



ISTITUTO COMPRENSIVO “**BEATO FRANCESCO MARIA GRECO-SAN GIACOMO**”
Via Don Luigi Sturzo, 22 – A C R I (CS) –Tel. e Fax 0984/953853
C.F.:85000290784 ♦ e-mail: csic899004@istruzione.it/csic899004@pec.istruzione.it
www.icbeatofrancescomariagreco.edu.it

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Allegato al PTOF 2022-2025



Aggiornato al Framework delle DigComp 2.2

PREMESSA

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo da diversi anni non solo impone l'acquisizione di nuove conoscenze, ma richiede anche lo sviluppo di nuove consapevolezze. La scuola di oggi si trova a confrontarsi con scenari molto più complessi rispetto al passato, e il sistema educativo svolge un ruolo cruciale nel preparare, stimolare e accompagnare gli studenti verso una comprensione critica delle tecnologie digitali. L'obiettivo non è solo quello di formare utenti competenti, ma di promuovere una cultura che aiuti i giovani a superare il ruolo di consumatori passivi, trasformandoli in cittadini digitali attivi e responsabili, capaci di utilizzare le tecnologie in modo consapevole e creativo.

In questo contesto, è essenziale che la scuola non si limiti a insegnare le competenze tecniche legate all'uso degli strumenti digitali, ma che incoraggi anche una riflessione critica sugli impatti sociali, culturali ed etici delle tecnologie. Le nuove generazioni devono essere educate a riconoscere i rischi della rete, come la disinformazione, la misinformazione, la violazione della privacy e le dipendenze digitali, sviluppando nel contempo competenze di pensiero critico e problem solving. Inoltre, la scuola deve garantire l'inclusione digitale, offrendo a tutti gli studenti pari opportunità di accesso e apprendimento, indipendentemente dal contesto socio-economico. Solo così sarà possibile formare individui non solo preparati ad affrontare il mondo digitale, ma anche consapevoli delle sue sfide, pronti a contribuire in modo positivo e innovativo alla società del futuro.

La competenza digitale è riconosciuta come una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente nelle Raccomandazioni del Consiglio Europeo (2006) e nella revisione del 2018, viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. In un mondo sempre più pervaso dalle tecnologie digitali, promuovere questa competenza è fondamentale per una cittadinanza attiva e consapevole. La centralità della competenza digitale è ribadita dalla normativa scolastica nazionale, che attraverso documenti come le Indicazioni Nazionali (2012), il Piano Nazionale Scuola Digitale (2015) e le Linee guida per la certificazione delle competenze (2017), sottolinea l'importanza di integrare le tecnologie nel percorso educativo.

Nel contesto scolastico, la competenza digitale non è limitata a un singolo ambito disciplinare, ma si inserisce in modo trasversale e coinvolge tutte le materie, dal primo ciclo di istruzione fino alla scuola superiore, secondo una logica di curriculum verticale. Questo approccio implica che le esperienze di apprendimento siano progettate per sviluppare progressivamente le competenze digitali degli studenti, in relazione alle diverse fasi del loro percorso formativo. Tuttavia, a livello nazionale non esiste ancora una cornice di riferimento ufficiale che guidi la progettazione dei curricoli digitali e la definizione di livelli e descrittori specifici delle competenze digitali, uno degli strumenti più utilizzati per

