

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Approvato dal Collegio docenti con Deliberazione n. 3-28/6/23 del 28/06/2023

COS'È IL CURRICULUM	COSA NON È IL CURRICULUM
<ul style="list-style-type: none"> ● Una pista di lavoro indicativa e molto concreta. Declina lo sviluppo progressivo della competenza, le attività proposte, le molte risorse suggerite. ● Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp. ● Attività e risorse non sono quasi mai rigidamente associate ad un'area. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti; si ripetono inoltre anche tra aree all'interno dello stesso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree. ● Un adattamento aderente al framework DigComp ● Perfettibile, flessibile, adattabile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno dalle 	<ul style="list-style-type: none"> ● Un percorso obbligato ● Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività e risorse. ● Una sequenza di proposte da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale. ● Una riproduzione passiva del framework DigComp. ● Perfetto, con pretesa di assolutezza, statico, immutabile. ● Un prodotto “di nicchia” riservato a chi è già esperto.

- scuole.
- Costruito con un **linguaggio ed esempi semplici, perché tutti lo possano usare** e ne sia favorita la massima diffusione.

[Documento che riassume con dei grafici delle proposte di applicativi per la didattica](#)

[La Ruota Pedagogica](#)

Curricolo per la competenza digitale nel quadro dell'educazione alla cittadinanza

*La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'**alfabetizzazione informatica/digitale**, la **comunicazione** e la **collaborazione**, l'**alfabetizzazione mediatica**, la **creazione di contenuti digitali (programmazione)**, la **sicurezza**, le questioni legate alla **proprietà intellettuale**, la **risoluzione di problemi** e il **pensiero critico**.*

SOMMARIO

PRIMO BIENNIO - CL 1-2 SP	2
SECONDO BIENNIO - CL 3-4 SP	9
TERZO BIENNIO - CL 5 SP E 1 SSPG	17
QUARTO BIENNIO - CL 2 - 3 SSPG	29

PRIMO BIENNIO - CL 1-2 SP

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione informatica/digitale informazioni e dati	<p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni: monitor, tastiera, mouse</p> <p>Conoscere i dispositivi digitali a disposizione (pc, LIM, tablet, notebook)</p> <p>Conoscere le principali icone dei device proposti (file, cartelle, programmi).</p> <p>Conoscere i rudimenti di un programma di videoscrittura (apertura file, digitazione di semplici frasi, modifica font e colore, salvataggio, chiusura)</p>	<p>Con il supporto di un adulto: Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook, LIM). Applica correttamente le procedure di accensione e spegnimento dei dispositivi proposti. Visiona immagini, animazioni e video. Esegue semplici giochi ed esercizi su App o programmi indicati e già predisposti dall'insegnante. Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen. Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer: aprire e chiudere un'applicazione, trascinamento. Usa i principali comandi della tastiera: invio, spazio,</p>	<p>Accensione e spegnimento dei device proposti. Si suggerisce di iniziare già i primi giorni con i dispositivi presenti in classe e individuare un sistema di rotazione (incarichi) in modo che i bambini comincino a familiarizzare con la procedura e a interiorizzarla.</p> <p>In un programma di videoscrittura scrivere semplici frasi con la tastiera e personalizzarli. Con aiuto procedure di salvataggio e chiusura.</p> <p>(Microsoft Word, Write Libreoffice, Documenti di Google*) * richiede l'accesso con l'account se attività svolta individualmente, si suggerisce utilizzo collettivo sulla LIM con file già predisposto dal docente.</p> <p>Video utili <u>LE PARTI DEL COMPUTER</u> <u>ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER</u> <u>ACCENDERE E SPEGNERE IL PC; IL DESKTOP</u> <u>IL MOUSE E LA TASTIERA</u></p>

		<p>maiuscolo, backspace, canc, tasti direzionali.</p> <p>Utilizza 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).</p>	<p><u>SCRIVERE CON LA TASTIERA</u></p> <p><u>Le parti del computer e le sue funzioni</u></p> <p>Sito con giochi educativi</p> <p><u>Il gufo Boo</u></p> <p>Si suggerisce la visione delle proposte di lavoro della docente e formatrice Paola Limone:</p> <p><u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u></p>
<p>Comunicazione e Collaborazione</p>	<p>Conoscere le principali differenze tra PC, smartphone e tablet.</p> <p>Familiarizzare con le diverse forme di comunicazione sincrona e asincrona (digitale e non, mail/chat/chiamata/videochiamata/Meet/messaggio)</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto)</p>	<p>Riconosce le differenze di uso per interagire tra PC, smartphone, tablet.</p> <p>Con l'aiuto di un adulto in un ambiente protetto e controllato utilizza diverse forme di comunicazione.</p> <p>Riflette sulle modalità di comunicazione non ostile con l'altro (digitale e non)</p> <p>Familiarizza con la piattaforma in uso a scuola (G-Suite: Classroom, Documenti, Presentazioni)</p>	<p>ATTIVITA' PROPOSTE</p> <p>Indagine in famiglia: cosa usano i miei genitori? cosa ho a casa?</p> <p>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</p> <p>A fine seconda introdurre semplici e brevi scambi "epistolari" tra bambini della classe.</p> <p>Condividere con le famiglie l'uso di Classroom prevedendo una partecipazione da parte dei bambini.</p>

