



I.C. Don Lorenzo Milani- D'Assisi

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale: 93548950729 - Codice Univoco: BUGJFU

Sito: www.icdonmilanidassisi.edu.it E-Mail: baic8ap005@istruzione.it baic8ap005@pec.istruzione.it

CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

1. PREMESSA

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 i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Nella Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 viene così descritta: *“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e 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”*.

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. Il DigComp è anche uno strumento per misurare, sviluppare e potenziare le competenze digitali di tutti i cittadini. 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, non soltanto quelle scientifiche o tecnologiche. 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. Se mettiamo a confronto le cinque dimensioni del DigComp 2.2 con le otto competenze chiave europee, notiamo ad esempio che la competenza chiave della Literacy prevede “le capacità di distinguere e utilizzare diversi tipi di fonti, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni” che sono necessarie per valutare l'affidabilità dei contenuti e delle varie fonti consultabili in rete, abilità che sono anche comprese nel DigComp 2.2. L'aggiornamento del quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini integra e mette in primo piano i temi cruciali della società attuale, come la digitalizzazione e l'intelligenza artificiale con un'importante spinta verso una diffusa consapevolezza digitale e una più competente cittadinanza. La competenza digitale si pone nell'ottica della trasversalità superando il concetto di disciplina e si sviluppa attraverso attività ben progettate e valutabili, spesso interdisciplinari, a scuola e fuori dalla scuola, a contatto con la realtà e coinvolge tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare,

creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza e “sapere irrinunciabile”, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l’uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l’aspetto dell’inclusione di tutti e di ciascuno.

L’aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “la scuola digitale non è un’altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell’innovazione della scuola” (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

Il documento al quale ci si riferisce per l’elaborazione del Curricolo Digitale del nostro Istituto Comprensivo è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, DigComp 2.2 del 22 marzo 2022) e l’IPRASE.

Nello specifico le aree di competenza individuate dal DigComp sono:

Area 1: “Alfabetizzazione su informazioni e dati”

Area 2: “Comunicazione e collaborazione”

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”

Area 4: “Sicurezza”

Area 5: “Problem solving”



Il curriculum è progettato tenendo in conto un’integrazione tra dimensione **tecnologica**, **cognitiva** ed **etica**:

- **dimensione tecnologica:** è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento;
- **dimensione cognitiva:** fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità;
- **dimensione etica e sociale:** la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA	1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di orientarsi nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. • È in grado di muovere correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. • È in grado di eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. • È in grado di, con la supervisione di un adulto, visionare immagini e filmati. • È in grado di sperimentare con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint) e disegno in pixel (pixel art).	A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di: • utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; • mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	Learning app Word wall Paint ZaplyCode - Coding e PixelArt

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		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sa: • interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali.	Blue bot/ bee bot <u>Terrapin Logo</u> Code.org

AREA DI COMPETENZA	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di saper utilizzare un robot programmabile. • È in grado di saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno sa: • creare percorsi con un robot (robotica educativa)	Robot educativi <u>Scratch junior</u> <u>Terrapin Logo</u> Code.org

AREA DI COMPETENZA	4. SICUREZZA	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di sapere che prima di utilizzare un dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento • È in grado di sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto	A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di: • proteggere i dispositivi • riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi • comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto.	Generazioni connesse

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)		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
È in grado di accorgersi di un problema nel funzionamento di un dispositivo	A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di: • individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI 1^ GRADO

CLASSI PRIMA E SECONDA SP

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		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto del docente. • È in grado di individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • È in grado di aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • È in grado di riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • È in grado di individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. • È in grado di nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è 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, è in grado di: • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	<u>Le parti del computer</u> <u>Accendere e spegnere il computer</u> <u>Accendere e spegnere il pc; il desktop</u> <u>Il mouse e la tastiera</u> <u>Scrivere con la tastiera</u> <u>TypingClub</u> gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail <u>Il gufo Boo</u> Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: <u>Motore di ricerca per bambini</u> che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: <u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u>

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		
ABILITÀ	COMPETENZA DESUNTA DAL DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di operare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. • È in grado di utilizzare i principi del Manifesto della comunicazione non ostile. • Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto). • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è 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).	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Manifesto della comunicazione non ostile

AREA DI COMPETENZA	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di Utilizzare giochi didattici sia online che offline • È in grado di creare un disegno con un software/app di grafica. • È in grado di creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged. • È in grado di interpretare e riordinare istruzioni sulla base di una codifica concordata per svolgere un compito. • È in grado di approcciarsi a software di programmazione dei vari robot in dotazione	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • 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.	Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim Animate drawings ABCya Animate <u>Meta</u>: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wordwall LearningApp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt Autunno in PixelArt Allegato disegno Carte CodyRoby Digitools Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot Codeweek

