

CURRICOLO DIGITALE

IC1 GRAVA

Scuola dell'Infanzia

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di I° grado

2024-2025

PREMESSA.....	4
FINALITÀ DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE).....	7
COMPETENZA DIGITALE E DISCIPLINE STE(A)M.....	9
IMPOSTAZIONE GENERALE DEL CURRICOLO DIGITALE.....	11
SCUOLA DELL'INFANZIA.....	12
Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati.....	12
Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione.....	13
Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali.....	14
Area di competenza 4 - Sicurezza.....	15
Area di competenza 5 - Risolvere problemi.....	16
SCUOLA PRIMARIA (classi 1a, 2a).....	17
Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati.....	17
Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione.....	20
Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali.....	22
Area di competenza 4 - Sicurezza.....	24
Area di competenza 5 - Risolvere problemi.....	26
SCUOLA PRIMARIA (classi 3a, 4a).....	28
Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati.....	28
Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione.....	30
Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali.....	32
Area di competenza 4 - Sicurezza.....	34
Area di competenza 5 - Risolvere problemi.....	36
SCUOLA PRIMARIA e SECONDARIA (classi 5a Primaria e 1a Secondaria).....	37
Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati.....	37
Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione.....	39
Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali.....	41
Area di competenza 4 - Sicurezza.....	45
Area di competenza 5 - Risolvere problemi.....	47
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (classi 2a, 3a).....	49

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati.....	49
Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione.....	51
Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali.....	53
Area di competenza 4 - Sicurezza.....	56
Area di competenza 5 - Risolvere problemi.....	59

PREMESSA

“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 e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico” (“Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente”, C189/9, p.9).

La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l’apprendimento permanente trattate nel documento Key Competences for Lifelong Learning. Si tratta di competenze essenziali per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l’occupabilità, la cittadinanza attiva e l’inclusione sociale. Fin dalla sua prima versione, il DigComp, creando un linguaggio comune di riferimento, ha fondato le basi per una visione condivisa di quali competenze siano necessarie per affrontare la digitalizzazione del mondo moderno e ha fornito una spiegazione chiara di come poter acquisire, consolidare e applicare in modo coerente la competenza digitale in tutti i campi. In ambito scolastico il DigComp è indispensabile per guidare il processo di sviluppo della competenza digitale che dovrebbe essere trasversale e coinvolgere tutte le discipline. L’I.C. Grava di Conegliano, in linea con il DigComp 2.2 e in considerazione alle crescenti esigenze di un uso sempre più diffuso e consapevole delle risorse digitali, ha ritenuto opportuno redigere un Curriculum verticale digitale che favorisca la conoscenza delle TIC e al contempo permetta agli alunni di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, sia per un uso strategico degli stessi, che per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. È importante evidenziare che tutte le competenze chiave sono complementari e interconnesse tra loro e si sostengono a vicenda sviluppandosi nei vari ambiti. La stessa complementarità si verifica tra la competenza digitale e le altre competenze chiave. Questa competenza inoltre è supportata da abilità di base nelle TIC (secondo il framework europeo Digcomp 2.2, versione aggiornata del DigComp):

A. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

B. **COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.

C. **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

D. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

E. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp riguarda esclusivamente la Dimensione 4 che tratta temi emergenti quali: la disinformazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie (fact-checking, fake news e deep fakes) in relazione alla media literacy, la tendenza alla datificazione connessa ai servizi Internet e alle applicazioni, l'interazione dei cittadini con i sistemi di Intelligenza artificiale, IoT (Internet of Things), sostenibilità ambientale e nuove forme di lavoro a distanza ed introduce esempi di conoscenze, abilità e attitudini, guidando gli alunni nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modo critico e in relazione all'intelligenza artificiale. La nuova definizione delle competenze digitali passa quindi per l'accettazione di una grande sfida sociale, civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la cittadinanza digitale e sviluppare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave: tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione. Il presente curriculum verticale digitale si propone di adottare un quadro formativo integrato e coerente, che accompagni gli alunni nel loro percorso scolastico. Il paradigma su cui lavorare è la didattica per competenze, intesa come progettazione che mette al centro trasversalità, condivisione e co-creazione e come didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Si inseriscono però anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e delle fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea. Questo curriculum è quindi strutturato per garantire la continuità e la progressione dell'apprendimento, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali e disciplinari al fine di guidare gli alunni a comprendere e interagire con il mondo digitale, acquisendo non solo conoscenze teoriche, ma anche abilità pratiche e critiche necessarie per affrontare le sfide del futuro.

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Base	1	Compiti semplici	Con guida
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni

FINALITÀ DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

Le TIC si identificano come le tecnologie utilizzate o utilizzabili nella didattica la cui connotazione è principalmente tecnologico-digitale.

Le TIC si riferiscono all'insieme delle tecnologie utilizzate per gestire e comunicare informazioni. Queste tecnologie includono:

- **Internet:** La rete globale che consente la comunicazione e l'accesso a informazioni in tempo reale.
- **Computer e Software:** Strumenti e applicazioni utilizzati per elaborare dati e creare contenuti.
- **Dispositivi Mobili:** Smartphone e tablet che permettono la comunicazione e l'accesso a Internet ovunque.
- **Social Media:** Piattaforme che facilitano la comunicazione e la condivisione di contenuti tra gli utenti

I nostri studenti fin dai primi anni di vita sono immersi in una società in cui la presenza delle tecnologie digitali è ormai pervasiva (pagamenti online, prenotazione di visite, lettori ottici al supermercato per scannerizzare...). Abitarli fin da piccoli ad un utilizzo corretto di questi dispositivi, può aiutarli ad essere degli adulti competenti nell'utilizzo delle tecnologie al fine di essere ben integrati nella società del futuro.

L'utilizzo delle TIC nella didattica è fondamentale per rispondere alle loro esigenze. Compito della scuola è quello di aggiornarsi costantemente per saper cogliere l'opportunità data dall'evolversi della tecnologia al fine di utilizzare metodologie didattiche attive, inclusive e collaborative. Ciò permette di svolgere compiti autentici che vanno a sviluppare e implementare quelle competenze chiave europee necessarie per diventare cittadini digitali consapevoli.

Le TIC sono inoltre da intendersi come strumento facilitatore inclusivo che permette di adattare la didattica ai diversi stili di apprendimento e/ o background culturali.

Le finalità dell'utilizzo delle TIC sono:

- Favorire la conoscenza degli strumenti digitali a scopo didattico.
- Promuovere una didattica e flessibile
- Sostenere l'alfabetizzazione digitale.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione potenziando i diversi stili di apprendimento.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.

- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.
- Saper distinguere la tipologia e la correttezza dei canali di informazione.

COMPETENZA DIGITALE E DISCIPLINE STE(A)M

Le Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre “nel piano triennale dell’offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell’infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l’infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l’apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative”. STEAM è l’acronimo inglese riferito a diverse discipline: Science, Technology, Engineering e Mathematics e indica, pertanto, l’insieme delle materie scientifiche-tecnologiche-ingegneristiche a cui si aggiunge l’ambito artistico.

A livello europeo, il sostegno allo sviluppo delle competenze negli ambiti STEAM ha trovato espressione nella Raccomandazione sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente del 2018 che ha previsto tra le otto competenze, la competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Con specifico riguardo ai contesti di apprendimento, viene ribadito che “metodi di apprendimento sperimentali, l’apprendimento basato sul lavoro e su metodi scientifici in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEAM) possono promuovere lo sviluppo di varie competenze. In generale, si intende promuovere competenze trasversali quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale”.

L’approccio inter e multi disciplinare costituisce pertanto il fulcro dell’insegnamento delle discipline STEAM, che risultano particolarmente indicate per favorire negli alunni e negli studenti lo sviluppo di competenze tecniche e creative, necessarie in un mondo sempre più tecnologico e innovativo. A tal fine, gli insegnanti, qualunque sia il grado scolastico, possono fare riferimento, a titolo esemplificativo e non esaustivo, alle seguenti metodologie:

- **Laboratorialità e learning by doing** Il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.
- **Problem solving e metodo induttivo** L’apprendimento basato sul problem solving e su sfide progettuali consente agli studenti di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso l’elaborazione di un progetto concreto.
- **Attivazione dell’intelligenza sintetica e creativa** L’osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità possono consentire agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi. In questo modo si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell’apprendimento favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e la ricerca indipendente.

- **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo** Il lavoro di gruppo, dove ciascuno studente assume specifici ruoli, compiti e responsabilità, personali e collettive, consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative.
- **Promozione del pensiero critico nella società digitale** L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste risorse offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile e mirano ad incentivare gli studenti a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli.
- **Adozione di metodologie didattiche innovative** Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, la scuola dovrebbe ricorrere anche alle tecnologie, adottando una didattica attiva che pone gli studenti in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.

IMPOSTAZIONE GENERALE DEL CURRICOLO DIGITALE

Le tabelle seguenti descrivono l'impostazione generale del curricolo e delle singole schede. Per ciascun periodo sono presenti 5 schede: una per ciascun area del Dig.Com 2.2; le schede sono contraddistinte dai colori utilizzati nella versione italiana del DigComp2.2 per le singole Aree secondo la Legenda seguente:

1. Impostazione generale del curricolo

Scuola dell’Infanzia	triennio	<table><tr><td></td><td>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</td></tr><tr><td></td><td>2. Comunicazione e collaborazione</td></tr><tr><td></td><td>3. Creazione di contenuti digitali</td></tr><tr><td></td><td>4. Sicurezza</td></tr><tr><td></td><td>5. Risolvere problemi</td></tr></table>		1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		2. Comunicazione e collaborazione		3. Creazione di contenuti digitali		4. Sicurezza		5. Risolvere problemi
	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati											
	2. Comunicazione e collaborazione											
	3. Creazione di contenuti digitali											
	4. Sicurezza											
	5. Risolvere problemi											
1ª e 2ª classe Scuola Primaria	biennio											
3ª e 4ª classe Scuola Primaria	biennio											
5ª classe Scuola Primaria/1a classe Scuola Secondaria di 1° grado	biennio											
2ª e 3ª classe Scuola Secondaria di 1° grado	biennio											

2. Impostazione di ciascuna scheda

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati			
	Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
Descrittore di competenza:			
Obiettivi di apprendimento	Attività proposte	Risorse suggerite	

3. Impostazione di ciascuna area

All'interno del curricolo, le attività proposte scritte con il colore Bordeaux sono riferite agli obiettivi STEAM.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore di competenza:

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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● Individuare e riconoscere i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante) ● Individuare il tasto start e avviare un dispositivo ● Indicare mouse, tastiera e schermo di un dispositivo ● Identificare e utilizzare le icone e applicazioni principali in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) ● Visionare immagini, animazioni, video ● Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. ● Conoscere le modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali) ● Utilizzare il touchpad/touchscreen in maniera sempre più intenzionale ● Riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere il proprio nome ● Discriminare le lettere dai numeri nella tastiera	- Utilizzo dello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input - Avvio di un'applicazione attraverso il touchscreen e utilizzo del touch per orientarsi nello schermo - Accensione e spegnimento di PC, notebook, tablet, monitor touch - Individuazione di un'icona o di applicazioni sul dispositivo e utilizzo delle frecce direzionali della tastiera - Semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. Semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico che richiedano l'accensione e spegnimento di PC, notebook, tablet, monitor touch, l'utilizzo dello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input, l'avvio di un'applicazione attraverso il touchscreen e l'utilizzo del touch per orientarsi nello schermo, l'individuazione di un'icona o di applicazioni sul dispositivo e utilizzo delle frecce direzionali della tastiera	Attività didattiche con: IL GUFO BOO BEE-BOT (per android: Bee-Bot - App su Google Play) Programmi e App per disegnare Paint Kids Paint Tux Paint Video/link utili all'adulto (genitori e docenti) : Generazioni connesse

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione									
Descrittore di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		<table><tr><td>Livelli DigComp 2.2</td><td>Complessità del compito</td><td>Autonomia</td></tr><tr><td>1</td><td>Compiti semplici</td><td>con guida</td></tr></table>		Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	1	Compiti semplici	con guida
Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia							
1	Compiti semplici	con guida							
Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite							
● Utilizzare semplici strumenti digitali per giocare e guardare immagini con la supervisione dell'insegnante ● Interagire con gli altri attraverso semplici tecnologie digitali (con l'aiuto dell'insegnante)	- Giochi/attività in cui si richiede l'invio di un messaggio vocale, l'utilizzo di semplici strumenti digitali, la visione di immagini o filmati con la supervisione dell'insegnante	Video/link utili all'adulto (genitori e docenti) : https://www.youtube.com/@fantavolando7919 - fantavolando 7919 - https://www.youtube.com/@S - mileandLearnEnglish Attività didattiche con: - Labirinti, Memory: Software on-line - Educandy							

Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali

Descrittore di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.4 Programmazione

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• Conoscere i basilari principi di programmazione • Riconoscere il reticolo e conoscere il funzionamento dei bee-bot • Eseguire semplici percorsi su griglia (coding unplugged) • Creare percorsi con un robottino • Formulare semplici istruzioni (coding unplugged) per far muovere un oggetto / un compagno in un contesto di gioco. • Inventare immaginare creare un nuovo sviluppo di una storia con nuovi personaggi . • Realizzare, con l'aiuto dell'insegnante, storie multimediali abbinando le registrazione audio delle voci ai disegni	- Attività di programmazione con un robot programmabile (creazione di un percorso e dei comandi utili all'esecuzione del percorso da parte del robottino) - Invenzione e realizzazione di storie a partire da disegni liberi, creazione di immagini animate a partire dai disegni liberi e/o con associazione dei disegni alla registrazione audio delle voci - Attività sui reticoli: esecuzione di semplici istruzioni (coding unplugged) muovendosi nello spazio; formulazione di semplici istruzioni (coding unplugged) per far muovere un oggetto/un compagno in un contesto di gioco. - Creazione di occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici.	Coding Unplugged: - Coding con le impronte dei piedi - Scuolainsoffitta - Cody Feet Attività didattiche con: - Educandy: - ZaplyCode - Scratch junior - Stop Motion Studio Attività didattiche STEAM: ▶ Attività STEM, scuola dell'infanzia... ▶ DM 65/2023 "Progetto STEM ... https://static.erickson.it/prod/files/itemVariant/itemvariant_sfogliaibro/123682_9788859019046_y272_tinkering-coding-making-per-bambini-da-i-4-ai-6-anni.pdf Fondazione Mondodigitale https://www.mondodigitale.org/

Area di competenza 4 - Sicurezza**Descrittore di competenza:**

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto • Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo • Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta	- Acquisizione di regole relative all'utilizzo dei dispositivi nel corso dell'uso dei medesimi (necessità della supervisione di un adulto, tempi di fruizione limitati e concordati con gli adulti di riferimento.)	Video/link utili all'adulto (genitori e docenti) : Internet: un mondo da scoprire #AncheIoInsegno (parte relativa alle relazioni/ comunicazione interattiva)

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

Descrittore 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)

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● Comprendere una disfunzione del dispositivo ● Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione ● Individuare alcune ipotesi di soluzione dei problemi con l'aiuto dell'adulto ● Individuare la soluzione corretta	- In presenza di un problema tecnico, formulazione di ipotesi sulle possibili cause con la guida dell'insegnante.	Video/link utili : Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera

SCUOLA PRIMARIA (classi 1^a, 2^a)

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● Orientarsi nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. ● Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante ● Muovere correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. ● Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica memorizzando i simboli. ● Sperimentare con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica e disegno in pixel.	Giochi educativi ed esercizi interattivi che prevedano: - accensione e spegnimento del PC, notebook, tablet, monitor touch, e memorizzazione dei simboli principali della tastiera - individuazione di cartelle, icone, programmi e applicazioni sul dispositivo, - individuazione di file, programmi, applicazioni ed esplorazione di contenuti sulla base delle indicazioni fornite dall'insegnante - apertura di un file utilizzando l'app/programma adeguato - utilizzo del touch, del touchpad e del mouse per orientarsi nello schermo - individuazione delle applicazioni, giochi - accesso alle applicazioni, programmi, file - memorizzazione dei simboli principali della tastiera - creazione di un contenuto grafico digitale	Attività didattiche con: - Canva - Youtube Kids - Code.org - Genially - Wordwall - Panquiz - EdClub (per l'uso della tastiera) - TypingClub - Il gufo Boo Programmi e App per disegnare - Paint - Kids Paint - Tux Paint - ZaplyCode - Paint 3D

		Video/link utili : Ricerche Maestre (Motore di ricerca per bambini: ambiente di ricerca protetto che si trova all'interno del lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone) In rete con la testa Genially Gestire la ricerca in rete con i bambini Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera  Cittadinanza digitale c... Video/link utili all'adulto (genitori e docenti) : Formy, Balm e il device misterioso Formy e la cicala ci insegnano che possiamo usare le risorse online per imparare a fare tantissime cose, ma bisogna sempre verificare che ciò che ci viene detto sia vero. pianetino
--	--	---

		Libro di Rino computerino stampabile
--	--	---

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

Descrittore di competenza:

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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
- 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).	- Attività di familiarizzazione con la piattaforma in uso a scuola in presenza o a distanza. - Attività cooperativa in gruppo nelle varie discipline utilizzando strumenti digitali condivisi, riconoscendo e praticando ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Attività di trasposizione da semplici messaggi scritti a semplici mail, con l'aiuto dei docenti - Riflessione sulle parole da utilizzare in internet a partire da storie/stimolo - Attività sugli elementi fondamentali di un messaggio (destinatario, mittente, contenuto) al di là del medium utilizzato - Approfondimento del Manifesto della comunicazione non ostile: parole piumate/parole appuntite (le parole gentili da usare nel digitale).	Utilizzo di piattaforme collaborative online: - Google Workspace per la scuola - Office 365 Education - WeSchool - ClassDojo - La Digitale Manifesto della comunicazione non ostile Video/link utili all'adulto (genitori e docenti) : https://www.ancheioinsegno.it/attività/buttiamo-le-parole-appuntite-e-scambiamoci-le-parole-piumate/ Buttiamo le parole appuntite e scambiamoci le parole piumate: schede didattiche sull'uso delle parole non ostili

		Raccolta di informazioni e attività dedicate ai più piccoli sulla sicurezza nella navigazione in rete: -Generazioni connesse 1 -Generazioni connesse 2 Giornate da ricordare • Giornata Mondiale della Gentilezza (13 novembre) • Safer Internet Day (10 febbraio) es. di attività per il Safer Internet Day  Safer Internet Day 202...
--	--	--

Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali

Descrittore di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• 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.	- Creazione di un cartellone, con la partecipazione dei bambini, da esporre in aula, per illustrare le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. - Uso di giochi didattici con drag and drop (primo anno); uso di giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). - Compilazione di un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). - Creazione di disegni con un software/app di grafica e pixel art. - Creazione di documenti con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED - Scomposizione di oggetti e/o manufatti in parti e ricostruzione.	Attività di coding: Partecipare alla Codeweek - Code.org - CodyRoby - EN - CodeMOOC - Bee Bot - Scratch Jr Ulteriori risorse per le attività STEAM: Tinkering coding making per bambini dai 6 agli 8 anni "Un progetto STEAM: la la matematica incontra l'arte attraverso l'origami" Programmi e app per disegnare: - https://sketch.metademolab.com/share/cf1671e5e6f04254b5bb6b12ad4f7ace/wave_hello_3