	<p>Modalità corrette di comunicazione (l'importanza delle parole)</p>		<p>Caricare in Classroom video e materiale che il bambino possa fruire in maniera sicura.</p> <p>MATERIALE <u>il Manifesto della comunicazione non ostile</u> <u>Intelligenza artificiale che riconosce i disegni</u> (usabile con i bambini sulla Lim come spunto di riflessione sui “codici e simboli” del disegno)</p>
<p>Creazione di contenuti</p>	<p>Conoscere a livello base in autonomia e/o guidato il/i programma/i di videoscrittura proposti. (Word, Write, Documenti) Conoscere a livello base, in autonomia/guidato il/i programmi di disegno (es. Paint, TuxPaint, Fresh Paint) Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</p>	<p>Aprire un file di testo in un programma di videoscrittura e crea o modifica un documento. Aprire un file in un programma per disegnare e crea o modifica un'immagine. Aprire e svolge un software didattico. Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.</p>	<p>ATTIVITA'</p> <p>Scrivere lettere dell'alfabeto, scrivere semplici parole e semplici frasi Disegnare oggetti reali o fantastici usando le forme geometriche e colorarle utilizzare giochi didattici con drag and drop; utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio) Creare con l'aiuto di periferiche (stampante da taglio, proiettore, ...) matrici per attività laboratoriali. MATERIALI <u>video come usare Paint (disegno un PC)</u></p>

			<p><u>ABCya Animate</u> (semplici animazioni) <u>per il docente animare disegni fatti dai bambini in cartaceo</u> <u>Wordwall</u> <u>Learning Apps</u></p>
Sicurezza	<p>Conoscere le regole di comportamento da tenere in aula e laboratori. conoscere le procedure di accensione e spegnimento del device e dove riporlo dopo l'utilizzo. Conoscere alcune semplici regole di utilizzo del device per proteggere la propria salute.</p>	<p>Rispetta le regole di comportamento in aula informatica e rispetta le procedure insegnate. Riconosce potenziali situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..) Solo con il supporto dell'adulto: utilizza l'account scolastico, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</p>	<p>ATTIVITA' Parlare chiedendo di individuare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. Successivamente analizzare assieme i più presenti per "verificarne" idoneità e sicurezza. Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. MATERIALE <u>CANZONE E VIDEO "FERMATI E PENSA ONLINE</u></p>
Problem solving	<p>rudimenti di pensiero computazionale e coding unplugged conoscere alcuni codici e simboli</p>	<p>esegue esercizi di coding unplugged. formula ed esegue semplici istruzioni da eseguire in un determinato ordine.</p>	<p>Giochi di "coding motorio" su griglia gigante. Attività sul reticolo (5x5) o (8x8) disegnato in grande a terra con gessi o nastro adesivo, da svolgere a coppie o a piccolo gruppo. Preparare delle tessere con indicazioni, ostacoli</p>

	<p>individuare le sequenze temporali e le relazioni di causa-effetto</p>	<p>Risolve semplici situazioni problematiche sul reticolo “programmando” attività di movimento. comprende un semplice codice binario (pixelArt) interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p>	<p>e premi, inizio e uscita. Predisporre degli schemi bianchi di reticolo, per far rappresentare anche graficamente il percorso agli alunni. Prima attraverso il movimento i bambini “programmano” gli spostamenti dei compagni sulla griglia dando indicazioni avanti, indietro, a destra, a sinistra. Poi si passa a raffigurare gli spostamenti sul quaderno (collegamento a MATEMATICA e GEOGRAFIA). Aumentare la difficoltà trovando le soluzioni più brevi, con comandi ripetitivi, aggirando ostacoli, inserendo altre regole (se...allora), velocità nella risposta. Utilizzo del robottino BLUE BOT Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli  csunplugged-it.2015.1.0.pdf  GIOCHI CON IL RETICOLO Pixel Art sia come risoluzione di codici che come generazione di un codice. (giochiamo a fare la stampante) PIXEL ART ONLINE</p>
--	--	--	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO**ALFABETIZZAZIONE**