AREA DI COMPETENZA	4. SICUREZZA	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• Guidato dall’adulto sa utilizzare l’account scolastico per accedere alla piattaforma in uso, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d’animo. • È in grado di riconoscere emozioni reali e virtuali. • È in grado di definire e rispettare regole condivise per l’utilizzo di strumenti digitali e ambienti di apprendimento.	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; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti; • sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui	<u>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</u> <u>Digiface</u> <u>Pixton - foto di classe con avatar Fermati e</u> <u>pensa online</u> <u>Privacy online per i bambini</u> <u>Interland avventure digitali</u> <u>Il gioco delle emozioni</u>

AREA DI COMPETENZA		5. RISOLVERE PROBLEMI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 5.1 Risolvere problemi tecnici			
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE	
• È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto del docente.	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.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni	

CLASSI TERZA– QUARTA SP

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		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. • È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. • È in grado di utilizzare le operazioni corrette per aprire un file, archiviare, organizzare e scaricare. • È in grado di individuare la procedura per salvare e stampare un documento	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sa: • esprimere l'esigenza di ricercare informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare la terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • individuare le modalità di salvataggio e stampa di un documento	Gestire la ricerca in rete con i bambini LearningApps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete

AREA DI COMPETENZA	2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. • È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). • È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete (Netiquette).	Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet

AREA DI COMPETENZA	3.COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
ABILITÀ	COMPETENZA DESUNTA DAL DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. • È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione). • Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); • applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • completare una presentazione multimediale partendo da un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit

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		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. • È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo. • È in grado di creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • È in grado di mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • È in grado di regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e dedicarsi a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; • utilizzare in modo sicuro 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 potrebbero essere utilizzati da terzi; • individuare i rischi principali e le più comuni minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; • comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; • conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	<u>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it</u> Siti utili: <u>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home -EducareDigitale.it</u> <u>I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it)</u> <u>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</u> <u>Space Shelter</u>: un gioco per apprendere come proteggersi online

AREA DI COMPETENZA	5. RISOLVERE PROBLEMI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 5.1 Risolvere problemi tecnici		
ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone... • È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi. • È in grado arrestare il sistema seguendo la procedura corretta • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.	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; • trovare semplici soluzioni per risolverli.	<u>Il gioco della rete</u> <u>Computer: hardware</u> <u>Come si apre una cartella?</u> <u>Escape room</u>

CLASSE QUINTA SP-PRIMA SSPG

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet). • Creare sitografia e bibliografia di ricerche	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, 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; • distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news).	Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • E' in grado di simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.	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.	Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 La Netiquette Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace for Education

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni di robotica per sperimentare algoritmi, creare storie. • E' in grado di utilizzare Scratch o ambienti similari per sperimentare algoritmi, creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi di sfondo, svolgere attività di geometria; partecipare alle CodeWeek.	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; • interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni 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 1 Istruzioni 2 Esempio di guida alla ricerca di immagini 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare 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 o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE
- Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. - È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. - È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. - È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. - È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.	A livello base, in autonomia, o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; - avere cura e rispetto degli strumenti digitali e di quelli altrui; - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; - scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; - riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica; - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).	Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Diario di una giornata disconnessa Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030

AREA DI COMPETENZA	5. RISOLVERE PROBLEMI	
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali • Individuare divari di competenze digitali		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP2.2	RISORSE SUGGERITE
• È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.	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; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità;	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. <u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u> <u>Manifesto "Tablet nello zaino"</u> Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: <u>Witeboard</u> - <u>Aggie Draw.Chat</u>: creare drawing chat room <u>Publish Your Design</u>: costruire con i LEGO direttamente online <u>ABCya Animate</u>: creare animazioni online <u>Brush Ninja</u>: creare gif animate <u>Bestsnip Animation Studio</u>: creare ed animare personaggi online <u>PeopleArt Factory</u>: creare gallerie virtuali online Usare gli strumenti di <u>Canva</u> per sviluppare la creatività degli studenti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

- 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, è 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, è 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;
- 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, è in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (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 – PROBLEM SOLVING

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

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

CLASSE SECONDA E TERZA SSPG

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
- E' in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca; - E' in grado di ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo; - E' in grado di individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili; - E' in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud; - E' in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news).	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di: - avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni; - organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - 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; - descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.	Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

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. Gestire l'identità digitale		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE

• All'interno del sistema mail della scuola, e' in grado di: ○ utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; ○ inviare e-mail a più persone contemporaneamente; ○ valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. • All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola, e' in grado di: creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • E' in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, e' in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • 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 capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali: Esempio 1 Netiquette per chattare Esempio 2 La Netiquette Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace for Education Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Pallet Canva Adobe express Genially Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole ostili
--	--	---

