

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

I.C. Lavis

PRIMO BIENNIO

Prima e Seconda SP

CONOSCENZE PREGRESSE

Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base e con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">individuare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">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).Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>Typingclub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo boo giochi per esercitarsi a usare il mouse e la tastiera</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo portale Risorse di vario tipo open source della docente e formatrice Paola Limone</p>

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare anche in rete.	<ul style="list-style-type: none">- Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>).- Leggere storie/stimolo e fare giochi per riflettere sulla 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.- 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 per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>google workspace per la scuola</p> <p>classdojo</p>

Area 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).- Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED</p> <ul style="list-style-type: none">- Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruire; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. (Le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole.)- Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.- Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.- Utilizzare disegni in Pixel Art.- Partecipare alle attività di Codeweek.	<p>warwall</p> <p>learningapps</p> <p>pixel art online</p> <p>attività sui reticoli unplugged</p> <p>pixel art da stampare</p> <p>pixel art vari da stampare</p> <p>caere gioco cody roby</p> <p>codeweek</p> <p>attività gioco per utilizzare la tastiera</p> <p>bee-bot (attrezzatura presente nel plesso)</p>

Area 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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.	<p>Solo con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none">- utilizzare l'account scolastico, 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.- 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.- Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	<p>pixton - foto di classe con avatar</p> <p>fermati e pensa online - video</p> <p>Privacy online per bambini-video</p> <p>interland_avventure_digitali.pdf</p> <p>il-gioco-delle-emozioni (da stampare)</p>

Area 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">- Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.- Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	<p>le parti del computer-video</p> <p>accendere e spegnere il computer - video</p> <p>le parti del computer gioco learning apps</p> <p>accendere e spegnere il computer: desktop-video</p> <p>il mouse e la tastiera-video</p> <p>le parti del computer e le sue funzioni-video</p>

SECONDO BIENNIO

Terza e Quarta SP

CONOSCENZE PREGRESSE

Col supporto di un adulto sono in grado di:

A1

- 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.

A2

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

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

A3

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

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

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none">● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;● usare terminologia specifica base;● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;● avviare la procedura per stampare un documento.	<ul style="list-style-type: none">- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca- Individuare i programmi principali.- Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.- Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.- 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.- Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	<p>In rete con la testa Open source della docente e formatrice Paola Limone</p> <p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>Giochi per ripetere l'argomento "sicurezza in rete":</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p> <p>Giochi su internet e ricerche in rete</p>

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza...);● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);● comunicare correttamente nelle interazioni digitali;● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	<ul style="list-style-type: none">- Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>).- Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (classe virtuale, app...).- Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza.- Utilizzare le app online per elaborare semplici dati, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri contenuti in modalità collaborativa.- Utilizzare lavagne digitali- Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>google workspace per la scuola</p> <p>classdojo</p> <p>l'email spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative:</p> <p>padlet</p> <p>PixelPaper</p> <p>MIro</p> <p>Whiteboard</p>

Area 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali;● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;	<ul style="list-style-type: none">- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.- Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.- Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>bookcreator per creare il tuo libro digitale</p> <p>usare storyboard per creare fumetti-video</p> <p>powerpoint</p> <p>canva</p> <p>animaker per creare video (a pagamento)</p> <p>storyjumper per creare storie (a pagamento)</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>esempio di webquest_fiaba</p> <p>generatore di webquest</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> learningapps blooket (giochi) cody roby kit blockly games computer science unplugged codeweek code.org scratch mblock

Area 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
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;• utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;	<ul style="list-style-type: none">- Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.- Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.- Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.- Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.- Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.	<p>Video storia nonno che parte alla scoperta del web Hinterland video</p> <p>Libro storia nonno Alla scoperta del web (Hinterland) libro pdf</p> <p>Gioco Hinterland gioco online</p> <p>Internetopoli App utile su LIM</p> <p>Cos'è internet</p> <p>il potere delle parole percorso educativo cyberbullismo</p> <p>- I quaderni digitali di programma Futuro</p> <p>Questa guida fa parte della seguente collana "Cittadinanza digitale consapevole"</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> ● sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; ● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); ● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). - Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). - Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. - Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<p>Siti utili:</p> <p>parole ostili video tutorial Smile and Learn</p> <p>Funecole piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story visualizer (tutorial)</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</p> <p>Educare Digitale materiali didattici</p>