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

- riconoscere i vari tipi di device a disposizione a casa e scuola
- accendere e spegnere correttamente i dispositivi
- utilizzare mouse e tastiera e i principali applicativi
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

COMUNICAZIONE

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

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti

CREAZIONE DI CONTENUTI

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 esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

SICUREZZA

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..);
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;

PROBLEM SOLVING

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

- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere una successione temporale e il legame causa-effetto in un compito

SECONDO BIENNIO - CL 3-4 SP

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Porta USB Monitor: cavo di alimentazione e di collegamento al PC Tastiera: lettere minuscole e maiuscole, tasti di punteggiatura, lettere accentate, attivare e disattivare tastierino numerico Mouse: tasto destro e sinistro Dispositivi USB Cartella, file	Denomina e distingue correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... Crea una cartella e nominarla; Apre e chiude un file. Salva con nome un file in una cartella. Rinomina e cancella un file. Archivia, organizza, scarica, salva e stampa un documento; Apre e chiude un'applicazione. Riconosce la differenza tra un file e un'applicazione.	MATERIALE <u>corso per scrittura a 10 dita</u> <u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u> <u>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per i bambini</u> <u>Gioco su File e cartelle (Wordwall)</u> <u>SERIE DI PROGRAMMI SCARICABILI O ONLINE</u>

	<p>Tipi di file ed estensioni: testo, immagini, audio, video</p> <p>Regole per nominare un file</p> <p>Differenza tra file e applicazione</p> <p>Semplici regole di formattazione di un testo (impostazioni carattere, allineamento del testo)</p> <p>Browser principali per la ricerca online.</p> <p>Piattaforma G-Suite</p> <p>Periferiche (stampanti e procedure per la stampa, casse audio e regolazione, webcam)</p>	<p>Avvia la procedura per stampare un documento.</p> <p>Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</p> <p>Avvia all'utilizzo di un motore di ricerca.</p> <p>Naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Comprende come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi.</p> <p>Accede al proprio account istituzionale e utilizza Documenti e Presentazioni della Google Workspace.</p> <p>Verifica le reti wifi disponibili e si collega alla più adeguata su indicazione del docente.</p>	
comunicazione e collaborazione	<p>conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo,</p>	<p>Interagisce attraverso le tecnologie digitali;</p> <p>collabora attraverso le tecnologie digitali;</p>	<p><u>L'e-mail spiegata ai bambini</u></p> <p>Lavagne collaborative:</p> <p><u>Excalidraw</u></p> <p><u>PixelPaper</u></p> <p><u>Fastboard</u></p>

	<p>messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); comunicare correttamente nelle interazioni digitali; Netiquette; Motore di ricerca uso di filtri e di parole/frase chiave; Account e servizi della scuola</p>	<p>consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola; Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...); collabora su un documento in condivisione supportato dall'insegnante; scrive e co-scrive testi e produce altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa; Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione; Riconosce i browser più comuni (Firefox, Chrome, Microsoft Edge.....); Individua una parola/frase chiave da utilizzare per una ricerca di informazioni on line (seguito da un adulto);</p>	<p><u>Linoit</u> <u>Padlet</u></p>
--	--	---	---

<p>Creazione di contenuti</p>	<p>Programmi di Videoscrittura Regole specifiche di punteggiatura Software di elaborazione immagini Software per disegno Browser e Motore di ricerca Primo approccio a Fogli di calcolo programmi per creare Mappe concettuali e Linee del tempo</p>	<p>Sviluppa contenuti digitali; Utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); Utilizza le app online per elaborare collettivamente semplici dati con fogli di calcolo; Utilizza i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi; Trova un browser e lo utilizza per accedere al web (con l'adulto). Effettua una ricerca guidata; Salva immagini su PC; Inserisce un'immagine in un testo; Modifica un'immagine Crea disegni con software dedicati; Crea con il gruppo classe</p>	<p>ATTIVITA' PROPOSTE Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un testo di italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Trasformare un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.(STORIA/GEOGRAFIA/SCIENZE) Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.<u>Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) serie di attività proposte da un circolo di scuole di Parma Learningapps Storyjumper - Book creator Ourboox</u></p>
--------------------------------------	--	---	---