Area di Competenza	3.Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
ABILITA	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE

● In modalità offline o su piattaforme cloud e' in grado di: ○ realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; ○ realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; ● E' in grado di utilizzare Scratch o Lego per: ○ sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, sfide robotiche); ○ creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ○ svolgere attività di geometria; ○ partecipare alla CodeWeek; ● E' in grado di creare una presentazione digitale	A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, e' in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ● interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, e' in grado di: ● registrarsi 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.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni 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 1 Istruzioni 2 Esempio di guida alla ricerca di immagini 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare 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 o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa
---	--	---

multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube o le indicazioni fornite dall' insegnante.

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		
ABILITA’	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	RISORSE SUGGERITE

• E' in grado di conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password; • E' in grado di 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); • E' in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli; • E' in grado di conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...); • E' in grado di conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete; • E' in grado di conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali); • E' in grado di riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, e' in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • individuare e spiegare semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Diario di una giornata disconnessa Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitalesull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030 Schede della polizia postale
---	--	---

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		
ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP2.2	RISORSE SUGGERITE

• È in grado di utilizzare nell'attività didattica PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali, in modo trasversale, nell'ambito di tutte le discipline; • È in grado di conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, e' in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo; • E' in grado di conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • E' in grado di eseguire i suggerimenti relativi ai regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • E' in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo → es. foglio elettronico in ambito scientifico.	A livello intermedio, in autonomia e' in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • usare con dimestichezza strumenti etecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento; • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. <u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u> <u>Manifesto "Tablet nello zaino"</u> Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: <u>Witeboard</u> - <u>Aggie</u> <u>Draw.Chat</u>: creare drawing chat room <u>Publish Your Design</u>: costruire con i LEGO direttamente online <u>ABCya Animate</u>: creare animazioni online <u>Brush Ninja</u>: creare gif animate <u>Bestsnip Animation Studio</u>: creare ed animare personaggi online <u>PeopleArt Factory</u>: creare gallerie virtuali online Usare gli strumenti di <u>Canva</u> per sviluppare la creatività degli studenti.
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL I CICLO

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

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

- 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.

AREA2–COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata;
- registrarsi 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, e' 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 propri dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5 – PROBLEM SOLVING

A livello intermedio, in autonomia, e' 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);
- valutare la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;
- informarmi sulle nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Alcuni Riferimenti metodologici e Sitografia

	Conoscenze – Abilità	
Infanzia	Coding	Coding alla scuola dell'infanzia - YouTube CODING UNPLUGGED NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - YouTube RACCOGLIAMO LE FOGLIE Infanzia e coding Ottobre 2018 - YouTube Primi passi nel coding - YouTube Coding - YouTube Attività di CODING:Storia L'APE CHE NON SAPEVA PIÙ VOLARE. Prima Parte -YouTube Sc.dell'infanzia"Peter "Pan"coding - YouTube
Primaria	coding	Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube
	digital storytelling	Digital Storytelling - YouTube FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. -YouTube Coding per lo storytelling digitale [Coding per la scuola primaria] - YouTube #maestrigitale Digital Storytelling: come creare una video storia con immagini e la nostra voce. - YouTube Come creare libri digitali con Book Creator - YouTube Digital Storytelling con Google Presentazioni - YouTube Laboratorio di storytelling - YouTube La principessa sul pisello - Digital Storytelling - YouTube Stop Motion e digital storytelling: un esempio di utilizzo nella didattica - YouTube Storytelling in sei mosse a scuola primaria. Flipped lesson - YouTube
	orienteering	PROGETTO STEM SCUOLA DELL'INFANZIA I.C. L. ANDREOTTI. A.S. 2020-2021 -YouTube Le classi quinte A scuola di Orienteering!!! - YouTube
	robotica	FACCIAMO CODING CON BEE BOT: STORYTELLING DIGITALE CON PINOCCHIO. -YouTube Attività didattica: Arte e Coding con Fogli Google - YouTube STEM: laboratorio 5A Primaria - YouTube
	tinkering	Creo con Poko - Tinkering di Natale - YouTube Cosa è il tinkering e come possiamo introdurlo a scuola - YouTube Tinkering e STEAM 4.2- Arcobaleno a motore - YouTube Tinkering e STEAM 4.1 - La trasmissione del moto e il ponte levatoio - YouTube
	laboratori	Musica e STEM con Chrome Music Lab - YouTube Stefania Bassi - Yes, we STEAM! 5 idee da proporre nelle scuole - #womeninstem education edition - YouTube