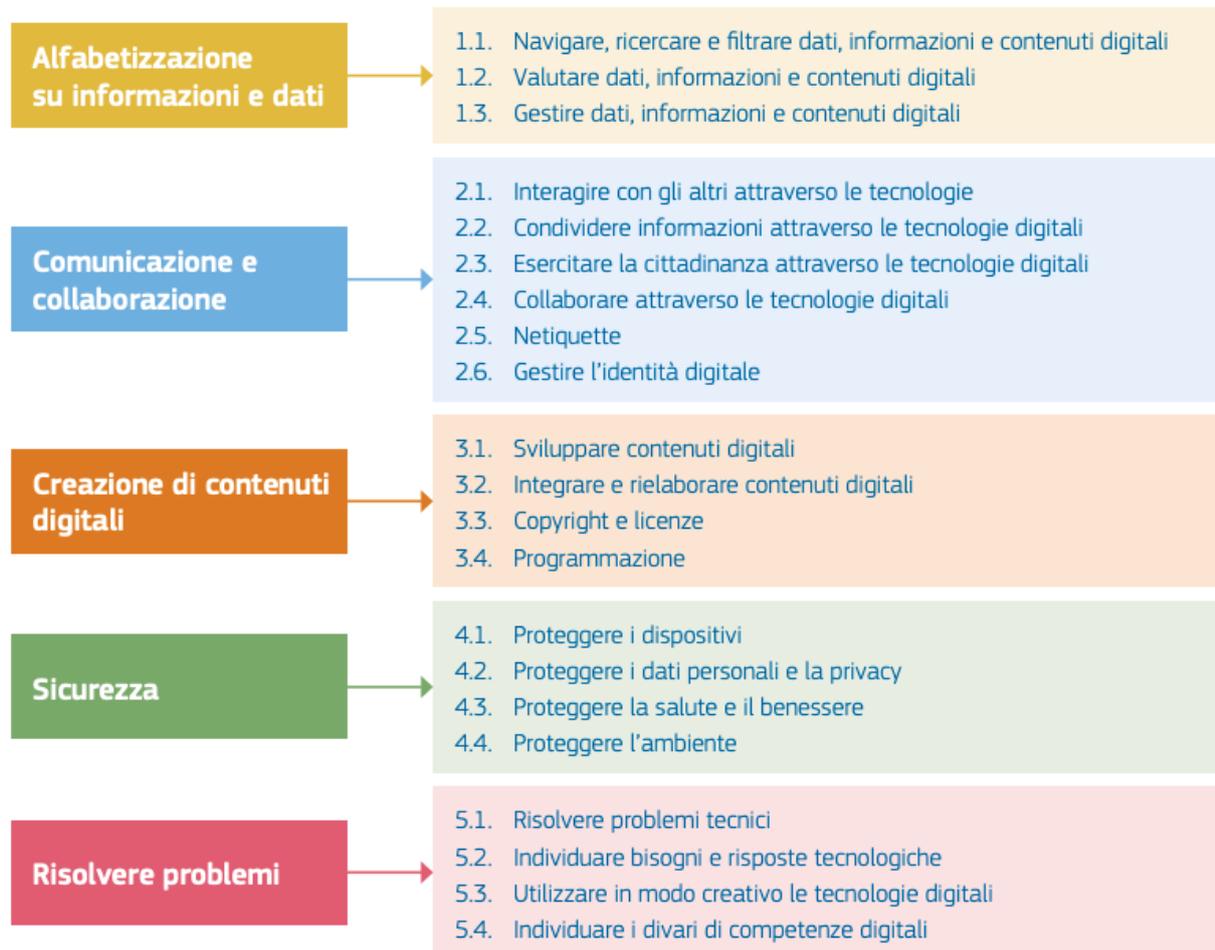
orientare tale processo è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp). Le varie versioni di DigComp ((Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digicomp 2.1 del 2017, Digicomp 2.2 del 2023) offrono una guida dettagliata e condivisa, che permette di delineare le competenze digitali in modo strutturato, fungendo da modello di riferimento per la progettazione e lo sviluppo di un curriculum digitale.

Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), insieme alle versioni più recenti di DigComp (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens), e in più parti del documento “Scuola 4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l’anno scolastico 2024/2025 come data limite per l’aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l’istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Questo aggiornamento avviene nell’ambito di un quadro normativo che pone la competenza digitale al centro dell’evoluzione del sistema educativo.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) e al DigComp Edu, che rappresentano riferimenti fondamentali per l’aggiornamento delle politiche educative in ambito digitale. In particolare, esso si inserisce all’interno di un percorso di miglioramento delle competenze digitali dei cittadini, con l’obiettivo di rispondere alle nuove esigenze di occupazione, crescita personale e inclusione sociale. Questo quadro di riferimento si armonizza con l’attuale modello di “Scuola 4.0”, offrendo gli strumenti necessari per affrontare le sfide educative del futuro, promuovendo una formazione continua e orientata verso l’innovazione tecnologica.

ARTICOLAZIONE DEL CURRICOLO

Il DigComp 2.2 definisce 5 aree di competenza per lo sviluppo delle competenze digitali, ciascuna contraddistinta da un colore specifico, e 21 competenze suddivise tra le varie aree.



Le prime 3 aree: **Alfabetizzazione su informazioni e dati**, **Comunicazione e collaborazione**, **Creazione di contenuti digitali**, “*riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici*”. Le aree 4 e 5: **Sicurezza** e **Problem solving**, sono invece “*trasversali*” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali. Elementi di **Problem solving**, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali”.

Per ciascuna delle 21 competenze sono anche presenti circa 10-15 esempi di conoscenze, abilità e attitudini, che costituiscono un utile riferimento per chi opera nell'ambito dell'istruzione e formazione, in quanto forniscono utili input per l'aggiornamento della progettazione di risorse e percorsi sul tema delle competenze digitali.

Per ogni area, inoltre, DigComp 2.2 individua 4 livelli di competenza: **Base**, **Intermedio**, **Avanzato** e **Altamente specializzato**, ognuno dei quali è suddiviso in due sottolivelli,

accompagnati da una definizione. Il livello di padronanza è contrassegnato dalle diverse sfumature dello stesso colore.

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

AREA DI COMPETENZA: 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRIPTORI 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
-----------------------------------	--

	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante); mouse, tastiera e schermo; le icone principali di windows e word; modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali); lettere, numeri e simboli sulla tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visiona immagini e filmati 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di 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). È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint) e disegno in pixel (pixel art). 			<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).
<p style="text-align: center;">ATTITUDINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dimostrarsi disponibili ad approcciarsi con curiosità e spirito d'iniziativa a macchine e strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibili ad esplorare modi alternativi per produrre contenuti digitali ➤ Essere inclini a porre domande critiche al fine di valutare la qualità dell'informazione online; preoccuparsi degli obiettivi che stanno dietro la diffusione e l'amplificazione della disinformazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evitare consapevolmente le distrazioni e mirare ad evitare il sovraccarico di informazioni quando si accede e si naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. ➤ Essere inclini a porre domande critiche al fine di valutare la qualità dell'informazione online. ➤ Preoccuparsi degli obiettivi che stanno dietro la 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti/e ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze informative personali. ➤ Evitare consapevolmente le distrazioni e mirare ad evitare il sovraccarico di informazioni quando si accede e si naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti.

			diffusione e l'amplificazione della disinformazione.	➤ Mostrare curiosità e interesse nei confronti dell'informatica come strumento di ricerca, di studio e di ottimizzazione del lavoro.
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i>	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; • mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico 	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: <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 di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento. 	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: <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.
ATTIVITÀ PROPOSTE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo degli strumenti a disposizione ✓ Utilizzo delle icone su un dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ✓ Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera ✓ Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone 	<p>cartella, esplorare il contenuto della cartella.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. ✓ 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. ✓ Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali ✓ Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguere i principali domini (ad esempio .it ✓ - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ✓ Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ✓ Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). ✓ Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). ✓ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<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/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. ✓ Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio in un catalogo bibliotecario <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); ✓ identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;
--	--	--	---	---

