

# Curricolo Digitale

---

**La competenza digitale implica l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società.**

*(Raccomandazione del Consiglio sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Continuo, 22 maggio 2018)*

---

Il curricolo digitale è un percorso didattico - educativo che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti. Queste competenze includono la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per l'apprendimento, la creazione di contenuti, la risoluzione dei problemi, la collaborazione e la sicurezza.

Il curricolo digitale, in Italia, si basa su una serie di riferimenti normativi che promuovono lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti a tutti i livelli di istruzione. L'obiettivo è quello di preparare i giovani a partecipare attivamente alla società digitale, adattandosi alle sfide del mondo tecnologico in continuo sviluppo.

Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2006 e, successivamente, in quella del maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

L'articolo 1, commi 56-59 della Legge 13 luglio 2015, n. 107, "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", introduce il Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD), che rappresenta il principale strumento di programmazione del processo di trasformazione digitale della scuola italiana. Il PNSD definisce l'educazione digitale come "il processo di apprendimento e di formazione che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti, in un'ottica di cittadinanza digitale, di innovazione e di sviluppo sostenibile". È un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento, e non solo come luogo fisico, e come piattaforma che permette agli studenti di sviluppare competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano strumenti abilitanti, presenti nella quotidianità e al servizio delle attività scolastiche, in particolare per la formazione e l'apprendimento, ma anche per l'amministrazione, coinvolgendo tutti gli ambienti scolastici: le classi, gli spazi comuni, i laboratori, gli spazi individuali e gli spazi informali.

Il decreto legislativo n. 235/2017 introduce la valutazione delle competenze digitali all'interno del quadro generale della valutazione degli alunni. Inoltre, il Ministero dell'Istruzione ha pubblicato il Documento di indirizzo nazionale per l'educazione civica, che include le competenze digitali tra le competenze trasversali da sviluppare negli studenti. Il documento definisce le competenze digitali come "la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per comunicare, collaborare e risolvere problemi in modo creativo e critico".

Negli ultimi anni, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), i progetti PON finanziati con i fondi strutturali europei e, più recentemente il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), nell'ambito del quale è stato anche adottato il Piano "Scuola 4.0", hanno favorito la diffusione di metodologie didattiche innovative basate sul problem solving, sulla risoluzione di problemi reali, sulla interconnessione dei contenuti per lo sviluppo di competenze matematico-scientifico-tecnologiche. Il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l'adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotte dall'articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. Per il PNRR "l'intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell'introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico".

In Italia, la diffusione delle competenze digitali per cittadini, imprese e Pubblica Amministrazione è promossa dall'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID). Nel 2017 AgID ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base, competenze specialistiche, competenze di e-leadership. Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il DigComp, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0, poi con la versione DigComp 2.1 e, ultimo aggiornamento, con DigComp 2.2. La versione 2.2 del documento DigComp, pubblicata nel 2022, è stata sviluppata in modo da essere più inclusiva e accessibile a tutti i cittadini, indipendentemente dal loro livello di istruzione o di esperienza. Il DigComp 2.2 è diviso in cinque aree di competenza:

## **1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

## **2. Comunicazione e collaborazione**

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

## **3. Creazione di contenuti digitali**

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

## **4. Sicurezza**

- 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

### **5. Risolvere problemi**

#### 5.1 Risolvere problemi tecnici

#### 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

#### 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

#### 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo “E. De Amicis” è stato elaborato in modo coerente con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp) e tenendo conto delle nuove linee guida delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), discipline sempre più rilevanti nella società digitale in cui viviamo che offrono l'opportunità di sviluppare competenze trasversali e di cittadinanza attiva. È importante sottolineare che il curriculum non è uno strumento rigido, è stato progettato in modo flessibile, al fine di consentire ai docenti di adattarlo alle proprie esigenze e competenze. È un'occasione per riflettere e ispirarsi su come integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, sia per i docenti già esperti in questo campo, sia per coloro che desiderano avvicinarsi a esso con interesse. Inoltre, avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Per implementare con successo il Curricolo Digitale, sono necessari nuovi approcci metodologici e didattici che facciano interagire efficacemente le STEM con le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza. Questo richiede una collaborazione e una condivisione delle migliori pratiche tra i docenti, oltre a una continua formazione professionale per rimanere al passo con l'evoluzione delle tecnologie digitali e dei nuovi strumenti pedagogici disponibili.

Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" rappresenta quindi un modo innovativo e efficace per promuovere l'apprendimento delle STEM e sviluppare competenze digitali fondamentali per i cittadini del futuro.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

Aree di competenza: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati  
5. Soluzione di problemi

### Descrittori di competenza:

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida dell'insegnante.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acquisire comportamenti corretti nell'uso della tecnologia.</li> <li>● Conoscere gli strumenti digitali e le loro componenti.</li> <li>● Sperimentare attività di coding unplugged.</li> <li>● Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra) e le frecce direzionali.</li> <li>● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</li> <li>● Riconoscere numeri e lettere nella tastiera o in software didattici.</li> <li>● Utilizzare gli stimoli digitali per sviluppare la creatività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ascolto di storie o canzoncine tramite device tecnologici.</li> <li>● Attività di coding unplugged.</li> <li>● Software didattici per giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> <li>● Attività di dettatura per scrivere lettere e numeri alla tastiera e procedere alla stampa dell'elaborato.</li> <li>● Realizzare semplici elaborazioni grafiche tramite LIM o tablet direttamente con le dita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="https://artoobear.com/la-app-di-artoo/">https://artoobear.com/la-app-di-artoo/</a></li> <li>● <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rayo.colorbookkids&amp;pcampaignid=web_share">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rayo.colorbookkids&amp;pcampaignid=web_share</a></li> <li>● <a href="https://www.ivana.it/site/index.php/software-online?view=article&amp;id=50:Blockly&amp;catid=10">https://www.ivana.it/site/index.php/software-online?view=article&amp;id=50:Blockly&amp;catid=10</a></li> <li>● <a href="https://learningapps.org/index.php?overview&amp;s&amp;category=0&amp;tool">https://learningapps.org/index.php?overview&amp;s&amp;category=0&amp;tool</a></li> </ul>

## Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA -Classi Prima e Seconda

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;</li> <li>scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.</li> </ul> <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.</li> </ul>	<p>Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.</p> <p>Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.</p> <p>Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.</p> <p>Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p> <p>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).</p> <p>Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.</p> <p>Ritrovare file archiviati.</p> <p>Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p><a href="#">Lepartidelcomputer</a></p> <p><a href="#">Accendere e spegnere il computer</a></p> <p><a href="#">Accendere e spegnere il pc; il desktop</a></p> <p><a href="#">Il mouse e la tastiera</a></p> <p><a href="#">Scrivere con la tastiera</a></p> <p><a href="#">TypingClub</a> gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p><a href="#">Il gufo Boo</a></p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto:  <a href="#">Motore di ricerca per bambini</a>                      che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone:  <a href="#">Gestire la ricerca in rete con i bambini</a></p>

## Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA -Classi Prima e Seconda

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza:		
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;</li> <li>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).</li> </ul>	<p>Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>).</p> <p>Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.</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 e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p> <p>Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: <a href="#">Google Workspace per la scuola</a>  <a href="#">Office 365 education</a>  <a href="#">WeSchool</a>  <a href="#">ClassDojo</a>  <a href="#">La Digitale</a></p> <p><a href="#">Manifesto della comunicazione non ostile</a></p> <p><a href="#">Schede didattiche parole ostili</a></p> <p>per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile</p>

## Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza:		
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;</li> <li>• scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</li> <li>• riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</li> </ul>	<p>Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).            Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).            Creare un disegno con un software/app di grafica.            Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.</p>	<p><a href="#">Disegnare il computer con Paint</a>            Creare semplici animazioni con <a href="#">FlipAnim</a>  <a href="#">ABCya Animate</a>  <a href="#">Meta</a>: animare disegni dei bambini  <a href="#">QuickDraw Google</a>  <a href="#">Wardwall</a>  <a href="#">Learningapp</a>  <a href="#">TinyTap - Tutorial TinyTap</a>  <a href="#">Educaplay</a></p> <p><a href="#">PixelArt online</a>  <a href="#">Attività sui reticoli</a>  <a href="#">PixilArt</a>  <a href="#">Allegato talea</a></p>

## Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA -Classi Prima e Seconda

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza:		
4.1 Proteggere i dispositivi		
4.3 Proteggere la salute e il benessere		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;</li> <li>• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</li> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<p>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.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</p> <p>Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</p> <p>Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>	<p><a href="#">Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</a></p> <p>Digiface</p> <p><a href="#">Pixton - foto di classe con avatar</a></p> <p><a href="#">Fermati e pensa online</a></p> <p>Privacy online per i bambini</p> <p>Interland_avventure digitali</p> <p><a href="#">Il gioco delle emozioni</a></p>

## Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

### Area di competenza 5. Risolvere problemi

#### Descrittori di competenza:

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

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

## Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA -Classi Terza e Quarta

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
<b>Descrittori di competenza:</b> 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;</li> <li>• usare terminologia specifica base;</li> <li>• comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;</li> <li>• organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>• individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;</li> <li>• avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali.</p> <p>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p> <p>Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p>	<p><a href="#">Gestire la ricerca in rete con i bambini</a></p> <p><a href="#">Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</a></p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure:</p> <p><a href="#">Learningapps</a></p> <p><a href="#">Ti presento Windows (Edscuola)</a></p> <p><a href="#">Gioco su file e cartelle (Wordwall)</a></p> <p><a href="#">Internet e ricerche in rete</a></p>

## Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);</li> <li>• conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;</li> <li>• conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);</li> <li>• conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);</li> <li>• comunicare correttamente nelle interazioni digitali;</li> <li>• capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</li> </ul>	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte).</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.</p> <p>Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza.</p> <p>Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:  <a href="#">Office 365 Education</a>  <a href="#">WeSchool</a>  <a href="#">ClassDojo</a>  <a href="#">La Digitale</a></p> <p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:  <a href="#">La comunicazione on line</a></p> <p><a href="#">L'e-mail spiegata ai bambini</a></p> <p>Lavagne collaborative:  <a href="#">Weje</a>  <a href="#">Excalidraw</a>  <a href="#">PixelPaper</a>  <a href="#">Fastboard</a>  <a href="#">Miro</a>  <a href="#">Whiteboard</a>  <a href="#">Linoit</a>  <a href="#">Padlet</a>  <a href="#">Digidoc</a></p>

## Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

#### Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;</li> <li>• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe);</li> <li>• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);</li> <li>• saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;</li> <li>• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;</li> <li>• scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;</li> </ul>	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p> <p>Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.</p> <p>Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.</p> <p>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</p>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p><a href="#">Animaker</a></p> <p><a href="#">Storyjumper</a></p> <p><a href="#">Book creator</a></p> <p><a href="#">Ourbook</a></p> <p><a href="#">Storyboard That</a></p> <p><a href="#">Usare Storyboard per creare fumetti</a></p> <p><a href="#">Google Presentazioni</a></p> <p><a href="#">Power Point</a></p> <p><a href="#">Canva</a></p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p><a href="#">Come si costruisce Un modello</a></p> <p><a href="#">Generatore online di Webquest</a></p>

<p>elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: c/tablet/ robot e software di programmazione.</p>	<p><a href="#">Learningapps</a> Creare contenuti sotto forma di gioco: <a href="#">TinyTap - Tutorial TinyTap</a> <a href="#">Blooket</a> <a href="#">Giochi di CodyRoby e varianti</a> <a href="#">Codycolor</a> <a href="#">Blockly Games</a> <a href="#">CS Unplugged</a> <a href="#">Code.org</a> <a href="#">Codeweek</a> <a href="#">Scratch</a> <a href="#">MBlock</a> <a href="#">Micro:bit</a></p>
---	---	---

## Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

### Area di competenza 4. Sicurezza

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;</li> <li>• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;</li> <li>• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;</li> <li>• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;</li> <li>• utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;</li> <li>• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;</li> </ul>	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</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</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p>	<p><a href="#">Alla scoperta del web</a> Interland video</p> <p><a href="#">Alla scoperta del web</a> (Interland) libro pdf</p> <p><a href="#">Alla scoperta del web</a> (Interland) gioco online</p> <p><a href="#">Alla scoperta di Internet</a> Internetopoli gioco</p> <p><a href="#">Cos'è Internet</a> esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p><a href="#">Il potere delle parole</a> percorso educativo- cyberbullismo</p> <p><a href="#">La ricerca sicura on line</a> ("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p><a href="#">Dati personali</a> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p><a href="#">Segui le tracce digitali</a> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;</li> <li>• 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);</li> <li>• 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;</li> <li>• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;</li> <li>• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.</li> </ul>	<p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <p>Eeguire esercizi di ginnastica posturale.</p> <p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>	<p><a href="#">L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini</a> su <a href="http://educaredigitale.it">educaredigitale.it</a></p> <p>Siti utili:  <a href="#">Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home - EducareDigitale.it</a></p> <p><a href="#">I video tutorial di Parole O_Stili   Smile &amp; Learn (paroleostili.it)</a></p> <p><a href="#">FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</a></p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software <a href="#">Story Visualizer</a> (tutorial)</p> <p><a href="#">Space Shelter</a>: un gioco per apprendere come proteggersi online</p>

## Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

Area di competenza 5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza:		
5.1 Risolvere problemi tecnici.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli.</li> </ul>	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <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>	<p><a href="#">Il gioco della rete</a></p> <p><a href="#">Computer: hardware</a></p> <p><a href="#">Come si apre una cartella? Escaperoom</a></p>

## Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>• accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;</li> <li>• conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;</li> <li>• saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;</li> <li>• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</li> </ul>	<p>Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.                      Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.                      Creare sitografia e bibliografia di ricerche.                      Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).                      Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>	<p><a href="#">Motori di ricerca da Generazioni Connesse</a></p> <p>Video <a href="#">Ricerca in Rete</a></p> <p><a href="#">Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</a></p> <p><a href="#">Pearltrees</a> <a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Fake News da Generazioni</a></p> <p><a href="#">Connesse Il decalogo delle Fake news</a></p> <p><a href="#">Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a> (per i docenti)</p>

## Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G.

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza:		
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sapere che cos'è un'identità digitale;</li> <li>• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</li> <li>• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</li> <li>• conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</li> <li>• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li> </ul>	<p>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.</p> <p>Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <p>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:  <a href="#">Google Workspace per la scuola</a>  <a href="#">Office 365 Education</a>  <a href="#">WeSchool</a>  <a href="#">La Digitale</a></p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial <a href="#">Google classroom</a>            Massimo Bosetti - <a href="#">tutorial Drive</a></p> <p><a href="#">Bencivenni - videotutorial Drive</a></p> <p><a href="#">Dati personali e altri dati</a></p> <p><a href="#">Foto di classe con avatar</a></p> <p><a href="#">Segui le tracce digitali</a></p>

## Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G.

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza:		
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>	<p>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.</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</p> <p>Realizzare storytelling.</p>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p><a href="#">Animaker</a>  <a href="#">Storyjumper</a>  <a href="#">Book creator</a>  <a href="#">Ourboox</a>  <a href="#">Storyboard That</a>  <a href="#">Usare Storyboard per creare fumetti</a>  <a href="#">Google Presentazioni</a>            Power Point            Canva</p> <p><a href="#">Bencivenni-videotutorialpresentazioni</a></p> <p><a href="#">Istruzioni base Canva</a> (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola)</p> <p><a href="#">Creazione di poster / giornale / infografica con Canva</a> (di Daniele Biancardi)</p>

## Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G.

Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza:		
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> </ul>	<p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".</p> <p>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).</p> <p>Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</p> <p>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p>	<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><a href="#">Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it</a> <a href="#">Happy Onlife</a>: giocare con la sicurezza in rete <a href="#">Cybersecurity</a></p> <p><a href="#">Proteggersi da Phishing e frodi video</a> <a href="#">Web reputation video</a></p> <p><a href="#">Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it)</a> (repertorio di giochi e attività di gruppo)</p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Be safe: online in sicurezza   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</a></p>

## Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G.

Area di competenza 5. Risolvere problemi		
Descrittori di competenza:		
5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;</li> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli;</li> <li>• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;</li> <li>• individuare problemi di accessibilità;</li> <li>• riconoscere le mie esigenze di formazione.</li> </ul>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).</p> <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.</p> <p>Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p>	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p><a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</a></p> <p><a href="#">Manifesto "Tablet nello zaino"</a></p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: <a href="#">Witeboard-Aggie</a></p> <p><a href="#">Draw.Chat</a>: creare drawing chat room</p> <p><a href="#">Publish Your Design</a>: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p><a href="#">ABCya Animate</a>: creare animazioni online</p> <p><a href="#">Brush Ninja</a>: creare gif animate</p>

## Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi SECONDE E TERZE

### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</li> <li>• eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino.</p>	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p><a href="https://it.padlet.com/">https://it.padlet.com/</a></p> <p><a href="https://www.pearltrees.com/">https://www.pearltrees.com/</a></p> <p><a href="http://www.wakelet.com">www.wakelet.com</a></p> <p>Unità di lavoro su <a href="#">Scovare le bufale</a></p> <p>Riconoscere false notizie da <a href="http://tecnologiaduepuntozero.it">tecnologiaduepuntozero.it</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi</a></p> <p>Bonanomi Proposta di <a href="#">Hyperdoc</a></p> <p><a href="#">Cuore e parole</a></p>

## Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi SECONDE E TERZE

### Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</li> <li>• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</li> <li>• utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</li> <li>• 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).</li> </ul>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;</li> <li>- inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;</li> <li>- inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;</li> <li>- richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura;</li> <li>- programmare data e ora di invio;</li> <li>- valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.</li> </ul> <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;</li> <li>- modificare le impostazioni di condivisione;</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p><a href="#">Google Workspace per la scuola</a>  <a href="#">Office 365 Education</a>  <a href="#">WeSchool</a>  <a href="#">La Digitale</a></p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p><a href="#">Padlet</a>  <a href="#">Digipad</a> per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p><a href="#">Canva</a>  <a href="#">Adobe</a>  <a href="#">Express</a>  <a href="#">ClipChamp</a>  <a href="#">Timeliness</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;</li> <li>- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;</li> <li>- proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;</li> <li>- informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.</li> </ul> <p>Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>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.</p>	<p><a href="#">Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini</a>  <a href="#">Genially</a>  <a href="#">Tutorial per iniziare ad usare Genially</a></p> <p>Altri contenuti e risorse:  <a href="#">Generazioni connesse</a>  <a href="#">Parole Ostili</a></p>

**Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi SECONDE E TERZE**

**Area di competenza 3. Costruzione di contenuti**

**Descrittori di competenza:**

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul> <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• registrarmi ad un sito online indicato dal docente;</li> <li>• conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;</li> <li>- completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;</li> <li>- realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;</li> <li>- realizzare podcast;</li> <li>- confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</li> <li>- produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> </ul> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:</p>	<p><a href="#">Canva</a></p> <p>Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: <a href="#">istruzioni</a> Canva</p> <p><a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di <a href="#">consegna</a> con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare <a href="#">Book Creator</a> per raccontare o documentare esperienze</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</li> <li>• indicare le fonti di informazione;</li> <li>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<p>sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</p> <p>sperimentare semplici applicazioni rotoriche;</p> <p>creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</p> <p>svolgere attività di geometria;</p> <p>creare musica;</p> <p>replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <p>partecipare alla <a href="#">KIDS GAME JAM</a>, il concorso internazionale di Coding;</p> <p>partecipare alla <a href="#">CodeWeek</a>;</p> <p>partecipare a competizioni come <a href="#">FIRST LEGO LEAGUE</a>. Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <p>creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante;</p> <p>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;</p> <p>aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</p> <p>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.</p>	<p>Costruire esperienze in AR con <a href="#">Metaverse -Tutorial Metaverse</a></p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: <a href="#">Indicazioni di ricerca sulle montagne</a> Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: <a href="#">StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini)</a> <a href="#">Google Earth (tutorial Zerboni)</a></p> <p>Canva <a href="#">Link mappa</a> <a href="#">Link_altra mappa</a></p> <p>Padlet sul Muro di Berlino <a href="#">Link Padlet</a> <a href="#">Esempio di immagine interattiva con Genially</a> <a href="#">Esempio di Linea del tempo</a> (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con <a href="#">Scratch</a> Programmare un robot: <a href="#">MakeBlock Licenze Creative Commons</a></p> <p><a href="#">Italia Garage Band</a></p> <p><a href="#">Google Earth</a> per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>

## Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi SECONDE E TERZE

### Area di competenza 4. Sicurezza

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</li> </ul>	<p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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).</p>	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p><a href="#">Schede polizia postale</a></p> <p><a href="#">Cittadini digitali - Pearson</a></p> <p><a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse</a></p> <p><a href="#">Progetto e collaborazione con Navigare a vista</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</li> <li>• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</li> </ul>	<p>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.</p> <p>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).</p> <p>Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</p> <p>Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</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 principali).</p> <p>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.</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>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2<sup>a</sup> SSPG) vedi <a href="#">Allegato</a></p> <p><a href="#">Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.</a></p> <p>Sostenibilit à: <a href="#">Agenda 2030</a></p> <p><a href="#">Il punto di non ritorno (documentario)</a></p> <p>Lecture suggerite ai docenti: Fogaro, 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>

## Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi SECONDE E TERZE

### Area di competenza 5. Risolvere problemi

#### Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li> <li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;</li> <li>• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;</li> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</li> </ul>	<p>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, ...).                      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.</p>	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p><a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</a></p> <p><a href="#">Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica</a></p> <p><a href="#">Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.</p> <p>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.</p> <p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</p> <p>Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p>	

# TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

## AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

## AREA 5 – Soluzione di problemi

Con il supporto di un adulto sono in grado di:

- riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook);
- individuare il pulsante start e avvia un dispositivo;
- utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- visionare immagini, animazioni, video;
- eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

# TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DEI BIENNI

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

### AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

## **AREA 2 - Comunicazione e collaborazione**

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

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

## **AREA 3 - Costruzione 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 esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

## **AREA 4 - Sicurezza**

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

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

## **AREA 5 - Risolvere problemi**

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

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

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

### AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- 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.

### AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

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;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

### AREA 3 - Costruzione di contenuti

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

#### **AREA 4 - 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;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

#### **AREA 5 - Risolvere problemi**

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

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

### **TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO**

#### **AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati**

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

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

## **AREA 2 - Comunicazione e collaborazione**

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.

## **AREA 3 - Costruzione di 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.

## **AREA 4 - 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;
- 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..).

## **AREA 5 - Risolvere problemi**

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;

- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione

## **TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO**

### **AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati**

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

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

### **AREA 2 - Comunicazione e collaborazione**

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

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

### **AREA 3 - Costruzione di contenuti**

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

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

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

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;

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

#### **AREA 4 - Sicurezza**

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

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

#### **AREA 5 - Risolvere problemi**

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

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