		<p>mappe concettuali e linee del tempo;</p> <p>Completa una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;</p>	<p><u>Usare Storyboard per creare fumetti</u> <u>Google Presentazioni - Power Point</u> <u>Canva</u> <u>PRESENTAZIONE Di Genially DA</u> <u>PARTE DEL FORMATORE IPRASE</u> <u>Khaooot (quiz)</u> <u>Edpuzzle</u></p> <p>LINEE DEL TEMPO E MAPPE https://www.tiki-toki.com/ https://www.ispring.it/ispring-suite coogle</p>
sicurezza	<p>Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie</p> <p>Avvicinamento al concetto di identità digitale e riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</p> <p>Regole per password sicure</p> <p>Regole uso account istituzionale</p> <p>Buone prassi e corrette abitudini di utilizzo dei dispositivi digitali</p>	<p>Utilizza in modo appropriato gli strumenti;</p> <p>Inizia a gestire una password personale: sicurezza, "memorizzazione"</p> <p>Accede all'account interno e servizi collegati. (imparo a diventare autonomo)</p> <p>Individua cosa si può/non si può fare con l'account di Istituto</p> <p>Disegna a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</p>	<p>Creare una password sicura.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali; Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati;</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzandola attraverso un</p>

	(corretta posizione davanti al terminale, tempi di utilizzo e pause di esposizione)	<p>Riflette sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Riflette sulla 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 chiede aiuto;</p>	<p>percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <p>MATERIALE</p> <p><u>Avatar Maker</u></p> <p><u>Digiface</u></p> <p><u>Pixton (FUMETTI DIGITALI)</u></p> <p><u>PRIVACY ONLINE PER I BAMBINI</u></p> <p><u>varie attività per creare una consapevolezza maggiore dell'uso della rete</u></p> <p><u>ALLA SCOPERTA DI INTERNET</u></p> <p>Internetopoli gioco</p> <p><u>COS'E' INTERNET</u> esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p><u>IL POTERE DELLE PAROLE</u> percorso educativo-cyberbullismo</p> <p><u>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</u></p> <p><u>Space Shelter</u>: un gioco per apprendere come proteggersi online</p>
problem solving	<p>Elementi di un problema</p> <p>Importanza dell'errore</p> <p>Conoscere semplici algoritmi di base</p> <p>Conoscere i rudimenti del</p>	<p>Scomponere un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;</p> <p>Elenca ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che</p>	<p><u>Blooket</u></p> <p><u>Giochi di CodyRoby e varianti</u></p> <p><u>Codycolor</u></p> <p><u>Blockly Games</u></p> <p><u>CS Unplugged</u></p> <p><u>Code.org</u></p>

	<p>codice binario. individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</p>	<p>in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; Codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante sia mediante pc/tablet/ robot e software di programmazione. Primi approcci di programmazione con l'uso di software didattici dedicati. Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p>	<p><u>Codeweeek</u> <u>SCRATCH</u> <u>MBLOCK</u></p> <p>POSSIBILI ATTIVITA' creare un videogioco con Scratch o simili Partecipare con la classe alle attività di Codeweeek</p>
--	--	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;0
- usare terminologia specifica 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.

COMUNICARE E COLLABORARE

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

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

CREARE CONTENUTI

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

- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;

SICUREZZA

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;

- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;

PROBLEM SOLVING

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;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice

TERZO BIENNIO - CL 5 SP E 1 SSPG

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Hardware e software Dispositivi di input (tastiera, mouse, microfono, scanner, webcam), output (monitor, stampante, casse, cuffie) e input/output (modem, chiavetta USB, tablet, smartphome)</p> <p>Il Sistema Operativo e software applicativi</p> <p>Esempi di sistemi operativi e di software</p>	<p>Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Sceglie le modalità di chiusura finestre pop up.</p> <p>Riconosce la differenza tra hardware e software;</p> <p>Individua dispositivi di input, di output e di input/output;</p> <p>Riconosce un software applicativo e lo utilizza guidato dal docente;</p> <p>Riconosce una Web App;</p> <p>Svolge ricerche ben definite</p>	<p>Costruire un cartellone con le periferiche di input e output, usando i volantini pubblicitari (SP)</p> <p>Realizzare un glossario con immagini (SP)</p> <p>Utilizzo più "attivo" di Classroom caricando i propri elaborati</p> <p>Svolgere piccole e semplici ricerche guidate dai docenti creando anche una sitografia e bibliografia delle ricerche.</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...)</p>