	- Esecuzione di istruzioni, formulazione di istruzioni da seguire in un determinato ordine, riordino di istruzioni. - Utilizzo di codici e simboli. - Costruzione di un prodotto materiale seguendo un algoritmo dato. - Utilizzo di disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni in modalità unplugged. - Attività di movimento sui reticoli seguendo le istruzioni date da un compagno o dalle insegnanti. - Riordino ed esecuzione degli algoritmi di istruzioni (es.: costruzione di un origami, realizzazione di un gioco motorio, realizzazione di un percorso, ecc.). ATTIVITÀ DI TIPO PLAGGED - Utilizzo di Scratch Junior (aiuta a pensare logicamente, a creare semplici programmi o anche semplici storie). - Code.org. (aiuta a pensare logicamente e a creare semplici programmi). - Creazione di disegni digitali utilizzando strumenti di disegno come Paint. - Attività sui reticoli utilizzando i robot in dotazione all'istituto.	- https://www.zaplycode.it/ - https://www.pixilart.com/ Attività didattiche con: - Educaplay - Wordwall - BookCreator - Canva - Genially - Learningapps - Calameo (piattaforma per creare ebook con i disegni dei bambini)
--	---	---

Area di competenza 4 - Sicurezza

Descrittore di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● Individuare semplici modalità per proteggere i propri 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 sé e per gli altri; ● Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ● Saper indicare i programmi e i videogiochi preferiti e motivare la preferenza.	- Solo con il supporto dell'adulto: utilizzazione dell'account scolastico, memorizzazione delle credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzazione dell'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con la quali lo si fa. - Confronto e discussione, dopo delucidazioni e visione di cartoni animati, di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. - Rappresentazione mediante disegno di un evento pericoloso. - Racconto di una storia e individuazione delle emozioni e dei ruoli in relazione all'evento di pericolo. - Disegno della carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. - Disegno a mano e/o creazione di un avatar con un software o una app. - Disegno di una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. - Riflessione, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata e sui momenti nei quali è più opportuno utilizzare i dispositivi digitali.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: - Google Workspace per la scuola - Office 365 Education - WeSchool - ClassDojo - La Digitale App/link utili per la realizzazione di Avatar: -Vidnoz Digiface by La Digitale-Digiface Avatar Kawaii Pixton Oh my doll App per far parlare personaggi/disegni : Chatterpix

	- Progettazione di un'indagine statistica sull'utilizzo dei dispositivi (tipologia, durata, momento della giornata, intensità..). - Riflessioni sulle emozioni e/o stati d'animo che emergono durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. - Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	
--	--	--

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

Descrittore 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)

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
1	Compiti semplici	con guida

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ● Identificare semplici soluzioni per risolverli. ● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali ● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base	Attività/giochi che richiedano una o più delle seguenti azioni: - denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...; - accendere e spegnere pc, notebook, tablet; - scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia); - utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input; - utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante; - utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo); - usare semplici Sudoku, labirinti cartacei e online. - usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative; - dire o scrivere una serie di ipotesi (o parole chiave) da discutere per trovare una soluzione più	Attività didattiche: - https://wordwall.net/it/resource/9189530/informatica/hardware-e-e-software - L'AULA INFORMATICA - Immagini con bollini Video/link utili: -  Accendere e spegnere il c... -  Le parti del computer

	attendibile a un problema concreto di vita reale proposto; - costruire flashcard digitali (ad es. con Canva).	
--	--	--

SCUOLA PRIMARIA (classi 3^a, 4^a)

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
- esprimere le sue 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; - identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto; - individuare e utilizzare un motore di ricerca e i programmi principali; - avviare la procedura per stampare un documento.	Nell'ambito di una piccola ricerca su temi di interesse, con la supervisione dell'insegnante: - individuare e aprire il motore di ricerca nel desktop, - individuare i programmi principali nel desktop, - individuare una cartella sul desktop del pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella, - aprire un file (una foto, un documento), - archiviare un file in una cartella, - organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	Attività didattiche: - Wordwall, - Genially, - Learning Apps Ti presento Windows (Edscuola) Video utili:  Cittadinanza digitale consape... Motore di ricerca: Ricerche Maestre Motore di ricerca per bambini (ambiente di ricerca protetto che si trova all'interno del lavoro open source)

		della docente e formatrice Paola Limone) Gestire la ricerca in rete con i bambini (In rete con la testa Genially)
--	--	---

<i>Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione</i> Descrittore di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette								
<table border="1"> <tr> <td>Livelli DigComp 2.2</td><td>Complessità del compito</td><td>Autonomia</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Compiti semplici</td><td>In autonomia e con guida se necessario</td></tr> </table>			Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario
Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia						
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario						
Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite						
• riconoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere e individuare diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • riconoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • individuare gli elementi che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • lavorare in gruppo rispettando i ruoli ed incarichi per creare contenuti digitali.	Attività di consolidamento della capacità di utilizzo della piattaforma in uso a scuola in presenza o a distanza che richiedano di: - utilizzare, con la supervisione di un adulto, i principali strumenti digitali per la comunicazione nella piattaforma in uso a scuola, - utilizzare la condivisione di un documento per la realizzazione di un semplice testo/ricerca, - interagire, sia in classe che a distanza, attraverso la piattaforma in uso, - utilizzare le app online per scrivere testi e produrre altri contenuti (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa, - utilizzare lavagne digitali e muri virtuali, - riflettere sulle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali, - applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Attività didattiche sulle forme di comunicazione e le parti che la compongono: -Wordwall, -Genially, -LearningApps L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: - Whiteboard - Padlet - https://miro.com/it/ Utilizzo delle piattaforme collaborative online: - Google Workspace per la scuola - Office 365 Education - WeSchool - ClassDojo - La Digitale - Canva						

		Per il comportamento in rete (Netiquette): - La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag.27). - Manifesto della comunicazione non ostile - Giornata Mondiale della Gentilezza (13 novembre) - Safer Internet Day (10 febbraio) - Vivi Internet, al meglio Libro da colorare con alcune regole basilari da rispettare nella navigazione in internet - Vivi Internet, al meglio - Raccolta di informazioni e attività dedicate ai più piccoli sulla sicurezza nella navigazione in rete: - Generazioni connesse <u>Video utili per riflettere sul comportamento on line:</u> -  Cittadinanza digitale cons... Racconto "Alice nel paese di internet": decalogo su come navigare sicuri. -  Decalogo per navigare sic...
--	--	---

Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali		
Descrittore di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito
	2	Autonomia In autonomia e con guida se necessario
Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe); - gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); - 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; - scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Attività di storytelling digitale in cui si richieda di/si stimoli a - scrivere in formato digitale un dialogo inventato, - scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online, - tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Relazione su esperienze realizzate che implichi - progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali, - creare una presentazione riguardante la ricerca o l'attività svolta in classe, - completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Utilizzo del metodo <u>WebQuest</u> per svolgere una ricerca di informazioni. - Attività di codifica e decodifica di istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Attività di Code Week con la classe. - Formulazione ed esecuzione di semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. Esplorazione di aspetti diversi della realtà, facendo emergere domande e ipotesi, per trovare risposte o soluzioni possibili.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Google Presentazioni Power Point Canva Prezi Word Art Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) Video utile alla creazione del Webquest:  Come Creare una Webquest c... Creare contenuti sotto forma di gioco:

		Learningapps TinyTap - Tutorial TinyTap Attività di coding: Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweeek Scratch MBlock Micro:bit Esempi di attività STEAM:  Un robot per scarabocchiare circuiti – Maestra Sabretta
--	--	---

Area di competenza 4 - Sicurezza

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni sugli utenti 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 propri diritti e di quelli altrui; • utilizzare il proprio account scolastico su diversi dispositivi presenti a scuola ed effettuare in modo corretto il login e il logout; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla propria 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);	Attività, anche di routine, in cui si richiede/si ricorda agli alunni che l'utilizzo del proprio account in ogni device scolastico: - va effettuato con corrette procedure di login e logout; - rispettando i regolamenti degli spazi e degli strumenti digitali presenti a scuola. - Attività di riflessione sull'impostazione di password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole e simboli e sensibilizzazione sulla necessità di mantenere segrete le proprie password e sull'importanza di preservare i propri dati personali al fine di garantirne la sicurezza. - Riflessione sull'utilizzo quotidiano dell'uso dei device attraverso la progettazione di un'indagine statistica sull'utilizzo dei dispositivi al fine di sensibilizzare alla riduzione della quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. - Realizzazione di grafici e istogrammi sui programmi e i video giochi preferiti per riflettere su quelli più adeguati.	Alla scoperta del web Interland (video+download pdf del libro) Alla scoperta del web (Interland) gioco online Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole percorso educativo-cyberbullismo Sito in cui trovare materiale, giochi, video utili, video cartonati per riflettere sui rischi della navigazione in internet e sull'identità digitale L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it

• essere consapevole della necessità di proteggere sé stessi 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.	- Creazione e drammatizzazione di storie dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete (cyberbullismo). - Conversazioni collettive per aiutare gli alunni a distinguere il reale dal virtuale. - Osservazione di immagini raffiguranti la corretta postura da tenere durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. - Realizzazione di cartelloni da esporre in classe con raffigurate le posizioni posturali corrette. - Esecuzione di esercizi di ginnastica posturale. - Svolgimento di pause attive per regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi.	Link/video utili: video tutorial di Parole O_Stili Smile & Learn Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online
---	---	---

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

Descrittore di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	- Denominazione e distinzione corretta delle parti hardware, delle più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... - Riconoscimento delle reti wi-fi disponibili a cui, con la supervisione dell'adulto, è possibile collegarsi. - Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Conoscenza della disponibilità di alcuni sistemi di salvataggio e condivisione in piattaforme Cloud (es. Google Drive).	Attività didattiche sui dispositivi: Il gioco della rete Computer: hardware gioco file e cartelle - Telequiz Escape room Piattaforme in uso a scuola: Google Classroom

SCUOLA PRIMARIA e SECONDARIA (classi 5^a Primaria e 1^a Secondaria)

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento

(L'alunno è 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.

Attività proposte

- Ricerca di alcune informazioni in internet in base alla consegna del docente o alle necessità che emergono all'interno del gruppo classe.
- Individuazione dei siti/domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui poter selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.
- Redazione di una sitografia e bibliografia di ricerche sulla base di indicazioni/schemi forniti dal docente.
- Utilizzazione delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca).
- Utilizzo di alcune app online per organizzare le proprie ricerche (ad esempio Canva, Padlet, Thinglink).
- Organizzazione, archiviazione e recupero di informazioni e contenuti in ambienti digitali o in una cartella nominata.
- Stampa di un documento.

Risorse suggerite

Risorse, giochi e attività per una corretta navigazione in internet:

- [Internetopoli, l'App - Ludoteca del Registro.it](#)
- [Happy Onlife](#)
- [Vivi Internet, al meglio](#) con manuali ricchi di schede, attività, giochi, approfondimenti per distinguere le fake news, riconoscere le frodi on line e il catfishing
- [Motori di ricerca da Generazioni Connesse](#)
- https://internetopoli.it/landing_page/
-  [Il decalogo delle FakeNe...](#)
- [Bufalopedia](#)

	- Visione di video e conversazioni collettive per comprendere come sia necessario vagliare le informazioni e analizzarne l'attendibilità. - Esecuzione di giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro veridicità. - Analisi di come viene costruito un video (inquadrature, tagli, sequenze).	- Cittadinanza digitale: le fake news - HUB Campus Risorse su siti/domini: -  Cos'è un nome a do... -  Carpe digital: Cosa s... Video o articoli sulle fake news: -  Riconoscere le Fake News -  Quando il video è Fake - Che cos'è una fake news? - FocusJunior.it Video o articoli sulla ricerca in rete: •  10 punti fundamenta... •  Come funziona un m... •  Carpe Digital - Qual è... • Web Come usare Google per trovare le informazioni - FocusJunior.it App on line: • Padlet • Canva • Genially • ThingLink
--	--	---

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento

(L'alunno è 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.

Attività proposte

- Conversazioni collettive sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
- Con gli esempi guida forniti dall'insegnante, utilizzo basilare del sistema cloud in dotazione alla scuola (organizzazione delle cartelle, creazione di documenti, collaborazione nella redazione di documenti digitali creati e condivisi dal docente o da altri studenti, caricamento e condivisione di un file)
- Invio di email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni, individuando le parti che compongono il messaggio (destinatario, contenuto, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- Scrittura collaborativa, di testi o elaborati disciplinari, sia in presenza che a distanza.

