

Curricolo per lo sviluppo della competenza digitale



Istituto Comprensivo
Tione di Trento

a.s. 2024-2025

PREMESSA

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo di Tione, stilato dal gruppo di lavoro PNRR 2.1 denominato "Comunità di pratiche", nasce con l'obiettivo di utilizzare in modo consapevole e critico le tecnologie digitali nella didattica, promuovendo un uso responsabile, inclusivo e creativo degli strumenti digitali.

Nel contesto educativo odierno, caratterizzato da una crescente digitalizzazione della società, la scuola ha il compito di fornire a studenti e studentesse le competenze necessarie per vivere e apprendere in un mondo sempre più interconnesso e per affrontare le sfide del futuro in modo consapevole ed efficace.

Lo sviluppo della competenza digitale negli studenti e nelle studentesse è compito di tutto il consiglio di classe che programma il percorso a inizio anno e lo verifica periodicamente.

Attraverso suggerimenti di attività laboratoriali, ricerca e produzione di contenuti digitali, esperienze di coding e robotica educativa, il curricolo mira a sviluppare non solo competenze tecnologiche, ma anche capacità trasversali come la collaborazione, la creatività e la risoluzione di problemi (SOFT SKILLS). Particolare attenzione è dedicata all'uso consapevole dei media, alla prevenzione del cyberbullismo e alla protezione dei dati personali, affinché gli studenti possano navigare nel mondo digitale in modo sicuro e responsabile.

Il curricolo si fonda sui principi delle *"Indicazioni Nazionali per il Curricolo, del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)"* e delle competenze europee per il digitale (DigComp 2.2), adattando le strategie didattiche ai diversi livelli scolastici e alle specificità della comunità educante.

A livello europeo le 8 competenze chiave sono un insieme di conoscenze, abilità e attitudini considerate essenziali per la formazione di un cittadino attivo e competente nella società e nel mercato del lavoro odierni.

La quarta competenza, la competenza DIGITALE, è sviluppata nel Framework europeo 2.2 che è uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini, aiutare i responsabili politici a formulare politiche che supportino lo sviluppo delle competenze digitali e pianificare iniziative di istruzione e formazione per migliorare le competenze digitali di specifici gruppi target.

La competenza Digitale è declinata in 5 aree:

- 1) Area “**Informazione e dati**”: comprende la capacità di cercare, valutare e gestire informazioni in un ambiente digitale. Include la capacità di raccogliere, organizzare e analizzare dati.
- 2) Area “**Comunicazione e collaborazione**”: si concentra sulle abilità di comunicazione e collaborazione in ambienti digitali. Comprende la capacità di utilizzare strumenti di comunicazione online e partecipare a progetti collaborativi.
- 3) Area “**Creazione di contenuti digitali**”: riguarda la capacità di creare contenuti digitali di vario genere, come testi, immagini, video o suoni. Include i linguaggi di programmazione.
- 4) Area “**Sicurezza**”: si riferisce alla conoscenza e all’ applicazione di pratiche di sicurezza online. Include la protezione della privacy, la gestione delle password e la consapevolezza delle minacce online.
- 5) Area “**Risoluzione di problemi**”: è centrata sulla capacità di risolvere problemi utilizzando strumenti digitali.

STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il curriculum è strutturato:

- **per bienni**, dove alcune competenze ed abilità si ripetono, perché nello sviluppo della competenza digitale cambia il livello di autonomia di studenti e studentesse;
- **secondo le cinque aree del DigComp 2.2**, tenendo conto che alcune competenze all’interno dello stesso biennio e di bienni diversi si ripetono per la loro forte integrazione fra aree.
- **con una tabella di sintesi**, suddivisa per classi, per facilitare la lettura complessiva in verticale del curriculum

I termini che lo caratterizzano sono:

- **lo sviluppo della competenza digitale**
- **le proposte di attività**
- **le risorse disponibili**

Questo documento rappresenta quindi una guida per l’attuazione di pratiche didattiche innovative, in linea con le sfide della contemporaneità e le esigenze formative delle nuove generazioni.

La scansione cronologica per classe delle attività proposte non è vincolante e le attività possono essere svolte in anni differenti, purché concorrano al raggiungimento delle competenze digitali al termine del 4° biennio.

