

ISTITUTO
COMPRENSIVO



CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

IL CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Nella Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018, sono elencate le otto Competenze chiave per l'apprendimento permanente; la quarta è la COMPETENZA DIGITALE.

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
- 4. Competenza digitale**
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

In base alla Raccomandazione del Consiglio Europeo:

“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

Alla scuola è, innanzitutto, affidato il compito di promuovere e trasmettere competenze digitali di base per accompagnare gli studenti al possesso di conoscenze cioè concetti (*Sa di ...*, *Capisce che ...*), sviluppare abilità, cioè la capacità di applicare le conoscenze per portare a termine processi (*Sa fare ...*), mettere in campo attitudini, cioè disposizioni alla pratica (*Curioso di ...*), per operare in un ambiente digitale etico. La competenza digitale, così come delineata nell'ultima versione aggiornata del DigComp 2.2 è combinazione di:

- 1. conoscenze,**
- 2. abilità,**
- 3. attitudini.**

Il Digital Competence Framework for Citizens, noto come DigComp, il Quadro delle competenze digitali per i cittadini, pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato alla versione attuale, DigComp 2.2, nel 2023, definisce la competenza digitale come una combinazione di 21 competenze raggruppate in cinque aree principali.

Secondo la Commissione europea tutti i cittadini dovrebbero possedere, a vari livelli, competenze in queste cinque aree:

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati;

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione;

Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali;

Area di competenza 4 - Sicurezza;

Area di competenza 5 - Risolvere problemi.

Il Curricolo digitale è uno strumento dal quale partire per promuovere negli studenti lo sviluppo di competenze fondamentali di livello base, da implementare nel corso della vita. Il Curricolo dell'Istituto comprensivo Tina Merlin di Belluno è improntato al Framework europeo, di cui riprende le cinque aree di competenza e le sotto competenze, e riprende il “**Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale**”, frutto del lavoro dei docenti della [Rete Scuole “Valli Del Noce”](#), realizzato in collaborazione con Iprase, di cui mantiene anche la declinazione secondo i tre indicatori, sviluppo della competenza, attività proposte, risorse suggerite. Si segnala che, per maggiore aderenza e adattamento al contesto scolastico di riferimento, il materiale di partenza, messo a disposizione da Iprase, è stato modificato in alcune sue parti.

Per la programmazione delle attività proposte nel Curricolo digitale, si raccomanda l'adesione alle indicazioni fornite nel documento [Educazione ai media: un percorso condiviso tra scuola e famiglia con la supervisione dei pediatri](#).

IL QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI



N.B.

Come nel [DigComp 2.2](#), ad ognuna delle cinque aree di competenza è stato associato un colore identificativo.

SOMMARIO DELLE AREE DI COMPETENZA DEL CURRICOLO DIGITALE

→ SCUOLA DELL'INFANZIA

→ PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Area di competenza 4. SICUREZZA

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

→ TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Area di competenza 4. SICUREZZA

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

→ SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima Scuola

PREREQUISITI

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Area di competenza 4. SICUREZZA

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

→ SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Area di competenza 4. SICUREZZA

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Il presente Curricolo Digitale prende avvio dal primo biennio della scuola primaria, ma, nell'ottica di un sviluppo in verticale, si assumono come prerequisiti le abilità che i bambini possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia. Segue una raccolta di attività e di risorse web.