Risorse suggerite

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

[Google Workspace per la scuola](#)
[Office 365 Education](#)
[WeSchool](#)

Giochi e attività sulla comunicazione:

- [La comunicazione - Quiz](#)

E-mail:

-  Come si scrive una e-...

Video e attività sulla netiquette e l'identità digitale:

-  CHE COS'È LA CITTADI...
- <https://www.youtube.com/watch?v=i798AtfeKoE>

	- Organizzazione dei file scaricati e salvati nel proprio dispositivo. - Utilizzo di app online per elaborare semplici dati o grafici con fogli di calcolo, scrivere anche in modalità collaborativa e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.	-  Cittadinanza digitale c... -  dati-personali-e-altri-d... Safer Internet Day (10 febbraio) Video tutorial per insegnanti sull'uso di Google Drive e Google Classroom: -Google Drive: come funziona e come usarlo a scuola per la didattica  Primi passi con GOOGLE DRIVE...  classroom_tutorial_studenti_g...  Tutorial Google Drive ed esten... App online per creare grafiche, video, presentazioni: • Canva • Adobe express • Book Creator • Prezi • Genially • ThingLink Tutorial per creare infografiche con le app indicate:  Come FARE UN'INFOGRAFICA ...  GENIALLY #2 Infografiche inter...  Tutorial Bookcreator  Come usare ADOBE Express G...  THINGLINK: tutorial completo i...
--	--	--

Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali

Descrittore di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento

(L'alunno è in grado di...)

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare;
- 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.
- utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.
- realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.

Attività proposte

- Utilizzo di 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.
- Scrittura in formato digitale di un dialogo per poi trasformarlo in animazione.
- Realizzazione di una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone il contenuto e la veste grafica.
- Realizzazione di un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.
- Scrittura in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretta e/o commento) mediante app di scrittura online.
- Realizzazione di storytelling digitali per creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;
- Produzione di musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.

Risorse suggerite

Creazione di contenuti:

[Animaker](#)
[Storyjumper](#)
[Book creator](#)
[Ourboox](#)
[Storyboard That](#) (per la creazione di storie e fumetti)
[Google Presentazioni](#)
[Power Point](#)
[Canva](#)
[Prezi](#)
[Genially](#)
[Adobe Express](#)
[ThingLink](#)
[Powtoon](#)
[Kahoot](#)
[Word Art](#)
[Minecraft Education](#)

Risorse e video per utilizzare Minecraft Education:

[Lezioni per Minecraft Education](#)

	- Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. - Utilizzo di Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti simili per: ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); ● replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); ● partecipare alla KIDS GAME JAM (il concorso internazionale di Coding); ● partecipare alla CodeWeek ; - Progettazione e costruzione di modellini anche con l'uso della stampante 3D (es. un monumento storico, un modellino, ecc)	▶ Primi Passi con Minecraft Ed... Software per la stampante 3D: Autodesk Formit Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Esempio di Webquest di geografia ▶ Esempio di WebQuest.wmv Esempi diversi di webquest in https://www.profwaltergalli.it/per-i-docenti/metodologie-sottosezioni-d-a-1-a-8/3-webquest/ UDA Webquest scuola sec. I° grado http://www.bibliolab.it/webquest_fiumi/index.htm Video utili sul diritto d'autore: ▶ Cos'è il diritto d'autore? So... ▶ Diritto d'autore off e on line Istruzioni per utilizzare app e/o software per la creazione di contenuti: Bencivenni - videotutorial Google presentazioni Istruzioni base Canva Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)
--	--	--

		Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling Raccontare o documentare creando video con Adobe Express In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio) Istruzioni 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare un'intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. Usare Chat-Animator , TextingStory per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali
--	--	--

		Video tutorial Galati su come usare StoryboardThat per creare fumetti senza registrarsi al servizio App per creare musica: Garage Band Audacity Finale Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone Risorse per le STEAM: Scratch Geogebra LEGO® Education Professional Development Manuale Mbot MBlock First Lego League Tinkering coding making 8-11 anni Micro:Bit
--	--	--

Area di competenza 4 - Sicurezza

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• 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 propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza; scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti rispettosi della sostenibilità (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)	- Lettura del regolamento d'Istituto e "sottoscrizione". - Conoscenza delle credenziali dei propri account di istituto. - Utilizzo delle proprie credenziali per effettuare correttamente le procedure di login e logout. - Riflessione e discussione sul manifesto della comunicazione non ostile. - Riflessione ed identificazione di semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). - Analisi con la classe e riconoscimento dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. - Creazione di un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. - Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.	<u>Risorse video:</u> -Social network: quando ti connetti, connetti anche la testa Cittadinanza digitale consapevole Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Digitale a Scuola (video) Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi, avvocati, ecc) Navigazione sicura

		Il mio quartiere digitale - ProgrammallFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli (avventura gioco alla scoperta della città di Internet compatibile con LIM) Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammallFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it
--	--	---

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• 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 propria creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.	Nell'ambito di attività di ricerca individuale o in gruppo, di produzione ecc. relative alle diverse discipline: - distinzione e denominazione delle parti dell'hardware, delle periferiche, dei file, delle cartelle, delle icone... - verifica delle reti wi-fi disponibili e collegamento alla più adeguata. - arresto del sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - utilizzo di una piattaforma Cloud per archiviare i dati dei PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). - chiusura finestre pop up. - Distinzione fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, e individuazione dei più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. - Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).	- Drawpile Disegnare in maniera collaborativa - Google disegni - SketchUp Google SketchUp - Mecabricks.com Workshop: costruire con i LEGO. - Brush Ninja: creare gif animate (Create Art with our Free Digital Creative Tools) - Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online (https://bestsnip.com/mobile/webm/) - People Art Factory: creare gallerie virtuali online - Tinkercad (Login - Tinkercad)

	- utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. - Formulazione di richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. - Analisi dei problemi e ricerca delle soluzioni.	Strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti - machine learning for kids: Insegna a un computer a giocare - Canva IA: text to image, magic write, presentazione IA, movimenti personalizzati di foto, togliere lo sfondo dalle foto e modificarle, ad esempio: -  Intelligenza Artificiale in ... Canva - How to create a custom animation, -  Canva e l'intelligenza artif... -  Curipod: presentazioni in... -  Speechify: lettura di qual...
--	---	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (classi 2^a, 3^a)

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	compiti semplici	in autonomia e con guida, se necessario