	<p>Piattaforma Google Workspace d'Istituto</p> <p>Motori di ricerca (Browser): uso di filtri e di parole/frasi chiave</p>	<p>per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali: uso di parole chiavi e della barra degli strumenti del browser per la ricerca.</p> <p>Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Riconosce i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui seleziona e ricava informazioni attendibili.</p>	<p>Partecipare allo smontaggio di un vecchio PC (SSPG)</p> <p>RISORSE</p> <p><u>Escape room</u></p> <p><u>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</u></p> <p><u>Video come fare una ricerca in rete</u></p> <p><u>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</u></p> <p><u>Internetopoli</u></p>
<p>comunicazione e collaborazione</p>	<p>Rete Internet e le Web App</p> <p>Le Google App per la condivisione e comunicazione (Gmail, Meet, Classroom e Drive)</p> <p>Regole specifiche di scrittura di una mail: destinatario, oggetto, testo e allegato</p>	<p>Interagisce e condivide attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Utilizza la Rete Internet per la ricerca di informazioni (con la guida dell'insegnante);</p> <p>Utilizza le Google App per la condivisione e la comunicazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza la posta elettronica istituzionale per comunicare e inviare materiale nell'ambito 	<p>Scrivere varie tipologie di mail: utilizzando le regole specifiche di scrittura di una mail e le diverse tipologie testuali.</p> <p>Inviare tramite email varie tipologie di allegati.</p> <p>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.</p> <p>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di</p>

		<p>dell'attività didattica e della comunità scolastica;</p> <ul style="list-style-type: none"> - condivide file in/con Drive e Classroom - organizza in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device - scarica documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una mail e salvarli ordinatamente sul device. <p>Esercita la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> - sapere che cos'è un'identità digitale; - individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; - comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<p>messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite class room.</p> <p>MATERIALI</p> <p><u>Bencivenni - videotutorial Drive</u></p>
--	--	---	--

<p>Creazione di contenuti</p>	<p>Le Google App per la creazione di contenuti (documenti, presentazioni, fogli, drive) Presentazione: layout diapositive, inserimento casella di testo, inserimento immagini (SP-SSPG) Foglio di calcolo: tabella, formato cella, ordinamento, semplici formule e trascinamento di una formula, formattazione di una tabella, grafico e sua formattazione (SSPG) Funzione condividi in una google app (SP guidato, SSPG in autonomia)</p>	<p>Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente; Realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Crea una presentazione con testi ed immagini utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica; Utilizza la funzione condividi con l'insegnante o un gruppo di lavoro Familiarizza con Fogli di calcolo (SSPG) Organizzare un insieme di dati in una tabella. Individua il formato cella opportuno. Formattare una tabella. Applicare il comando di ordinamento. Utilizzare le formule per il calcolo della somma e della media. Rappresentare i dati di una tabella in un grafico.</p>	<p>POSSIBILI ATTIVITA' Creare tabelle e grafici Scrivere relazioni di un'esperienza Scrivere la recensione di un libro o di un film Scrivere un regolamento (di un gioco, di un'attività) Realizzare una presentazione su un argomento Realizzare un documento/ presentazione di gruppo attraverso la funzione <i>condividi</i> 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.</p>
--------------------------------------	---	--	--

			<p>MATERIALI</p> <p>Esempio UDL Storytelling</p> <p>Esempio di guida alla ricerca di immagini</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>Aggie - disegnare in maniera collaborativa</p> <p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>APPLICATIVI</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Book creator</p> <p>Ourboox</p> <p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google Presentazioni - Power Point</p> <p>Canva</p> <p>Geogebra</p>
--	--	--	--

<p>SICUREZZA</p>	<p>conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p> <p>conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza;</p> <p>Regole di base relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - autenticazione e sicurezza dei dati personali - ergonomia - netiquette - utilizzo consapevole e appropriato delle Google App - utilizzo idoneo e consapevole dei 	<p>Rispetta le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</p> <p>Individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</p> <p>Distingue l'ambiente virtuale da quello reale.</p> <p>Sceglie semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</p> <p>Corretto utilizzo di un dispositivo digitale (tempi di utilizzo, pause, ergonomia, Netiquette)</p> <p>Conosce e ricorda le credenziali dei propri account di istituto.</p> <p>Usa consapevolmente e in modo appropriato le Google App;</p> <p>Evita, riconoscere e segnala eventuali atti di cyberbullismo</p>	<p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo";</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con <u>Mentimeter</u> o app similari);</p> <p>Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (<u>dipendenza da internet</u>, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica);</p> <p>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi;</p> <p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco;</p> <p>svolgere giochi e attività che aiutino a sviluppare una maggiore consapevolezza sulla gestione del tempo;</p> <p>Creazione di cartelloni delle regole di comportamento da tenere nell'utilizzo delle tecnologie digitali;</p> <p>Partecipazione alle attività proposte in occasione del Safer Internet Day</p>
------------------	--	---	--