SCUOLA DELL'INFANZIA

| PREREQUISITI | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|--|---|
| <p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 al PC. ● A livello base, in autonomia o con un supporto ● adeguato, laddove necessario, è in grado di: ● muoversi dentro uno spazio delimitato; ● muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi; ● muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio; ● eseguire attività di coding unplugged; ● eseguire attività di coding in Scratch Jr e Scratch proposte e programmate dalle maestre. | <ul style="list-style-type: none"> ● Con il supporto di un adulto: <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i diversi dispositivi presenti (pc, tablet, notebook); - individuare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); - individuare l'icona START di accensione di un dispositivo e aviarlo; - riconoscere il mouse; - utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio; - riconoscere lettere e numeri sulla tastiera. ● Svolgere al PC semplici giochi e attività didattiche con la supervisione dell'insegnante. ● Fare esperienza del corpo in movimento. ● Fare CODING UNPLUGGED per introdurre concetti pratici in forma di gioco, senza l'utilizzo di dispositivi digitali. Accompagnare i bambini alla scoperta del pensiero computazionale portandoli a trovare soluzioni ai vari problemi all'interno di un gioco proposto. Esempio: costruire sul pavimento una griglia con strisce di nastro adesivo, formando quadrati sufficientemente ampi da consentire il | <p>Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet.</p> <p>https://www.scratchjr.org/</p> <p>https://scratch.mit.edu/</p> <p>https://fantavolando.it/category/coding-e-steam/</p> <p>https://officinaeducativa.it/wp-content/uploads/2022/03/CODING2-Slide-II-coding-all-a-scuola-dell-infanzia.pdf</p> <p>https://www.pinterest.it/mariarosari3166/coding-scuola-infanzia/</p> <p>https://www.pinterest.it/mimmasiclari201/coding-scuola-infanzia/</p> <p>https://www.ic5modena.edu.it/wp-content/uploads/2016/07/PROGETTO-CODING-sezione-5-anni-B-Scuola-Infanzia-Carbonieri.pdf</p> <p>Raccolta di attività:</p> <p>https://raffaelloformazione.it/wp-content/uploads/2020/06/Scuola-Infanzia-Coding-UNPLUGGED.pdf</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>movimento del bambino. Inserire all'interno dei quadrati piccoli ostacoli. Riprodurre sul pavimento frecce, di colore diverso, per suggerire le diverse direzioni (avanti, indietro, destra, sinistra).</p> <ul style="list-style-type: none">• In gruppo, dare ad un compagno i comandi di movimento idonei “avanti”, “indietro”, “destra”, “sinistra”, per evitare gli ostacoli e trovare delle soluzioni per aiutarlo a raggiungere la meta.• Eseguire i comandi che i compagni danno per arrivare a una meta, muovendosi lungo un percorso ad ostacoli.• Costruire percorsi e reticolari.• Coding unplugged con la Pixel Art per la realizzazione di disegni a quadretti.• Trasmettere messaggi usando un codice, sostituendo alle lettere immagini o simboli.• Chiedere di contare i punti alla fine di un gioco.• Condurre il bambino a capire quale errore è stato commesso nello svolgimento di una sequenza semplice di istruzioni.• Fare attività di DEBUGGIN: ricercare l'errore in una semplice sequenza di codice in Scratch. | <p>19/08/CODING-all%E2%80%99infanzia-attraverso-il-corpo.pdf</p> <p>https://www.pimpa.it/giochi-attivita/</p> <p>https://www.canva.com/it_it/fogli-di-lavoro/modelli/</p> <p>https://www.canva.com/flashcards/templates/alpha-beta/</p> <p>https://www.thesprucecrafts.com/free-printable-alphabet-flash-cards-1356957</p> <p>https://supersimple.com/downloads/alphabet-vocabulary-flashcards-set-1.pdf</p> <p>https://supersimple.com/free-printables/uppercase-alphabet-flashcards/</p> <p>https://supersimple.com/song/alphabet-chant/</p> <p>https://www.starfall.com/h/geometry/?mg=k</p> <p>https://www.starfall.com/h/</p> <p>https://www.abcyaya.com/printables/category/coloring-pages</p> <p>Collezione di software didattico:</p> <p>https://www.gcompris.net/index-it.html</p> <p>Lingue straniere: https://www.duolingo.com/</p> <p>Cubetto</p> <p>https://codemooc.org/codyroby/gigante/</p> <p>https://codemooc.org/codyfeet/</p> <p>https://www.zaplycode.it/play/</p> <p>https://studio.code.org/s/course1</p> <p>https://programmailfuturo.it/ (Corso A o prescolare)</p> <p>http://play.matatalab.com/</p> |
|--|--|---|

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda**Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE 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, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;• individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. | <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e distinguere file, cartelle programmi.• Individuare una cartella sul dispositivo, accedervi, esplorarne il contenuto.• 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. | <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 Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> |

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda**Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE****Descrittori di competenza:**

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|--|---|
| <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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 in rete (Netiquette). | <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. ● 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. | <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>Office 365 Education</p> <p>WeSchool</p> <p>ClassDojo</p> <p>La Digitale</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p> <p>Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile</p> |