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
● avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni; ● organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ● descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; ● organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); ● eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Attività di ricerca relative a diverse discipline, anche nell'ambito di attività STEM, che richiedano allo studente: - la conoscenza e l'utilizzo di diversi motori di ricerca; - l'utilizzo di strategie per la ricerca di informazioni. - il riconoscimento e l'individuazione tra le informazioni di quelle attendibili e non attendibili (fake news) e di fatti, opinioni e teorie;; - organizzazione e archiviazione di contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli in altra occasione per approfondire o eseguire una ricerca originale e personale. - Ricerca in autonomia di libri utilizzando il catalogo digitale in uso nel sistema bibliotecario. Lavoro di gruppo con i compagni in cui, con l'aiuto dell'insegnante, lo studente si esercita a:	Applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: - padlet - pearltrees - wakelet - TinyWow Video o attività sull'organizzazione e l'archiviazione dei contenuti: - https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle Risorse sull'utilizzo della sintassi per la ricerca con i browser o dei file nel computer:

	- applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); - identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; - 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. - Discussioni in classe e riflessioni sul fatto che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti spesso utilizzano algoritmi di AI (Intelligenza Artificiale) per generare risposte adattate al singolo utente (ad esempio, gli utenti continuano a vedere risultati o contenuti simili). Ciò è spesso indicato come "personalizzazione". - Comprensione, attraverso discussioni e conversazioni guidate, del fatto che il "deepfake" si riferisce a immagini, video e registrazioni audio di eventi o di persone generati dall'AI che non sono reali (ad esempio, discorsi di politici, volti di personaggi famosi in scene pornografiche) e che può essere impossibile distinguerli da quelli reali.	Come usare Google per la ricerca di informazioni (Focus Junior) -Guida e Sintassi per il motore di ricerca » ShinyStat -Come cercare un file Salvatore Aranzulla Video e attività sui contenuti digitali e le fake news: Proposta di Hyperdoc Cuore e parole 10 TIPI DI DISINFORMAZIONE Compito di realtà - Fake News.pptx Il cercatore di fake news Unità di lavoro su Scovare le bufale Riconoscere false notizie (tecnologiaduepuntozero.it) Risorse e video per attività sulle AI: Intelligenza artificiale a scuola: per una didattica innovativa Save the Children  Cosa sono i Deep Fake?
--	--	---

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	compiti semplici	in autonomia e con guida, se necessario

Obiettivi di apprendimento

(L'alunno è 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 informarsi e quindi migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

Attività proposte

- All'interno del sistema mail della scuola:
- utilizzo corretto e in autonomia dell'account scolastico;
 - compilazione di e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;
 - compilazione di e-mail utilizzando mail di gruppo o, laddove previsto, la conferma di lettura;
 - programmazione della data e dell'ora di invio;
 - invio di allegati, valutando le loro dimensioni.
- All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:
- creazione, condivisione e lavoro su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;
 - modifica delle impostazioni di condivisione;

Risorse suggerite

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

- [Google Workspace per la scuola](#)
- [Office 365 Education](#)
- [WeSchool](#)
- ClassDojo
- La Digitale
- [Canva](#)

Lavagne collaborative:

- [Whiteboard](#)
- [Padlet](#)
- [Miro](#)
- [Digipad](#)

Altre piattaforme collaborative:

	- spiegazione agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, delle strategie per condividere i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - esposizione all'insegnante delle fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - produzione di form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; - condivisione con i compagni delle informazioni riguardo le piattaforme digitali al fine di utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità; - riconoscimento e applicazione delle principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. - Conoscenza di alcuni servizi digitali pubblici e privati e di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino, uffici amministrativi organizzino l'accesso online. - organizzazione di un "giornale delle buone notizie". - lettura e commento de "Il Galateo Online" e delle dieci regole per vivere al meglio online. - Fornisce feedback a un sistema di intelligenza artificiale per la realizzazione di un contenuto (in base alla correttezza del prompt si generano contenuti diversi).	- Adobe Express - ClipChamp - Kahoot - Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di RobertoSconocchini - Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: - Generazioni connesse - Parole Ostili - TinyWow - Word Art Risorse da utilizzare in classe: - esercitazione sulla diffusione dei propri dati personali - dati personali e altri dati (guida per docenti) - corso di scrittura sulla netiquette (con esercitazione) Risorse didattiche: - giornata della gentilezza - Visitare il sito Generazioni Connesse
--	---	---

Area di competenza 3 - Creazioni di contenuti digitali

Descrittore di competenza:

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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	Compiti semplici	in autonomia e con guida, se necessario
3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	in autonomia

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
- 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; - comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore; - indicare le fonti di informazione; - conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione; - realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	In modalità offline o su piattaforma cloud: - creazione di una presentazione digitale multimediale, utilizzando un tutorial fornito dall'insegnante per presentare il lavoro ai compagni di classe; - aggiornamento di una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe con la LIM, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - realizzazione di un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali; - confronto di infografiche per coglierne la struttura; - progettazione di un'infografica; - utilizzo e modificazione di modelli per creare infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica; - progettazione e creazione di un'infografica con vari software utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze ...); - confronto di podcast per coglierne la struttura;	Risorse per la creazione di infografiche e presentazioni: Book creator Ourboox Google Presentazioni Power Point Canva Prezi Genially Adobe Express ThingLink Word Art Risorse per creare podcast: - Audacity - scheda di lavoro per creare un podcast - esempio di UDA per creare un podcast Creare presentazioni geolocalizzate:  Video Tutorial StoryMap read...

	- ideazione e progettazione di un podcast relativo ad un argomento indicato dalle insegnanti o scelto dagli alunni; - realizzazione di un semplice video su una tematica specifica. Nel lavoro di gruppo in classe, realizzare attività finalizzate a: - conversione di un testo in un formato multimediale (storytelling), utilizzando diversi possibili modelli: fumetto, conversazione telefonica, intervista, corrispondenza tra due personaggi famosi (anche e-mail o chat), - conversione di un testo o un video (inviato dall'insegnante) in una presentazione multimediale o in un podcast; - utilizzo consapevole di materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore; - utilizzo delle Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quella altrui; - utilizzo dei principali comandi di un programma per il coding e la robotica; - utilizzo in classe della robotica con i dispositivi presenti nell'istituto. - utilizzo di una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe; - realizzazione di una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite, ...); Introduzione all'Intelligenza Artificiale e all'Internet of Things: - Utilizzo di AI per creare automaticamente contenuti digitali (ad esempio testi, notizie, saggi, tweet,	Strumenti per lo Storytelling: Storyboard That Comic Strip Maker TextingStory Fakebook Fake Facebook Profile Generator Padlet Costruire esperienze in AR con Metaverse:  Metaverse: creare escape roo... Esempi di lavoro: Padlet sul Muro di Berlino https://padlet.com/giusichiego/die-berliner-mauer-lnutobapoe5nq8rk Esempio linea del tempo con Genially Die Judenverfolgung un der Zweite Weltkrieg Genially Creare il gioco del Labirinto con: Scratch Licenze Creative Commons Italia Le licenze Creative Commons 4.0 Risorse e video per attività sulle AI: Intelligenza artificiale a scuola: per una didattica innovativa Save the Children  Cos'è l'intelligenza artificiale? ... Teachable Machine
--	---	--