Area 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;● identificare semplici soluzioni per risolverli.	<ul style="list-style-type: none">- Identificare le principali parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...- Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).	<p>il gioco della rete</p> <p>computer-hardware</p> <p>come si apre una cartella</p> <p>escape</p>

TERZO BIENNIO

Quinta SP - Prima SSPG

CONOSCENZE PREGRESSE

Col supporto di un adulto

A1

A livello base, 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;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

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

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

A3

A livello base, 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;

- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

A livello base, 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;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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

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

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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;• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.• Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.• Creare sitografia e bibliografia di ricerche.• Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).• Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).• Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	<ol style="list-style-type: none">1. Motori di ricerca da Generazioni Connesse2. Video Ricerca in Rete3. Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior4. Pearltrees5. Padlet6. Internetopoli7. Gioco Vero o falso?

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● sapere che cos'è un'identità digitale;● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;● comunicare correttamente nelle interazioni digitali.● Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.● Inviare email complete dall'account	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● sapere che cos'è un'identità digitale;● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;● comunicare correttamente nelle interazioni digitali.● Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.● Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).● In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola2. Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom3. Massimo Bosetti - tutorial Drive4. Bencivenni - videotutorial Drive5. Dati personali e altri dati6. Foto di classe con avatar7. Segui le tracce digitali8. Le regole fondamentali di netiquette

<p>scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <ul style="list-style-type: none">• In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.	<p>messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p>	
--	---	--

Area 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.● 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 app di editing musicale, 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 o ambienti simili di programmazione a blocchi per:<ul style="list-style-type: none">- sperimentare algoritmi (ad es.	<ol style="list-style-type: none">1. Animaker2. Storyjumper3. Book creator4. Ourboox5. Storyboard That6. Google Presentazioni7. Canva8. Bencivenni - videotutorial presentazioni9. Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola)10. Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)11. Creare infografiche con Genially12. Raccontare o documentare creando video con Adobe Express13. 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)<ul style="list-style-type: none">- Istruzioni 1- Istruzioni 214. Esempio di guida alla ricerca di immagini

	<p>labirinti,competizioni robotiche);</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e interazioni tra personaggi; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - partecipare alla CodeWeek ; 	<ol style="list-style-type: none"> 15. 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online 16. Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. 17. Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica 18. FlipAnim - creare animazioni online 19. Aggie - disegnare in maniera collaborativa 20. People Art factory - creare gallerie d'arte digitali 21. Video tutorial Galati su come usare StoryboardThat per creare fumetti senza registrarsi al servizio 22. Per creare musica: <ul style="list-style-type: none"> - Garage Band per MAC - Noteflight - Musescore - Musicca 23. Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. 24. Geogebra 25. 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 il kit LEGO SPIKE) 26. Piani di lezione con i prodotti LEGO 27. Micro:Bit Pagina dei progetti
--	--	--

Area 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
<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le regole per il rispetto dei laboratori digitali. - Indicare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. - Avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e altrui -Conoscere rischi e minacce ben definiti in ambienti digitali -Saper cercare, raccogliere e trattare le informazioni, con la guida dell'insegnante. -Saper utilizzare materiale multimediale reperito sulla rete. -scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la propria privacy -Utilizzare semplici termini specifici legati ad internet. - individuare e capire quali immagini sono adatte alla pubblicazione. - conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini -conoscere i dieci punti del manifesto della comunicazione non ostile -identificare semplici modi per evitare rischi 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). - Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. - Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. - Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. (LINK)</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il mio quartiere digitale-Programmalfuturo.it 2. Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete 3. Cybersecurity 4. Proteggersi da Phising e frodi video 5. Web reputation video 6. Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) 7. Internetopoli 8. Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola 9. Usare Internet in sicurezza 10. Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) <p>Essere Cittadini digitali responsabili:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it

legati alla salute fisica

- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica quando si utilizzano tecnologie digitali (analizzare le emozioni).

-conoscere i rischi legati ai social o videogiochi

- saper distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.

- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)

Dati personali ed altri dati:

12. [Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it](#)

13. [Proposte tratte da Generazioni connesse](#)

Tracce in Rete:

14. [Programmare il futuro](#)

Cyberbullismo:

15. [Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programmalfuturo.it](#)

Il potere delle parole:

16. [Manifesto della comunicazione non ostile](#)

17. [Il potere delle parole - Programmalfuturo.it](#)

Crittografia per tutti:

18. [Messaggi in codice](#)

Gestione equilibrata dei dispositivi:

19. [Strategie per il benessere digitale | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola](#)

20. 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:

21. [Diario di una giornata disconnessa | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola](#)

22. [Proposte tratte da Generazioni connesse](#)

Articoli sulla tematica ambientale:

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

24. L'Agenda 2030 spiegata ai bambini:obiettivo 7 [Agenda2030](#)

Area 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli;• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;• individuare problemi di accessibilità;• riconoscere le mie esigenze di formazione.	<ul style="list-style-type: none">• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili della scuola o personali (uso del BYOD).• Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.• Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).• Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.• Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività;• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).• Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.• Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	<ol style="list-style-type: none">1. Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.2. Regolamento BYOD-BYOD IC Lavis3. Regolamento BYOD-BYOD IC Lavis - Infografica4. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola5. Manifesto "Tablet nello zaino"6. Escape room nella didattica7. Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico8. Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività: Witeboard: disegnare in maniera collaborativa Aggie: disegnare in maniera collaborativa Draw.Chat: creare drawing chat room ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online code.org: coding scratch: coding Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

QUARTO BIENNIO

Seconda e Terza SSPG

CONOSCENZE PREGRESSE

A1

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

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

A2

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

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

A3

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

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

A4

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

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

A5

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

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

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino.	<ol style="list-style-type: none">1. Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: Padlet Pearltrees Wakelet2. Unità di apprendimento Scovare le bufale3. #BastaBufale - Campagna di sensibilizzazione contro le fake news (Generazioni connesse)4. Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it5. Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi6. Unità di apprendimento sulla valutazione di siti web Hyperdoc7. Fake News da Generazioni Connesse8. Il decalogo delle Fake news9. Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola10. Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;● presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;● utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none">● utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;● inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;● inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;● richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura;● programmare data e ora di invio;● valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none">● creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;● modificare le impostazioni di condivisione;● 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	<ol style="list-style-type: none">1. Contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili Polizia Postale2. Bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad (applicazione de La Digitale per organizzare contenuti)3. Piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola La Digitale (per docenti) Canva Adobe Express ClipChamp Timeline.ly Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially

	<p>gruppo;</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>	
--	---	--

Area 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">registrarmi ad un sito online indicato dal docente;conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;indicare le fonti di informazione;realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none">realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;Produrre musica con app di editing musicale, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:</p> <ul style="list-style-type: none">sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);sperimentare semplici applicazioni rotatorie;creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;	<ol style="list-style-type: none">Canvahttps://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberiEsempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienzeCostruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial MetaverseEsempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoroCreare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni)Esempi di Mappa concettuale con Canva - Link mappa

	<ul style="list-style-type: none">● svolgere attività di geometria;● creare musica;● partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none">● creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante;● preparare, come compito a casa, 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;	<ul style="list-style-type: none">- Link altra mappa <p>9. Padlet sul Muro di Berlino</p> <ul style="list-style-type: none">- Link Padlet- Esempio di immagine interattiva con Genially- Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) <p>10. Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>11. Programmare un robot: MakeBlock</p> <ul style="list-style-type: none">- Licenze Creative Commons Italia <p>12. Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini</p>
--	--	---

Area 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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.• Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).• Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.• Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e saper 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 personale e approfondire la web reputation.	<ol style="list-style-type: none">1. Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.2. Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse3. Schede polizia postale4. Cittadini digitali - Pearson5. Proposte tratte da Generazioni connesse6. Progetto e collaborazione con Navigare a vista7. Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2[^] SSPG)8. Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.9. Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario)10. Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, <i>Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli</i>, 2016 TN T. Benedetti, D.Morosinotto, <i>Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social</i>, 2016 Firenze

<p>dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</p> <ul style="list-style-type: none">• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.• Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).• Creare materiale multimediale formativo e di sensibilizzazione sull'uso degli strumenti digitali a casa e a scuola.• Attività per condividere le emozioni provate in rete.• Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	
---	--	--

Area 5. Problem solving

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;● usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione	<ul style="list-style-type: none">● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD)● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ecc...).● 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.● Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.● Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.● Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.● In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato	<ol style="list-style-type: none">1. Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.2. Regolamento BYOD-BYOD IC Lavis3. Regolamento BYOD-BYOD IC Lavis - Infografica4. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola5. Manifesto "Tablet nello zaino"6. Escape room nella didattica7. Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico8. Tinkercad: per progetti 3D, circuiti e coding

	<p>software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.</p> <ul style="list-style-type: none">● Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.● Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).● Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	
--	---	--