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda**Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI****Descrittori di competenza:**

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|---|---|
| <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. | <ul style="list-style-type: none"> ● 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. | <p>Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim e ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wordwall Learningapp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay</p> <p>Pixel Art online Attività sui reticolati PixelArt</p> |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---------------------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● ATTIVITÀ DI TIPO 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 attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).● Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.● Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.● Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticolati.● 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 e Code.org | <p>Risorse da stampare ed utilizzare offline</p> <p>PixelArt</p> <p>Carte CodyRoby</p> <p>Digitools</p> <p>Tino il robottino</p> <p>Code.org</p> <p>Programma il futuro</p> <p>Cubetto</p> <p>Bee Bot e Blue Bot</p> <p>Codeweek</p> |

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda**Area di competenza 4. SICUREZZA****Descrittori di competenza:**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|--|---|
| <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per • proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • sperimentare norme per la sicurezza digitale per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale (password, nome utente); • saper indicare i programmi e i videogiochi preferiti e motivarne la scelta. | <ul style="list-style-type: none"> • 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 medi. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. | <p>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</p> <p>Digiface</p> <p>Pixton - foto di classe con avatar</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Privacy online per i bambini</p> <p>Il gioco delle emozioni</p> |

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Prima e Seconda**Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI****Descrittori di competenza:**

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

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|--|---|
| <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</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>Le parti del computer e le sue funzioni</p> |

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda**TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO****A1**

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

A2

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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;
- modificare, migliorare e integrare 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.

A4

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

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;

- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- sperimentare norme per la sicurezza digitale per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale (password e nome utente);
- saper indicare i programmi e i videogiochi preferiti e motivarne la scelta.

A5

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

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

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta**Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE 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, in autonomia o 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. | <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure:</p> <p>Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola)</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p> |

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta**Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE****Descrittori di competenza:**

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

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|--|--|
| <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 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 (e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • attivare processi collaborativi che facilitino la creazione di contenuti. | <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. | <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education WeSchool ClassDojo La Digitale</p> <p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini</p> <p>Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc</p> |

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta**Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI****Descrittori di competenza:**

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|---|--|
| <p>A livello base, in autonomia o 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 (documenti di testo/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 • 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. 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. | <p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourboox</p> <p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce</p> <p>Un modello</p> <p>Generatore online di Webquest</p> <p>Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola_primaria)</p> <p>Learningapps</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Blooket</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;• elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. | <ul style="list-style-type: none">• Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.• Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. | <p>Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit</p> <p>Lego WeDo 2.0 Littlebits SMART e HOME Littlebits online Sphero SPRK+ e BOLT e software</p> |
|---|--|--|

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta**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 |
|--|---|---|
| <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 esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • 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, dipendenza); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da | <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Indicare i programmi e i video giochi | <p>Alla scoperta del web Interland video</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it</p> <p>Siti utili:</p> <p>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it</p> <p>Home -EducareDigitale.it</p> <p>I video tutorial di Parole O_Stili Smile &</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;</p> | <p>preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <ul style="list-style-type: none">● Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).● Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.● Eseguire esercizi di ginnastica posturale.● Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. | <p>Learn (paroleostili.it)</p> <p>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</p> |
|--|---|---|

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza, Quarta e Quinta**Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI****Descrittori di competenza:**

5.1 Risolvere problemi tecnici

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|---|--|
| A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli. | <ul style="list-style-type: none">• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...• Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).• 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 |

TRIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta**TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA****A1**

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

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

A2

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

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

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/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
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- 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, dipendenza);
- 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;

A5

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

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

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**I PREREQUISITI CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Si ritengono prerequisiti fondamentali, in entrata alla Scuola Secondaria di Primo grado, le seguenti competenze:

- accendere e spegnere il pc seguendo la procedura corretta;
- avviare il sistema operativo, fare login al proprio account e logout;
- navigare in incognito;
- riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi;
- individuare una cartella sul dispositivo;
- accedere alla cartella, esplorarne il contenuto;
- 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, scegliere font e dimensione);
- 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;
- usare il browser per la ricerca tramite URL.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE 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 |
|---|--|---|
| <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 per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • cercare fonti di informazioni diverse (testo, immagini, video); • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • condividere informazioni di seconda mano avendo verificato prima le fonti; • valutare la correttezza e l'attendibilità dell'informazione online e del sito visitato, • individuare le informazioni errate o fuorvianti, fake news e deep fake, bufale diffusi in siti non affidabili; | <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Utilizzare strategie di ricerca delle informazioni, come uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata. • Cercare l'informazione sul web e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare l'attendibilità delle informazioni, attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - la valutazione della quantità di errori, - la predilezione per siti ufficiali e siti che fanno menzione delle fonti da cui traggono le informazioni, - la revisione paritaria, - la revisione con un confronto tra | <p>Per docenti:</p> <p>Padlet</p> <p>Wakelet</p> <p>Pearltrees</p> <p>Ricerca in Rete</p> <p>Video da Youtube Come usare Google per trovare informazioni</p> <p>Articolo da Focus Junior</p> <p>Il decalogo delle Fake news</p> <p>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p> <p>Per docenti:</p> <p>7 attività da Save the children</p> <p>Risorse da Save the Children</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. | <p>l'informazione online e fonti tradizionali, - la richiesta di chiarimenti all'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none">• Creare sitografia e bibliografia di ricerche.• Su indicazioni e disposizioni del docente, utilizzare app online per organizzare informazioni e dati (ad esempio con Padlet, Wakelet). | |
|---|---|--|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**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 |
|--|---|--|
| <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, avendo consapevolezza della responsabilità delle informazioni condivise online. | <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe | <p>La Digitale</p> <p>Per docenti che creano risorse e contenuti:</p> <p>Emaze Edpuzzle TedEd Panquiz Quizziz Kahoot</p> <p>Lingue: https://www.duolingo.com/learn</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom</p> <p>Massimo Bosetti - tutorial Drive</p> <p>Bencivenni - videotutorial Drive</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>virtuale.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare la classe virtuale per il recupero di file.<ul style="list-style-type: none">• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.• Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.• Memorizzare, gestire e condividere file digitali, come documenti, immagini, video in strumenti di archiviazione in cloud come Google Drive, prevedendo la condivisione del materiale con il gruppo di lavoro per la collaborazione.<ul style="list-style-type: none">• Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.• Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.• Utilizzare le Applicazioni di realtà virtuale e aumentata con finalità di apprendimento. | <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar in Pixton</p> <p>https://www.pixton.com/welcomeui le tracce digitali</p> |
|--|--|--|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI****Descrittori di competenza:**

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|---|---|
| <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 o 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, Brochure, Poster, Podcast, Giornale, Cartoline, Siti internet, Escape, immagini interattive o aumentate, Tour con immagini, Fumetti digitali, Mappe geografiche interattive o tematiche) utilizzando materiali (immagini, video, musiche) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione | <p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Powtoon Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Genially Canva Modelli Storyboard Canva Modelli strisce di fumetti Canva Newsletter della classe Creare infografiche con Genially</p> <p>Ricerca di immagini:</p> <p>https://it.freepik.com/ https://openclipart.org/ https://pixabay.com/it/ https://www.flickr.com https://unsplash.com/it/images</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica, creando, con la guida del docente, collegamenti ipertestuali a parti interne ed esterne alla presentazione.</p> <ul style="list-style-type: none">• Su indicazioni del docente, gestire con guida o in autonomia App come Google Presentazioni, per combinare immagini e testo, strumenti di Storyboarding Testuale come Microsoft Word, Google Docs.• Su indicazioni del docente, con guida realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.• Scrivere in modalità collaborativa in Documento o Presentazione Google.• Programmare in coding e realizzare storytelling in app di programmazione, come Scratch e Cospaces Edu.• Realizzare, con la guida del docente, in Realtà virtuale e aumentata e linguaggio Coblocks: animazioni con avatar, Mostre virtuali, Escape, Tour, Infografiche, Recensioni di libri, Spot sociali, immagini aumentate.• Con la guida del docente, impiegare modalità Grenscreen. | <p>Creare carte tematiche in geografia:</p> <p>https://www.visme.co/it/creare-carta-geografica/</p> <p>https://www.mapchart.net/</p> <p>Caccia al tesoro:</p> <p>https://www.terraclues.com/LoginRequired?DestinationUrl=%2fEditHunt</p> <p>Giochi e quiz di geografia:</p> <p>https://www.toporama.eu/</p> <p>https://world-geography-games.com/world.html</p> <p>Viaggi virtuali:</p> <p>https://www.airpano.com/</p> <p>https://artsandculture.google.com/</p> <p><u>Visori Class VR</u></p> <p>Creazione di mostre, musei, viaggi virtuali:</p> <p><u>Cospaces</u></p> <p><u>Artsteps</u></p> <p><u>Thinglink</u></p> <p>Realtà aumentata:</p> <p><u>CospacesEdu + Merge Cube</u></p> <p><u>AssemblrEdu</u></p> <p><u>Metaverse -Tutorial Metaverse</u></p> <p><u>Schede Quiver</u></p> <p>Cruciverba, crea storie e giochi linguistici:</p> |
|--|--|---|