	musica e immagini) utilizzando il contenuto digitale esistente come fonte. - Formulazione di richieste alle AI per ottenere il risultato desiderato. - Attività di comprensione su come creare una richiesta non ambigua. In attività laboratoriali LED, - progettazione di un modellino di appartamento (materiale povero come cartone, polistirolo, legno) dotato di semplici apparati domotici di esempio; - gestione delle luci di un presepe; - creazione di una piccola stazione meteo; - condivisione di podcast e video scegliendo la piattaforma più idonea alle proprie esigenze. - Progettazione e costruzione di modellini anche con l'uso della stampante 3D (es. un monumento storico, un modellino, ecc). Attività con Arduino per stimolare il pensiero critico e l'apprendimento pratico - Analisi di un problema e sua codificazione	https://www.mondadorieducation.it/content/uploads/2025/04/VIRTUAL-FIELD-TRIPS-4.pdf?x73580 Software per la stampante 3D: Autodesk Formit Risorse per le STEAM: https://static.erickson.it/prod/files/itemVariant/itemvariant_sfoglibro/146974_9788859023357_y461_tinkering-coding-making-per-bambini-dagli-11-ai-13-anni.pdf Phyton Arduino Elementi di IOT
--	--	---

Area di competenza 4 - Sicurezza

Descrittore 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

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
2	compiti semplici	in autonomia

Obiettivi di apprendimento (L'alunno è in grado di...)	Attività proposte	Risorse suggerite
• 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 propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social;	- Lettura di termini di utilizzo dei servizi web; - memorizzazione di login e password per i propri account e per la mail di istituto allo scopo di salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione; - riflessione su che cosa sono il Phishing, l'adescamento online; - analisi di come funzionano vendita e acquisti online, rischi e opportunità; - individuazione delle differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...); - protezione dei profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti ...); - individuazione dei rischi nella ricezione di messaggi da profili falsi e applicazione delle misure per evitarli (controllo delle impostazioni privacy, analisi di possibili allegati infetti prima di eseguire il download); - riflessione, conversazione e condivisione all'interno della classe delle implicazioni riguardanti l'utilizzo di	App per effettuare un dibattito online Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Risorse tratte da Generazioni Connesse Progetto Navigare a Vista Educazione Digitale Strumenti e risorse: - Debate - Uda sul debate e la privacy on-line

• conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili.	- videogiochi o social (sondaggi, analisi dei tempi dedicati ai social ...); - comprensione delle implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social. Utilizzo della piattaforma cloud della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse, realizzando attività che abituino lo studente a: - proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password complessa); - controllare gli accessi recenti; - rilevare diversi rischi e minacce nell'accesso alla piattaforma cloud della scuola e applicare misure per evitarli (ad esempio: come controllare i virus degli allegati prima del download); - aiutare i compagni di classe a rilevare rischi e minacce mentre utilizzano la piattaforma di apprendimento digitale sui loro tablet (ad es. controllando chi può accedere ai file); - distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati; - condividere contenuti sulla piattaforma digitale della scuola in modo che la privacy personale e quella dei compagni di classe non siano danneggiate; - valutare se il modo in cui i dati personali vengono utilizzati sulla piattaforma cloud è appropriato e accettabile per quanto riguarda il diritto alla privacy; - discutere come prevenire/superare situazioni problematiche che possono sorgere dalla condivisione dei propri dati personali. - creare un blog/podcast (ad es. sul cyberbullismo o sull'esclusione sociale), con la collaborazione dei compagni di classe, per capire e saper interpretare la violenza in ambienti digitali;	
---	---	--

	- riconoscere la figura del referente al bullismo e cyberbullismo all'interno dell'istituto; - creare un eBook per rispondere a domande relative alla sostenibilità dell'uso dei dispositivi digitali, sia a scuola che a casa; - condividere il materiale creato affinché possa essere utilizzato anche da altri compagni di scuola e dalle loro famiglie; - riflettere sulle proprie emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco o di particolari app, ad esempio attraverso un questionario di riflessione (metacognizione); - partecipare ad attività rivolte a riconoscere e contrastare situazioni di dipendenza digitale, adottando strategie di monitoraggio e acquisendo capacità di autolimitazione nell'uso dei dispositivi.	
--	--	--

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

Descrittore di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni delle risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Livelli DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia
3	Compiti ben definiti e semplici problemi	da solo/a

Obiettivi di apprendimento

(L'alunno è 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 proprio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Attività proposte

- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzo nell'attività didattica quotidiana del PC della scuola e/o dei dispositivi mobili, della scuola o personali.
- Conoscenza delle varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).
- Diagnostica e eventuale risoluzione di comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.
- Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risoluzione di problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.
- Esecuzione di esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale quando si crea in modo condiviso un prodotto digitale.
- Conoscenza e applicazione di alcune impostazioni dei dispositivi in uso.
- Consapevolezza della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.

Risorse suggerite

Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.

[Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.](#)

[Manifesto "Tablet nello zaino"](#)
(webinar)

[Escape room nella didattica](#)

[Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico](#)

[Escape room con Google Moduli](#)

Video utili:

 [Le periferiche del computer](#)

	- Selezione dell'applicazione più adatta per lo scopo e spiegazione ai compagni e all'insegnante della scelta dell'utilizzo di una determinata applicazione; - Registrazione e accesso ai materiali scolastici da strumenti diversi. - Con la supervisione dell'insegnante, svolgimento di simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). - Costruzione di esperienze di gaming. - Condivisione di strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	Video utili sul funzionamento del computer, il sistema binario, la differenza tra hardware e software del progetto Programma il futuro es.  Hardware e software Video e link utili sulla risoluzione dei problemi e l'informatica: Unita 1 - ProgrammiIlFuturo.it
--	---	--