Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile

Area 5. **Problem solving**

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – smartphone -Internet Google Suite for Education MLOL Microsoft Office
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	Webquest Utilizzo delle classi virtuali	Libri di testo in formato digitale https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906 https://sites.google.com/istitutosuperioreasiago.it/tabletzaino/home-page https://www.youtube.com/watch?v=V2oRW3VgTEE https://www.youtube.com/watch?v=AzK60Ufsq5U Risorse Piattaforma Digitale CLASSROOM ON

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Webquest Prestito bibliotecario digitale - MLOL Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	https://drive.google.com/file/d/1iaT9BAc8ewLUjjKoUgjV7GBG3aIK2mbI/view?usp=drive_web
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale Individua e coglie le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	Rilevazione con strumento *Selfie* Attività di orientamento	

LIVELLI DI COMPETENZE E CONOSCENZE

INDICATORE	LIVELLO			
	INIZIALE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
Competenza nell'utilizzo dei dispositivi software utilizzati	L'alunno, **se guidato,** ricerca e utilizza fonti e informazioni. Sa gestire adeguatamente i diversi supporti utilizzati.	L'alunno ricerca e utilizza fonti e informazioni. Sa gestire adeguatamente i diversi supporti utilizzati.	L'alunno **si orienta** tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di utilizzarli correttamente e di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Sa gestire e tutelare i propri dati e le informazioni personali, rispettando quelli altrui.	L'alunno **interagisce** attraverso varie tecnologie digitali, si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Sa gestire e tutelare i propri dati e le informazioni personali, rispettando quelli altrui.
Utilizzo dei dispositivi come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale	**Se guidato,** l'alunno individua i pericoli dei social network, distingue le fonti e applica i vari aspetti nella netiquette.	L'alunno individua i pericoli dei social network, distingue le fonti e applica i vari aspetti nella netiquette.	L'alunno conosce opportunità e pericoli dei social network, distingue le fonti per la loro attendibilità e applica **autonomamente** la netiquette.	L' alunno **È in grado** di proteggere sé e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali. È consapevole di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (cyberbulismo). Distingue le fonti per la loro attendibilità.

VALUTAZIONE	
I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:	attività e compiti di realtà
	progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, incontro con Carabinieri, Polizia di Stato…)
	esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, utilizzo della Classroom
	singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni documenti Google, produzioni scritte in word,g+Google presentazioni, grafici, padlet, Canva, jamboard…)

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione. Quando si cerca di integrare le tecnologie digitali nella didattica, bisogna considerare in che modo tale integrazione possa ottimizzare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, bisogna anche considerare in che modo le tecnologie digitali possono essere utilizzate per creare o favorire approcci di valutazione innovativi. Il docente/formatore con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche nell'ambito della valutazione, tenendo in giusta considerazione questi aspetti fondamentali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione (per fini di valutazione, apprendimento, di organizzazione e altro) apre la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente. Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo, insieme all'analisi di dati (digitali e non) relativi all'attività degli studenti e ai risultati raggiunti. Allo stesso tempo, le tecnologie digitali possono essere utili al docente / formatore per monitorare i progressi degli studenti, per offrire un riscontro tempestivo agli studenti e per valutare e adattare le strategie didattiche utilizzate.

Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano comprensibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

□ obiettivi pienamente raggiunti

□ obiettivi complessivamente raggiunti

□ obiettivi parzialmente raggiunti

□ obiettivi non raggiunti

Saranno predisposti strumenti condivisi per la raccolta delle valutazioni degli alunni nel corso di tutto il triennio. Inoltre verranno messi a disposizione sulla piattaforma Google Workspace for education materiali relativi alle diverse aree da utilizzare per l'attività, la formazione e la valutazione, da integrare nel tempo da parte di tutti i docenti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I GRADO	
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO L'ALUNNO:	Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
	Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
	Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite
	Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
	Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
	Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le interconnessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze di apprendimento. Tuttavia, il docente/formatore deve prestare attenzione a non incrementare le disuguaglianze (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle relative competenze digitali) e a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconcetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi individuali.

Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.