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.● Utilizzare Scratch, Mblock Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per:<ul style="list-style-type: none">- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);- sperimentare semplici applicazioni robotiche;- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzati;- svolgere attività di geometria;- creare musica;● Programmare una stampante 3D.● Programmare Merge Cube per la Realtà aumentata.● Impiegare il taglio laser.● Utilizzare la fotocamera a 360° per realizzare foto sferiche da impiegare in ambienti virtuali come CospacesEdu, per la realizzazione di tour virtuali.● Utilizzare i Visori Class VR per esperienze immersive.● Utilizzo T-shirt in Realtà Aumentata per lo studio del corpo umano. | <p>https://wordwall.net/it</p> <p>https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=</p> <p>https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator</p> <p>https://www.cruciverba-soluzioni.com/creare-un-cruciverba</p> <p>https://crosswordlabs.com/</p> <p>https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/</p> <p>Bencivenni - videotutorial presentazioni</p> <p>Creare infografiche con Genially</p> <p>Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</p> <p>Istruzioni base Canva</p> <p>Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</p> <p>Coding:</p> <p>Scratch Jr</p> <p>Scratch</p> <p>CospacesEdu</p> <p>mblock</p> <p>Khan Academy</p> |
|--|---|--|

| | |
|--|--|
| | Code.org Studio.code.org Programma il Futuro 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) Istruzioni 1 Istruzioni 2 Esempio di guida alla ricerca di immagini 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio Geogebra MICROBIT |
|--|--|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**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 |
|--|--|---|
| <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 le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; | <ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto per assimilare e “sottoscrivere” i principi. • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter, Slido, Lavagna online di Canva o app similari). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. | <p>Regolamento d'Istituto e IPU per l'uso del laboratorio e dei dispositivi informatici.</p> <p>Navigazione sicura</p> <p>Il mio quartiere digitale - ProgrammAllFuturo.it</p> <p>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Proteggersi da Phising e frodi video</p> <p>Web reputation video</p> <p>Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</p> <p>Internetopoli</p> <p>Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● 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). ● Avere consapevolezza del tempo trascorso online, per non eccedere nell'uso della tecnologia oltre i tempi stabiliti dal docente. | <ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogioco. ● Promuovere un uso sano ed equilibrato dei media. ● Prevenire l'affaticamento visivo seguendo buone abitudini visive, come regolare la luminosità dello schermo, posizionare il monitor a un'adeguata distanza dagli occhi, mantenendo lo schermo alla lunghezza del braccio e allineandolo al livello degli occhi; adottare una buona postura durante l'uso dei dispositivi digitali (allineamento corretto della testa, delle spalle e della colonna vertebrale). ● Utilizzare per non più di 30 minuti i visori per la Realtà virtuale. | <p>Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammamFuture.it</p> <p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammamFuture.it Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammamFuture.it</p> <p>Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammamFuture.it</p> <p>Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo “Il gioco online fa male oppure no?” come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---------------------------|-------------------|--|
| | | <p>Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p> |

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classe Prima**Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI****Descrittori di competenza:**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

| Sviluppo della competenza | Attività proposte | Risorse suggerite |
|--|--|---|
| <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. | <ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola. • 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). • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. | <p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate</p> |

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---------------------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• 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. | <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p> |

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**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;
- imparire 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.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza**Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI****Descrittori di competenza:**