				<ul style="list-style-type: none"> ✓ identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ✓ usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ✓ identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; ✓ utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
RISORSE SUGGERITE	<p>canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età</p> <p>Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</p>	<p>Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktopIl mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera TypingClub</p> <p>gratuito, con account alunno personale creatodall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto:</p> <p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone:</p> <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p>	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</p> <p>Video Ricerca in Rete</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees Padlet</p> <p>Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</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>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaaduepuntozero.it Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Cuore e parole</p> <p>Lecture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p>

		Ricerche Maestre In rete con la testa 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		G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano
--	--	--	--	---

AREA DI COMPETENZA: 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale, informazioni e contenuti digitali

	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	Semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • I servizi digitali pubblici e privati. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. • L'identità digitale
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Saper inviare un messaggio vocale. • Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di 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 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado Di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad

		<p>rispetto degli altri membri del gruppo.</p>	<p>corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. 	<p>attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di 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. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.
<p>ATTITUDINI</p>	<p>➤ Essere disponibile ad ascoltare gli altri nell'utilizzo di strumenti elettronici e digitali.</p>	<p>➤ Essere disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni online con sicurezza, chiarezza e reciprocità.</p>	<p>➤ Essere disponibili ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni on-line con sicurezza, chiarezza e reciprocità, sia in contesti personali che sociali.</p>	<p>➤ Mostrare interesse, curiosità o almeno essere liberi di pregiudizi nei confronti dei mezzi di comunicazione digitale.</p> <p>➤ Essere disponibili ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni on-line in sicurezza, con chiarezza e spirito di reciprocità, sia in contesti personali che sociali.</p>

				➤ Essere aperti/e e rispettosi/e dei punti di vista delle persone su Internet con cultura, background, credenze, valori, opinioni o condizioni personali diverse; essere aperti/e verso i punti di vista degli altri anche se diversi dai propri.
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i>	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: <ul style="list-style-type: none"> interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali. 	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; 	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <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). 	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 non).
ATTIVITÀ PROPOSTE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. ✓ Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. ✓ Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola <i>(nelle risorse vedere le principali proposte)</i>. ✓ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. ✓ Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ✓ Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ✓ Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni 	<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; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio;

		<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. ✓ Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ✓ Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ✓ Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ✓ Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. 	<p>(destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ✓ 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. ✓ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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: <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. ✓ Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli
--	--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare le app online per elaborare semplici dati, 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>ambienti di apprendimento della scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. ✓ Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.
RISORSE SUGGERITE	<p>YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.</p> <p>Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</p> <p>Eeguire percorsi su grandi scacchiere- pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue- Bot)</p> <p>Codeweek</p> <p>Schede didattiche e libri digital</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool ClassDojo LaDigitale Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili</p> <p>YouTube Kids 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</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial Drive</p> <p>Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar</p> <p>Segui le tracce digitali</p> <p>Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali: Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 La Netiquette</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini</p> <p>Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili</p>

		Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro WhiteboardLinoit Padlet Digidoc		
--	--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA: 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

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

	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • I basilari principi di programmazione. Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged). • Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. • Uso software didattici per sviluppo dei concetti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. • Elementi base di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. • Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. • Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. • I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. • Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare un robottino programmabile. • Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. • Riuscire a far eseguire azioni ad un robottino. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità

		attraverso materiali e strumenti unplugged.	<p>multimediali e presentarle alla classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.
ATTITUDINI	➤ Dimostrare interesse per giochi multimediali	➤ Essere disposti ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere disponibili ad esplorare modi alternativi per produrre contenuti digitali. ➤ Essere disponibili ad accettare che gli algoritmi, e quindi i programmi, potrebbero non risolvere in modo ottimale il problema da affrontare 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere pronti/e a valorizzare il proprio e l'altrui potenziale di apprendimento continuo attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali come processo esteso per tutta la vita, che richiede apertura, curiosità e determinazione. ➤ Essere pronti ad apprendere l'utilizzo di nuovi programmi. ➤ Essere aperti alla comprensione di logiche di ragionamento e di azione diverse dalle proprie. ➤ Mostrare disponibilità a leggere e comprendere contenuti digitali creati da altri o a fabbricare contenuti digitali che soddisfino le esigenze di altri.
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i>	A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - creare percorsi con un robottino (robotica educativa)	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come 	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; 	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

