



**Istituto Comprensivo
Duilio Cambellotti
Rocca Priora (Rm)**



CURRICOLO VERTICALE

PER LO SVILUPPO DELLA

COMPETENZA DIGITALE

Prima edizione a.s. 2024/25

APPROVATO CON DELIBERA N. 4 DEL COLLEGIO DOCENTI DEL 17/12/2024



Premessa

Secondo quanto raccomandato dal consiglio sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente del maggio 2018:

“La **competenza digitale** implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende:

- l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati,
- la comunicazione e la collaborazione,
- l'alfabetizzazione ai media,
- la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione),
- la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica),
- le questioni relative alla proprietà intellettuale,
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

Data questa raccomandazione è chiaro come l'Istituzione Scuola debba essere in grado di far sviluppare negli alunni tale competenza che si inserisce e si interconnette con tutte le altre competenze chiave

Questo documento si propone di essere una pista di lavoro concreta, flessibile ed adattabile, di facile fruizione ed interpretazione

Il Modello di riferimento

Il Framework nel quale si inserisce questo curriculum è quello del DigComp 2.2 che si divide in 5 aree di competenza



- 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**
- 2. Comunicazione e collaborazione**
- 3. Creazione di Contenuti Digitali**
- 4. Sicurezza**
- 5. Risolvere problemi**

Struttura del Documento

Il curricolo è diviso in sezioni che considerano l'età degli alunni e prevede lo sviluppo di determinate competenze rintracciabili in ciascuna delle 5 aree di competenza del framework di riferimento.

- **Triennio della scuola dell'Infanzia**
- **1° Biennio**: classi **Prima** e **Seconda** della Scuola Primaria
- **2° Biennio**: classi **Terza** e **Quarta** della Scuola Primaria
- **3° Biennio**: classe **Quinta Primaria** e **Prima della Secondaria di Primo Grado**
- **4° Biennio**: classi **Seconda** e **Terza della Secondaria di Primo Grado**

Per ogni sezione saranno esplicitati i prerequisiti, ove necessari, e i traguardi di competenza.

Per ciascuna area di competenza nella sezione di riferimento saranno riportati:

- Descrittori di competenza
- Livelli di padronanza richiesti nelle aree di sviluppo della competenza
- Le attività proposte
- Le risorse suggerite (hardware, software, documentali,...)

Per la Scuola dell'Infanzia nella colonna delle attività proposte sono indicate azioni per l'acquisizione del prerequisito utile allo sviluppo del target di competenza (prima colonna) che potrà essere raggiunto anche nel 1° Biennio



Indice

.....		
Triennio della Scuola dell'Infanzia	pag.6
1° Biennio (Prima e Seconda Primaria)	pag.12
2° Biennio (Terza e Quarta Primaria)	pag.22
3° Biennio (Prima e Seconda Primaria)	pag.33
4° Biennio (Seconda e Terza SSPG)	pag.43



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE 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



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
1.1 <i>A livello base l'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante, è in grado di trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.</i>	PREREQUISITO: con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a discrimina un elenco d'informazioni di uno specifico argomento attraverso immagini.	Attività di coding con strumenti analogici, elettronici e digitali
1.2 <i>A livello base l'alunno/a, con un supporto adeguato, è in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</i>	PREREQUISITO: l'alunno/a distingue ciò che è reale da ciò che virtuale	
1.3 <i>A livello base l'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante è in grado di riconoscere dove organizzare i dati in modo semplice in un ambiente strutturato.</i>	PREREQUISITO: l'alunno/a è in grado di individuare una app specifica su un dispositivo.	