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|---|--|--|
| <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; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. | <ul style="list-style-type: none"> • 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/Fakenews) e fra fatti, opinioni e teorie. • Con la guida del docente, identificare le deepfake durante l'uso dell'IA generativa, in particolare durante l'uso di chatbot preaddestrati. • Analizzare l'attendibilità delle informazioni, attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - la valutazione della quantità di errori, - la predilezione per siti ufficiali e siti che fanno menzione delle fonti da cui traggono | <p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p> <p>Proposta di Hyperdoc</p> <p>Cuore e parole</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>le informazioni,</p> <ul style="list-style-type: none">- la revisione paritaria,- la revisione con un confronto tra l'informazione online e fonti tradizionali, soprattutto nell'interrogazione di un chatbot preaddestrato,- la richiesta di chiarimenti all'insegnante. <ul style="list-style-type: none">● Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none">- organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);- identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;- identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;- identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;- utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. | <p>Letture suggerite, per l'insegnante:</p> <p>D. ARISTARCO, <i>Fake, non è vero ma ci credo</i>, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. JACOMELLA, <i>Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle</i>, 2017 Milano</p> |
|--|--|---|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza**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: <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 | <ul style="list-style-type: none">• All'interno del sistema mail della scuola:<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;- programmare data e ora di invio;- valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.• All'interno del Drive della scuola:<ul style="list-style-type: none">- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) anche in condivisione con altri;- 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; | <p>La Digitale</p> <p>Per docenti che creano risorse e contenuti: Emaze Edpuzzle TedEd Panquiz Quizziz Kahoot</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Lavagna online di Canva Adobe Express ClipChamp</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>non);</p> <ul style="list-style-type: none">• con il supporto adeguato del docente, conversare con Chatbot e piattaforme di intelligenza artificiale generativa, per fini didattici, prestando grande attenzione a non condividere dati personali durante la conversazione, mantenendo una comunicazione digitale rispettosa. | <ul style="list-style-type: none">- proporre e usare Google Moduli per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo.• Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.<ul style="list-style-type: none">• Con supporto del docente, impegnarsi in una conversazione con un Chatbot preaddestrato per fini didattici e con metodo critico.• Sotto la guida del docente, instaurare con il Chatbot una comunicazione digitale rispettosa della diversità, facendo un uso responsabile delle parole online, prestando attenzione a non promuovere l'odio, la discriminazione o la violenza contro individui o gruppi sulla base di caratteristiche come etnia, religione, orientamento sessuale; adottare una condotta etica che promuova un ambiente digitale rispettoso, costruttivo e inclusivo. | <p>Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse Parole Ostili</p> <p>Per docenti:</p> <p>Slido Mentimeter</p> |
|--|--|--|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza**Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI****Descrittori di competenza:**