		<p>esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe ; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
<p>ATTIVITÀ PROPOSTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) ✓ Coding unplugged ✓ Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera ✓ attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; ✓ Utilizzo di giochi didattici con drag and drop 	<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 (classe prima); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (classi seconde e terze e). ✓ Compilare un test a buchi 	<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. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;

	<p>✓ Utilizzo di programmi e app di grafica</p>	<p>scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. ✓ Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. ✓ Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. ✓ Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. ✓ Realizzare una presentazione multimediale utilizzando 	<ul style="list-style-type: none"> - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotatorie; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding;
--	---	--	--	--

		<p>compito.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ✓ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. ✓ Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. ✓ Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ✓ Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ✓ Partecipare alle attività di Codeweek 	<p>modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ✓ Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online ✓ Realizzare storytelling. ✓ Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ✓ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ✓ Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, 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 cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; 	<ul style="list-style-type: none"> - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.
--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); ✓ partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; ✓ partecipare alla CodeWeek ; partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. 	
RISORSE SUGGERITE	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>Educaplay</p> <p>PixelArt online</p> <p>Attività sui reticoli</p> <p>Codeweek</p> <p>Fantavolando</p>	<p>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare semplici animazioni con</p> <p>FlipAnimABCya Animate Meta:</p> <p>animare disegni dei bambini</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Educaplay</p> <p>PixelArt online</p> <p>Attività sui reticoli</p> <p>Codeweek</p> <p>Fantavolando</p> <p>Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuolaprimaria)</p>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourbox Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google</p> <p>Presenta</p> <p>zioni</p> <p>Power</p> <p>Point</p> <p>Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategiadidattica:</p> <p>Come si costruisceUn modello</p> <p>Generatore online di Webquest</p> <p>Learningapps</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Blooket</p> <p>Giochi di CodyRoby e varianti</p>	<p>Canva</p> <p>Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: 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>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne</p> <p>Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni)</p>

			<p> Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit </p> <p> Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva </p> <p> Bencivenni - videotutorial presentazioni </p> <p> Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) </p> <p> Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) </p> <p> Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling Raccontare o documentare creando video con Adobe Express In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book </p>	<p> Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa </p> <p> Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet </p> <p> Esempio di immagine interattiva con Genially </p> <p> Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) </p> <p> Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. </p>
--	--	--	--	--

			<p>Creator o Storyjumper per esempio) Istruzioni 1 Istruzioni 2</p> <p>Esempio di guida alla ricerca di immagini</p> <p>10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online</p> <p>Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.</p> <p>Usare Chat-Animator, TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</p> <p>FlipAnim - creare animazioni online</p> <p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</p> <p>Garage Band per creare musica</p> <p>Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini,</p>	
--	--	--	--	--

			<p>soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smarphone.</p> <p>Geogebra</p> <p>LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</p> <p>Garage Band per creare musica</p> <p>Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smarphone.</p> <p>Geogebra</p> <p>LEGO® Education Professional</p>	
--	--	--	---	--

			<p>Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p>	
--	--	--	---	--

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		
	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto. Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo. 	<ul style="list-style-type: none"> I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). 	<ul style="list-style-type: none"> Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e 	<ul style="list-style-type: none"> Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta. 		<p>tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che prima di utilizzare un dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento • Sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati

		<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di 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 	<p>personali</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di 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. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.
<p>ATTITUDINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osserva con attenzione le regole stabilite dall'adulto per utilizzare strumenti tecnologici e digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preoccuparsi del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prestare molta attenzione al grado di affidabilità dei suggerimenti disponibili online. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettere in atto spontaneamente alcuni comportamenti di autoprotezione. ➤ Preoccuparsi del proprio benessere fisico e mentale ed evitare gli effetti negativi dei media digitali (ad esempio, l'uso eccessivo, la dipendenza e i comportamenti compulsivi). ➤ Essere sensibili al problema della sostenibilità ambientale

				e sociale delle tecnologie digitali.
<p>LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i></p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proteggere i dispositivi • riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi • comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • 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; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<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 in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; • 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 	<p>Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; • 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.