	<p>social network</p> <p>Identità digitale, Cyberbullismo e Fake news</p>	<p>Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimentica i dispositivi accesi, usa le funzioni di risparmio energetico, ecc...)</p>	<p>(SID)</p> <p>Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>MATERIALI A SUPPORTO</p> <p><u>Fake News da Generazioni Connesse</u></p> <p><u>Il decalogo delle Fake news</u></p> <p><u>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</u></p> <p><u>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</u> (per i docenti)</p> <p><u>Dati personali e altri dati</u></p> <p><u>Segui le tracce digitali</u></p> <p><u>LA NETIQUETTE</u></p> <p><u>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</u></p> <p><u>Cybersecurity</u></p> <p><u>Proteggersi dal Phishing e frodi video</u></p> <p><u>Web reputation video</u></p> <p><u>CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it</u> (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</p>
--	---	--	--

			<p><u>Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p> <p><u>Usare Internet in sicurezza video per ragazzi su rischi e opportunita' della rete</u></p> <p><u>SIC Italia - X - LA MINISERIE - X (generazioniconnesse.it)</u></p> <p>ESSERE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI</p> <p><u>Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</u></p> <p><u>Manifesto della comunicazione non ostile</u></p> <p><u>Il potere delle parole - Programmalfuturo.it</u></p> <p>CRITTOGRAFIA PER TUTTI</p> <p><u>Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p> <p>GESTIONE EQUILIBRATA DEI DISPOSITIVI</p> <p><u>Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p>
--	--	--	---

			<p>DIARIO DI UNA GIORNATA SCONNESSA</p> <p>Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale</p> <p>La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</p> <p>Agenda2030</p>
PROBLEM SOLVING	<p>Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi.</p> <p>Elementi di un problema</p> <p>Importanza dell'errore</p> <p>Conoscere gli algoritmi</p> <p>Conoscere i rudimenti del codice binario.</p> <p>Conoscere le basi di un sistema di programmazione.</p>	<p>Verifica la disponibilità delle reti wifi e si collega alla più adeguata.</p> <p>Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</p> <p>Ipotizza soluzioni per risolverli e con il docente ne verifica la fattibilità.</p> <p>Esegue semplici algoritmi di programmazione.</p> <p>Progettazione collettiva di semplici giochi o storytelling o istruzioni per il funzionamento di robot educativi.</p>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o dispositivi mobili della scuola.</p> <p>Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</p> <p>Realizzare con la classe una semplice indagine statistica (definire l'argomento e il campione, costruire un breve questionario, somministrare il questionario, raccogliere i dati in un foglio di calcolo, rappresentare i dati in grafici e tabelle, analizzare i risultati, costruire una presentazione)</p> <p>APPLICATIVI CODING</p> <p>Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, ... per:</p>

		<p>Sa le fasi di una indagine statistica.</p>	<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; ● replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); ● partecipare alla <u>KIDS GAME JAM</u> il concorso internazionale di Coding; <ul style="list-style-type: none"> ● partecipare alla <u>CodeWeek</u> ● partecipare a competizioni come <u>FIRST LEGO LEAGUE</u> <p><u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u></p> <p><u>Manifesto "Tablet nello zaino"</u></p>
--	--	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

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

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

COMUNICARE E COLLABORARE

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

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

CREARE CONTENUTI

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

- **realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;**
- **realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;**
- **impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.**
- **pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile**

SICUREZZA

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

- **conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;**
- **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;**
- **sapere che cos'è un'identità digitale;**
- **scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)**
- **riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali**
- **adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non lasciare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)**

PROBLEM SOLVING

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

- **conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;**
- **individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;**
- **ipotizzare semplici soluzioni per risolverli;**
- **familiarizzare con la programmazione e il coding digitale;**

QUARTO BIENNIO - CL 2 - 3 SSPG

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>Conoscere le modalità in cui organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...) Sistemi di archiviazione: chiavetta USB, disco del computer, Drive. Estensione di un file e applicativi di riferimento. Estensione pdf e sue specificità. Esportare o convertire un file in pdf. Stampante (impostazioni di</p>	<p>Conosce e utilizza diversi motori di ricerca. Organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individua informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. Cerca in autonomia i libri in una biblioteca, entrando nel catalogo bibliotecario on line. Riconoscere e distinguere</p>	<p>Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. Realizzare podcast. Durante lavori 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