	CLASSE PRIMA SP	CLASSE SECONDA SP	CLASSE TERZA SP	CLASSE QUARTA SP	CLASSE QUINTA SP
C O M P 3	Pensiero computazionale: attività di coding unplugged	Pensiero computazionale: attività di coding unplugged attività di robotica (Blue Bot)	Pensiero computazionale: attività di robotica (Pro-Bot e Thymio)	Pensiero computazionale: attività di robotica (Pro-Bot e Thymio) Attività di programmazione a blocchi (L'ora del codice - Scratch, Thinkercad).	Pensiero computazionale: Attività di robotica (Pro-Bot e Thymio) Attività di programmazione a blocchi (L'ora del codice - Scratch, Thinkercad).
C O M P 5 e 1		Conoscere e saper utilizzare le principali parti del computer. Accendere, accendere e spegnere il pc. Accedere alla piattaforma in uso nell'Istituto.	Archiviazione dei lavori in modo ordinato nelle piattaforme. Uso della tastiera	Utilizzare le principali applicazioni di G-Suite Conoscere motori di ricerca adatti alla propria età	Perfezionare la ricerca in internet.
C O M P 2 e 3		Lavorare sulle immagini con l'uso di applicativi.	Saper individuare e scegliere programmi e app (testi, mappe, presentazioni)	Realizzare semplici documenti anche condivisi	Realizzare semplici prodotti multimediali anche in condivisione Sperimentare l'uso della stampante 3D
C O M P 4	Praticare attività di gruppo propedeutiche alla comunicazione non ostile.	Avvio al concetto di privacy e di sicurezza	La netiquette: buone abitudini nell'uso del computer. Attivazione di progetti di cittadinanza digitale (Giochiamo in rete - sito istituto)	Attivazione di progetti di cittadinanza digitale (Alla conquista del Far Web - sito di istituto)	Attivazione di progetti di cittadinanza digitale (Il peso delle parole - sito istituto) Distinguere l'ambiente reale da quello virtuale e i rischi connessi

	CLASSE PRIMA SSPG	CLASSE SECONDA SSPG	CLASSE TERZA SSPG
C O M P 1	Ricerca informazioni con le parole chiave. Riconoscere siti e informazioni attendibili (fake news)	Conoscere e utilizzare i diversi motori di ricerca. Ricerca informazioni con le parole chiave in autonomia. Riconoscere siti e informazioni attendibili (fake news).	Organizzare, archiviare e recuperare i contenuti digitali prodotti e individuati in rete. Riconoscere siti e informazioni attendibili (fake news). Creare sitografia e bibliografie di ricerche.
C O M P 2	Gestione dell'identità digitale e dei rischi ad essi connessi. Saper utilizzare la piattaforma dell'istituto sia in modo sincrono che asincrono. Utilizzare lo stile comunicativo delle e-mail.	Utilizzare correttamente lo stile comunicativo delle e-mail conoscendone le funzionalità (cc - ccn - conferma lettura...) Utilizzare correttamente la piattaforma di Istituto.	Utilizzare correttamente la piattaforma di Istituto e altre app di condivisione (Canva, Genially...)
C O M P 3	Realizzare prodotti multimediali anche in condivisione. Sperimentare l'uso della stampante 3D e di semplici applicazioni robotiche.	Incrementare l'utilizzo di più applicativi digitali Sperimentare le piattaforme di programmazione e partecipare ad eventi internazionali (Ora del codice, code Week, Cody Trip)	Realizzare podcast ed infografiche su tematiche di interesse Utilizzare le piattaforme di programmazione e partecipare ad eventi internazionali (Ora del codice, code Week, Cody Trip)
C O M P 4	Conoscere i vantaggi e i rischi della navigazione in rete. Cominciare a riconoscere le emozioni che si provano utilizzando videogiochi o social. Saper individuare le strategie migliori per gestire le emozioni che si provano utilizzando videogiochi o social.	Cominciare a comprendere l'importanza della protezione della propria identità e dei propri dati. Il Manifesto della comunicazione non ostile	Conoscere come la tecnologia impatti sull'ambiente. Essere consapevoli dell'importanza della protezione della propria identità e dei propri dati. Sapere che si può creare un'identità digitale SPID.
C O M P 5	Utilizzare le strumentazioni della scuola adottando le corrette procedure Conoscere le strategie per rendere i prodotti digitali leggibili (formattazione e scelta delle app adeguate al lavoro che si intende fare...)	Conoscere le varie periferiche che si possono connettere ad un pc. Prendere dimestichezza con la registrazione e l'accesso ai materiali scolastici da strumenti digitali diversi.	Saper gestire le funzionalità delle varie app (archiviazione e condivisione ...). Sapere che l'aggiornamento del sistema operativo dei dispositivi è importante. Saper registrarsi ed accedere ai materiali scolastici da strumenti digitali diversi.