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|--|--|
| <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"> • accedere ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri | <ul style="list-style-type: none"> • In modalità offline o su piattaforme cloud: <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; - creare collegamenti ipertestuali a parti interne ed esterne alla Presentazione multimediale; - 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 come Canva, Genially, | <p>Istruzioni Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze).</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze.</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale:</p> <p>Indicazioni di ricerca sulle montagne</p> <p>Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate:</p> <p>StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini)</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. | <p>utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</p> <ul style="list-style-type: none"> - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • 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, Brochure, Poster, Podcast, Giornale, Cartoline, Siti internet, Escape, immagini interattive o aumentate, Tour con immagini, Fumetti digitali, Mappe geografiche interattive o tematiche), utilizzando materiali (immagini, video, musiche) sia offline che in cloud. • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotoriche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; • Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app. • Attività per sviluppare l'autonomia: <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di | <p>Google Earth (tutorial)</p> <p>Ricerca di immagini:</p> <p>https://it.freepik.com/ https://openclipart.org/ https://pixabay.com/it/ https://www.flickr.com https://unsplash.com/it/images</p> <p>Creare carte tematiche geografia:</p> <p>https://www.visme.co/it/creare-carta-geografica/</p> <p>https://www.mapchart.net/</p> <p>Caccia al tesoro:</p> <p>https://www.terraclues.com/LoginRequired?DestinationUrl=%2fEditHunt</p> <p>Giochi e quiz di geografia:</p> <p>https://www.toporopa.eu/</p> <p>https://world-geography-games.com/world.html</p> <p>Viaggi virtuali:</p> <p>https://www.airpano.com/</p> <p>https://www.youtube.com/@AirPanoVR</p> <p>Creazione di mostre, musei, viaggi virtuali:</p> <p>Cospaces</p> <p>Artsteps</p> |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|---|
| <p>passaggi fornito dall'insegnante;</p> <ul style="list-style-type: none">- 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.• Programmare in coding e realizzare storytelling in app di programmazione, come Scratch e Cospaces Edu.• Realizzare, con la guida del docente, in Realtà virtuale e aumentata e linguaggio Coblocks: animazioni con avatar, Mostre virtuali, Escape, Tour, Infografiche, Recensioni di libri, Spot sociali, immagini aumentate.• Con la guida del docente, impiegare modalità Grenscreen.• Realizzare, con guida e istruzioni del docente, immagini con IA generativa in Canva Strumenti magici.• Creare modelli di Machine learning da impiegare in Scratch attraverso Teachable Machine.• Creare modelli di Machine learning da impiegare in Scratch, attraverso Machine Learning for Kids, PRG AI Blocks.• Programmare una stampante 3D.• Programmare Merge Cube per la Realtà aumentata.• Impiegare il taglio laser.• Utilizzare la fotocamera a 360° per realizzare foto sferiche da impiegare in ambienti virtuali come CospacesEdu, per la realizzazione di tour virtuali. | | <p>Thinglink</p> <p>Genially</p> <p>Visori Class VR</p> <p>App per scaricare oggetti 3D:</p> <p>https://poly.pizza/</p> <p>https://sketchfab.com/</p> <p>https://lumalabs.ai/ (strumento di IA per docenti)</p> <p>Realtà aumentata:</p> <p>CospacesEdu + Merge Cube</p> <p>AssemblrEdu</p> <p>Metaverse -Tutorial Metaverse Schede Quiver</p> <p>T-shirt in Realtà Aumentata per lo studio del corpo umano.</p> <p>Cruciverba, crea storie e giochi linguistici:</p> <p>https://wordwall.net/it</p> <p>https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=</p> <p>https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator</p> <p>https://www.cruciverba-soluzioni.com/creare-un-cruciverba</p> |
|---|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i Visori Class VR per esperienze immersive.• Utilizzo T-shirt in Realtà Aumentata per lo studio del corpo umano. | <p>https://crosswordlabs.com/</p> <p>https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/</p> <p>Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet</p> <p>Sul Copyright Licenze Creative Commons Italia</p> <p>Garage Band (per Mac)</p> <p>Creare lucchetti per Escape: https://lockee.fr</p> <p>https://eduescaperoom.com/generador-ca ndado-digital/?fbclid=IwAR1s6jtHfjrGLWAffTCPW-1YEf7fHZt4LPLQTFTQTICTGufca Mpy6btZSM</p> <p>Coding: creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>Programmare un robot: MakeBlock</p> <p>Scratch Jr</p> <p>Scratch</p> <p>CospacesEdu</p> <p>mblock</p> <p>Khan Academy</p> <p>Code.org</p> <p>Studio.code.org</p> <p>Programma il Futuro</p> |
|--|--|--|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza**Area di competenza 4. SICUREZZA****Descrittori di competenza:**

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

| Sviluppo della competenza | Attività proposte | Risorse suggerite |
|--|--|---|
| <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 | <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. • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). | <p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p> <p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>personali);</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico);• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. | <ul style="list-style-type: none">• Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali.• Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.• Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.• Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social | <p><u>Presentazione di genially sull'utilizzo di internet.</u></p> <p>Sostenibilità: <u>Agenda 2030</u> <u>Il punto di non ritorno (documentario)</u></p> <p>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</p> |
|--|--|---|

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza**Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI****Descrittori di competenza:**

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare 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 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 | <ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola.. • Diagnosticare ed 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 | <p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p> |

| | | |
|----------------------|---|--|
| continua evoluzione. | <p>eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <ul style="list-style-type: none">• Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.• In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app.• 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. | |
|----------------------|---|--|

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI SECONDA E TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

A1

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.

A2

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

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

A3

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

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

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

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A4

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

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

A5

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

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