	<p>stampa).</p> <p>Fotocamera e videocamera</p> <p>Piattaforma Google Workspace e sistemi di condivisione.</p> <p>Caratteristiche di un sito web (aggiornamento, presenza di contenuti pubblicitari, attendibilità delle informazioni, ecc...)</p> <p>Sito della scuola, siti di contenuti scolastici e/o culturali, siti delle istituzioni locali, italiane, europee, mondiali.</p> <p>Browser.</p> <p>Terminologia specifica.</p>	<p>tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. Descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca.</p> <p>Esegue l'analisi, il confronto e l'interpretazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Utilizza il sistema di archiviazione opportuno. Salva un file nel formato richiesto (.doc, .pdf, jpeg, avi, mp3, ...)</p> <p>Utilizza l'applicativo richiesto. Sceglie l'applicativo opportuno allo scopo.</p> <p>Avvia la procedura di stampa di un file utilizzando le impostazioni di stampa richieste/opportune.</p> <p>Utilizza le funzioni base di</p>	<p>coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; ● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
--	---	---	--

		<p>fotocamera e videocamera.</p> <p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>www.wakelet.com</p> <p>SCOVARE LE BUFALE</p> <p>https://www.tecnologiaduepuntozero.it/2018/11/01/riconoscere-false-notizie/</p> <p>Valutare un sito Hyperdoc</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>Browser</p> <p>Piattaforme e sistemi di comunicazione e/o condivisione.</p> <p>Google app per la comunicazione (Calendar, Meet, Sites, Classroom, Youtube, Mail...)</p> <p>Caratteristiche di un sito web (aggiornamento, presenza di contenuti pubblicitari, attendibilità delle informazioni, ecc...)</p> <p>Sito della scuola, siti di contenuti scolastici e/o culturali, siti delle</p>	<p>Utilizza le Google App di comunicazione in base ad una richiesta.</p> <p>Presenta/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca.</p> <p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruire risorse e conoscenze.</p> <p>Utilizza la tecnologia per informarsi e migliorare la propria capacità critica.</p> <p>Apporta un contributo costruttivo nelle relazioni</p>	<p>POSSIBILI APPLICATIVI</p> <p>Padlet o Digipad</p> <p>Canva Adobe Express</p> <p>ClipChamp</p> <p>Timelinely (tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini)</p> <p>Genially (tutorial per iniziare ad usare Genially)</p>

	<p>istituzioni locali, italiane, europee, mondiali.</p> <p>Conoscere le varie opzioni di condivisione;</p> <p>Conoscere le regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Terminologia specifica.</p>	<p>con gli altri (virtuali e non).</p> <p>Utilizza correttamente e in autonomia l'account scolastico.</p> <p>Invia email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn.</p> <p>Invia email utilizzando mail di gruppo.</p> <p>Richiede, laddove previsto, la conferma di lettura.</p> <p>Programma data e ora di invio.</p> <p>Valuta le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.</p> <p>Crea, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con le App online collegate all'account istituzionale;</p> <p>Modifica le impostazioni di condivisione;</p> <p>Spiega agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condivido i materiali nel</p>	
--	--	--	--

		<p>sistema di archiviazione digitale;</p> <p>Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo</p> <p>Collabora con i compagni sulle piattaforme digitali indicate dall'insegnante.</p> <p>Applica le regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Riconosce la specificità di un sito istituzionale.</p> <p>Riconosce se un sito web è aggiornato.</p> <p>Trova informazioni on line in base ad una richiesta e le condivide con il gruppo di lavoro, citando le fonti.</p> <p>Riconosce contenuti pubblicitari.</p> <p>Applica strategie per individuare possibili Fake news.</p> <p>Utilizza il sito della scuola</p>	
--	--	--	--