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

PREREQUISITI
Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della Scuola Primaria. 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 in vari tipi di dispositivi digitali; • Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); • Visiona immagini, animazioni, video.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, nelle attività in classe sono in grado di: • conoscere e saper utilizzare le principali parti del computer; • accendere il computer e accedere al proprio account gmail istituzionale; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno attraverso l'osservazione e la spiegazione del lavoro dell'insegnante; • usare terminologia specifica di base.	• Utilizzo di programmi di disegno e simili per favorire la destrezza oculo - manuale • Conoscere la tastiera: maiuscole, minuscole e punteggiatura.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc Il desktop Il mouse e la tastiera Giochi online Ivana Sacchi Giochi creativi Si suggeriscono due ambienti di ricerca protetti Motore di ricerca per bambini https://www.juniorsafesearch.com/

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
A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, 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 nelle relazioni fra pari ed adulti.	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • 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. • 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online in uso nella scuola: Classroom La Digitale 13 novembre: giornata della gentilezza

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.	• Creare immagini con l'uso di applicativi semplici (disegnare, colorare ...). • Utilizzare giochi didattici con drag and drop e con input di testo. • 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. • Attività di tipo unplugged: - scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirle; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. - riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. (Blockly) • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). • Attività sui reticoli. • Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia).	Disegnare con Paint ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wordwall Learningapps Educaplay PixelArt online (solo per docenti) Attività sui reticoli blue bot PixelArt Autunno in PixelArt Carte CodyRoby Digitools

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
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per sé e per gli altri; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	• Comprendere l'importanza e la segretezza delle credenziali. 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. • Individuare le emozioni e i ruoli in relazione ad eventi di vario tipo. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	Digiface Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland avventure digitali Il gioco delle emozioni

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Le parti del computer - video Le parti del computer - gioco Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

A2 A livello base, in autonomia e 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 e 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;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada ...);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

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.

PREREQUISITI

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 offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.;
- 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;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o 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:

- individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada ...);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;

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.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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, offline e online e utilizzando specifici motori di ricerca; - conoscere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; - individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca per ragazzi. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante utilizzando motori di ricerca per bambini. - Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. - Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (foto, documenti).	Gestire la ricerca in rete con i bambini Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete

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

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazione (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS, messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in modalità sincrona che asincrona. • Utilizzare lavagne digitali e bacheche virtuali. • Applicare la Netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Classroom Google educational La Digitale 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 Lavagne collaborative: Weje Excalidraw Digiboard Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc

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
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 si desidera creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/mappe); • saper gestire le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • scomporre un problema in sottoproblemi e saper scegliere ed ordinare una stringa di comandi.	• Scrivere in formato digitale. • Scrivere un contenuto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Individuare i programmi principali di videoscrittura, presentazioni. • Tradurre un contenuto in fumetto mediante app online. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourbox Storyboard That Learningapps Scritte animate Nuvole di parole Creare contenuti sotto forma di gioco: Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games Code.org Codeweek Scratch Junior

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • riconoscere situazioni di disagio personale durante l'uso online di giochi o messaggistica (cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto.	• Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • 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 videogiochi preferiti per riflettere su quelli più adeguati (PEGI). • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale. • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.	Alla scoperta del web (Interland) gioco online Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia L'impronta digitale nel web. EducareDigitale.it I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it) Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online.

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
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 soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le 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).	Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO 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, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- salvare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali offline e online;

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 mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

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...);
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi.

A4 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- riconoscere situazioni di disagio personale durante l'uso online di giochi o messaggistica (cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno di 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 soluzioni per risolverli.

TERZO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO-Classi Quinta SP e Prima SSPG

PREREQUISITI

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, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- salvare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali offline e online;

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 mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

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...);
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi.

A4 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- riconoscere situazioni di disagio personale durante l'uso online di giochi o messaggistica (cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno di 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 soluzioni per risolverli.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • saper valutare informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere informazioni attendibili e non attendibili.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave). • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Video Ricerca in Rete Motore di ricerca Ecosia Articolo Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Risorse per diffondere la cultura digitale e l'uso responsabile della rete Internetopoli (bisogna registrarsi) Campagna di sensibilizzazione contro le FakeNews Fake News da Generazioni Connesse Manifesto Il decalogo delle Fake news Mappa con risorse per i docenti Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti) 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso piattaforme in uso nell'Istituto; • individuare i programmi digitali più adatti per comunicare in 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. • Presentare le funzioni di condivisione e collaborazione delle piattaforme specifiche in uso nella scuola. • Lavorare individualmente o in gruppo, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • Insegnare a scrivere e-mail complete dall'account scolastico (oggetto, testo ed eventuale allegato).	La Digitale Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google education per la scuola