			chiedere aiuto; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	
ATTIVITÀ PROPOSTE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico ✓ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. ✓ Disegnare un evento pericoloso. ✓ Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. ✓ Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<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 mediali. 	<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 preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. ✓ Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. ✓ Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). ✓ Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. ✓ Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). ✓ Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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>drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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>non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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). ✓ 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
--	--	---	---	--

				<p>l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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.
RISORSE SUGGERITE	<p><u>Protezione esicurezza su internet per bambini</u></p> <p><u>Interland:avventuredigitali</u></p>	<p><u>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar Digiface</u></p> <p><u>Pixton - foto di classe con avatar</u></p> <p><u>Fermati e pensa online</u></p> <p><u>Privacy online per i bambini</u> Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>ZaplyCode</u> <p>Coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>CodyFeet,</u> ● <u>CodyColor,</u> ● <u>CodyRoby</u> ● <u>ScratchJr</u> ● <u>code.org</u> ● <u>Wardwall</u> ● <u>Learningapps</u> <p>Prodotti Digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Flippity ● Tiny tap 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Navigazione sicura</p> <p><u>Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it Happy Onlife:</u> giocare con la sicurezza in rete <u>Cybersecurity</u></p> <p><u>Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</u></p> <p><u>Internetopoli</u></p> <p><u>Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p> <p><u>Usare Internet in sicurezza</u></p> <p><u>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia</u></p>	<p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p><u>Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson</u></p> <p><u>Proposte tratte da Generazioni connesse</u></p> <p><u>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</u></p> <p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2[^] SSPG) vedi <u>Allegato</u></p> <p><u>Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.</u></p> <p>Sostenibilità: <u>Agenda 2030</u></p>

		<p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paint <p>App di disegno</p>	<p>- X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programmalfuturo.it</p> <p>Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - Programmalfuturo.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</p>	<p>Il punto di non ritorno (documentario)</p> <p>Lecture 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>
--	--	---	---	---

			gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030	
--	--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA: 5. RISOLVERE PROBLEMI

DESCRIPTORI 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
-----------------------------------	--

	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere una disfunzione del dispositivo Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione Sapere fare ipotesi di soluzione dei problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto 	Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	<ul style="list-style-type: none"> Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).

	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare la soluzione corretta 			
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi accorgere di un problema nel funzionamento di un dispositivo • Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... • È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. • È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti e disponibili alle opportunità del mondo digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti/e ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essere aperti/e ad esplorare e individuare le opportunità create dalle tecnologie digitali per le proprie esigenze personali. ➤ Essere consapevoli del fatto che affidarsi esclusivamente alle tecnologie digitali può comportare anche dei rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avere un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali. ➤ Affrontare la risoluzione di problemi legati a dispositivi digitali con calma, impegno e razionalità.

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Applicare il pensiero divergente alla risoluzione dei problemi. ➤ Collaborare efficacemente con gli altri per la risoluzione di un problema.
<p align="center">LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA <i>desunta dal DIGCOMP 2.2</i></p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi</p>	<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. 	<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 problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi • usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.
<p align="center">ATTIVITÀ PROPOSTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; ✓ Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali 	<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. 	<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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).

			<p>✓ Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (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 e le differenze di utilizzo dei vari software.
--	--	--	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). • Costruire esperienze di gaming. • Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.
RISORSE SUGGERITE	<p>Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)</p> <p>App Kids art</p>	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni</p> <p>Coding unplugged edigitale</p>	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p> <p>Escape room</p>	<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</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate</p> <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>
--	--	--	--	--