		per ricevere comunicazioni. Utilizza la terminologia specifica.	
Creazione di contenuti	<p>Videoscrittura: formattazione, impaginazione e stampa Foglio di calcolo: tasti e formule per le quattro operazioni; approfondimento formule, trascinamento di una formula; tipologie di grafici.</p> <p>Presentazione: transizioni tra diapositive e inserimento di oggetti multimediali.</p> <p>Mappa concettuale con strumenti base di applicativi per disegno, presentazione, testo e/o con software specifici.</p> <p>Collegamenti ipertestuali interni o esterni al file.</p> <p>Google Moduli.</p>	<p>Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa sulla base di modelli dati. (poster, infografica, presentazioni ecc...)</p> <p>Seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright.</p> <p>Indica le fonti di informazione.</p> <p>Utilizza formattazione e impaginazione di un testo in base ad una richiesta. Inserisce dei dati in foglio di calcolo.</p> <p>Organizza i dati in una tabella in base ad una richiesta. Individua il tipo di grafico opportuno per rappresentare l'insieme dei dati.</p> <p>Inserisce oggetti</p>	<p>Far sperimentare l'uso di fogli di calcolo per realizzare tabelle e grafici.</p> <p>Scrivere relazioni di un'esperienza utilizzando documenti o presentazioni o applicazioni simili.</p> <p>Scrivere la recensione di un libro o di un film.</p> <p>Scrivere un regolamento (di un gioco, di un'attività). Realizzare una presentazione su un argomento.</p> <p>Realizzare mappe concettuali come schemi per lo studio e il ripasso di un argomento.</p> <p>Realizzare un documento/ presentazione con collegamenti ipertestuali.</p> <p>Realizzare un sito web con google sites.</p> <p>Realizzare un questionario con google moduli.</p>

	<p>Fonte e attendibilità dei dati e delle informazioni. Conoscere le principali regole del diritto d'autore. Terminologia specifica.</p>	<p>multimediali in una presentazione. Utilizza gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale. Utilizza software specifici per costruire mappe concettuali. Confronta, progetta e crea infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse. Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine. Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. Realizzare podcast. <u>esempio uda: i cambiamenti climatici</u> <u>Indicazioni di ricerca sulle montagne</u> <u>Esempio di lavoro</u> <u>Esempio mappa con Canva</u> <u>Esempio di immagine interattiva con genially</u> <u>Esempio di Linea del tempo</u> (infografica con genially) <u>Licenze Creative Commons Italia</u> APPLICATIVI <u>Canva</u> https://pixabay.com/</p>
--	--	--	--

			<u>Book Creator</u> <u>StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) - Google Earth (tutorial Zerboni)</u> <u>Garage Band</u> <u>Google Earth</u>
sicurezza	<p>Regolamento utilizzo ambienti e strumenti digitali.</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> <p>Identità digitale.</p> <p>Dati personali e privacy.</p> <p>Netiquette.</p> <p>Regole sull'uso del web dei social network.</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete</p> <p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti</p>	<p>Individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</p> <p>Ha cura e rispetto degli strumenti digitali.</p> <p>Conosce, ricorda i propri account e mail di istituto e password.</p> <p>Conosce ed individua diversi rischi e minacce e sa applicare misure per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli)</p> <p>Distingue contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola.</p>	<p>Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</p> <p>Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p> <p>Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p>

	<p>principali) Terminologia specifica.</p>	<p>Distingue l'ambiente virtuale da quello reale. Sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimentica i dispositivi accesi, usa le funzioni di risparmio energetico, ecc..) Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p><u>Cuore e parole</u> <u>Schede polizia postale</u> <u>Cittadini digitali - Pearson</u> <u>Proposte tratte da</u> <u>Generazioni connesse</u> <u>Progetto e collaborazione con</u> <u>Navigare a vista</u> <u>Presentazione di genially</u> <u>sull'utilizzo di internet, ecc.</u> <u>Agenda 2030</u> <u>Il punto di non ritorno</u> <u>(documentario)</u></p>
problem solving	<p>Conoscere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</p>	<p>Individua i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</p>	<p>Prodotto multimediale per un concorso Creare il gioco del Labirinto con <u>Scratch</u> Programmare un robot: <u>MakeBlock</u></p>

	<p>Conoscere alcune impostazioni dei dispositivi in uso. Conosce la necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. pensiero computazionale: coding e processi risolutivi conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. terminologia specifica</p>	<p>Usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento; Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie necessità (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); Impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata. Realizza semplici programmi utilizzando codici di programmazione. Utilizza programmi di coding proposti. Sperimenta semplici applicazioni robotiche. Crea storie e fa interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello</p>	<p>Replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); partecipare alla <u>KIDS GAME JAM</u> il concorso internazionale di Coding; Partecipare alla CodeWeek Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. Costruire esperienze di gaming. MATERIALI Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico POSSIBILI APPLICATIVI Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari.</p>
--	--	--	--

		<p>sfondo sincronizzati. Svolge attività di geometria in software digitali proposti. Con l'aiuto dell'insegnante, svolge simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo) Saper trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p>	
--	--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

COMUNICARE E COLLABORARE

A livello base sono in grado di:

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

CREARE CONTENUTI

Ad un livello base sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

SICUREZZA

In autonomia sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)

- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;

PROBLEM SOLVING

A livello base sono in grado di:

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