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
A livello base, in autonomia, o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ed in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	- 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...) sia offline che in cloud. - Creare prodotti digitali in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica dirette e/o commenti) mediante app di scrittura online. - Utilizzare piattaforme di programmazione o ambienti simili per sperimentare algoritmi o semplici applicazioni robotiche. - Partecipare ad eventi inerenti la programmazione (CodeWeek), utilizzare la stampante 3D.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Storyboard That Canva Genially (per docente) UDL Storytelling Guida alla ricerca di immagini FlipAnim - creare animazioni online (per docenti) Stop Motion: applicativo per dispositivo mobile per creare attività di stop motion (per docenti)

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
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 di laboratori digitali della scuola; • avere cura e rispetto dei tutti gli strumenti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la 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..)	• Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di Istituto. • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore...). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.	Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi). Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammiFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete UDA Videogiochi Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Super cittadino digitale - ProgrammiFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammiFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammiFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammiFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola

Commentato [1]: qui farei riferimento all'UDA che deve essere fatta in prima sui videogiochi

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: identificare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola. - Utilizzare la corretta procedura per chiudere le finestre e per spegnere il pc. - Verificare la disponibilità delle reti wifi e chiedere l'adeguato sostegno alle figure di riferimento. - Utilizzare le opzioni di accessibilità (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli) nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere. - Scegliere semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	Risorse per l'accessibilità La digitale PickEditor Read&Write (videotutorial) ChatPDF

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

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;
- saper valutare 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 piattaforme in uso nell'Istituto
- individuare i programmi digitali più adatti per comunicare in un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

A3 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ed 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 della scuola;
- avere cura e rispetto di tutti gli strumenti digitali;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la 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:

- identificare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza SSPG

PREREQUISITI

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; saper valutare 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 piattaforme in uso nell'Istituto
- individuare i programmi digitali più adatti per comunicare in un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

A3 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente ed 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 della scuola;
- avere cura e rispetto di tutti gli strumenti digitali;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la 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:

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

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le necessità di ricerca di informazioni; • 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...).	• 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. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli al fine di eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.	https://www.ecosia.org/?c=it https://www.juniorsafesearch.com/ Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: Per creare archivi didattici per i docenti: Pearltrees www.wakelet.com Padlet (Per l'utilizzo con gli alunni è necessario attivare un account di classe) Blog con schede di attività di tecnologia ed Educazione Civica tecnologiaduepuntozero.it Distinguere tra fatti, opinioni e teorie Generazioni connesse - BastaBufale Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (corso di formazione per docenti) Banche dati utilizzabili: Agenzia per l'Italia Digitale Global Footprint Network Impronta ecologica Download di dati, licenze e supporto Water footprint Network

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per costruire e creare ricerche; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca.	All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • condividere e lavorare su file (documenti, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • riconoscere e applicare regole appropriate per la collaborazione online.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet o Digipad per organizzare contenuti. Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp (editor di video) Timelinely Timelinely (Tutorial in italiano di Roberto Sconocchini) Genially Prezi Per creare QR Code: Hovercode link-to-qr Altri contenuti e risorse: Parole Ostili

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
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, o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione; - realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; Utilizzare Scratch: sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche). Partecipazione ad eventi internazionali: - Ora del Codice; - partecipare alla CodeWeek; - partecipazione a Cody Trip.	Podcast con Canva Immagini libere da copyright: Pixabay Unsplash Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze Creare presentazioni geolocalizzate: Google Earth (tutorial Zerboni) Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. https://scratch.mit.edu/ https://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice https://codeweek.eu/ https://codemooc.org/codytrip/

Area di competenza 4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • avere cura e rispetto degli 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 dati personali e la 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.); • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).	• 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. utilizzo di password "forti"). • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce dei servizi online. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social • Riflettere e discutere sul "Manifesto della comunicazione non ostile".	L'identità digitale (da Ed. Laterza pdf) Sito Polizia postale Cittadini digitali - Pearson Escape room per SSPG UDA: Giulia viene da lontano Web reputation video UDA: Mi mostro UDA: Sfide di-vario genere

Area di competenza 5. Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili della scuola. • Conoscere le varie periferiche (telecamera, USB, stampante, ...). • 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. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (se si deve presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti digitali diversi.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

A1 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- 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 la costruzione e la creazione di ricerche.

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.

A4 Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- 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;
- avere cura e rispetto degli strumenti digitali;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).

A5 A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.