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
<p>2.1 <i>A livello base l'alunno/a è in grado di scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione.</i></p>	<p>PREREQUISITO: l'alunno/a è in grado di fruire con l'aiuto di un adulto una video-chat di uso comune su un dispositivo conosciuto e capire quando è opportuno utilizzarla (es. serve per parlare con i compagni nella stessa aula o in quella vicino? Serve per comunicare con un compagno a casa da molto tempo?)</p>	<p>App per videochiamata o messaggistica vocale (Whatsapp, Meet,...)</p>
<p>2.2 <i>A livello base l'alunno/a è in grado di individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione.</i></p>	<p>PREREQUISITO: l'alunno/a è in grado di eseguire una sequenza temporale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare l'icona di opportuna app conosciuta - selezionare un'immagine da condividere - selezionare un contatto con cui condividere 	<p>Utilizzo guidato dell'ambiente Android su un tablet Utilizzo di un browser dalla LIM</p>
<p>2.4 <i>A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno/a è in grado di scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per processi collaborativi.</i></p>	<p>PREREQUISITO: l'alunno/a ha esercitato il pensiero computazionale attraverso attività di coding unplugged; sa riconoscere l'errore e trovare la soluzione più idonea (debugging); sa suggerire la soluzione a un compagno</p>	<p>Robotica educativa Attività di coding su griglia https://codemooc.org/codyfeet/</p>

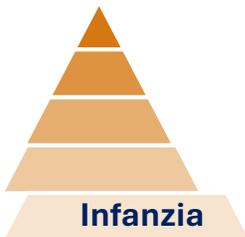


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
2.5 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di distinguere le semplici norme comportamentali ed il Dow per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.</i>	<i>PREREQUISITO: l'alunno/a comprende che lo spazio virtuale ha bisogno di regole di convivenza e che per comunicare online ci si deve comportare correttamente secondo le regole della cittadinanza digitale</i>	<u>Educazione Civica e Cittadinanza Digitale – Scuola dell'Infanzia</u>



Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
<p>3.1 <i>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</i></p>	<p>PREREQUISITO: l'alunno/a comprende che il prodotto digitale è frutto di un lavoro umano. Con l'aiuto di software appositi il docente digitalizza disegni prodotti dai bambini e li anima per creare una storia.</p>	<p>Utilizzo del Laboratorio Multimediale «I-Theatre» in dotazione nei plessi.</p>
<p>3.2 <i>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</i></p>		



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

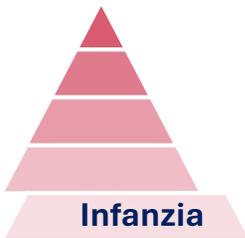
4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
<p>4.1 A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</p>	<p>PREREQUISITO: l'alunno/a comprende l'importanza di non lasciare dei dispositivi accesi quando non li deve più utilizzare. Si fa riferimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alla cura dei dispositivi della scuola - al risparmio energetico - alla salute (limitando in classe il tempo di utilizzo al necessario) 	<p>Ricomprendere nello sfondo integratore e nei campi di esperienza almeno 2 delle articolazioni proposte nell'attività in base ai campi di esperienza programmati</p>
<p>4.3 A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</p>		
<p>4.4 A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</p>		



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Target di sviluppo della Competenza	Attività proposte per lo sviluppo del prerequisito	Risorse suggerite
5.1 <i>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno/a è in grado di individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni</i>	PREREQUISITO: l'alunno/a sa riconoscere un dispositivo digitale, sa che deve essere avviato per funzionare e che deve essere collegato alla rete elettrica o con la batteria carica. Sa accendere/spegnere individuando il tasto di accensione e la procedura di spegnimento; conosce la procedura per mettere in carica un dispositivo	Video didattici di esempio: Le parti del computer Accendere e spegnere il computer
5.2 <i>A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno/a sceglie semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</i>	PREREQUISITO: l'alunno/a è in grado, da un elenco di giochi didattici digitali, di scegliere un gioco educativo rispettando le indicazioni	Il Gufo Boo – Giochi didattici
5.3 <i>A livello base con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.</i>	PREREQUISITO: saper utilizzare il pensiero creativo con strumenti analogici (es.: ape Bee-Bot camuffata diventa altro personaggio per adattarsi alla narrazione e/o allo sfondo integratore...)	



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i propri fabbisogni informativi • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno 	<p>L'alunno/a usa un motore di ricerca per trovare diversi tipi di fonti iconografiche cercando dalla barra con semplici parole chiave</p>	<p>Motore di ricerca Google e Google Immagini</p> <p>Motori di Ricerca protetti ad esempio: Ricerche Maestre</p>
<p>1.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno ricerca immagini di vario genere distinguendo tra foto della realtà e disegni, grafiche, clipart. • L'alunno discrimina semplicemente in un video, in base al tipo di grafica ed al soggetto, riprese dal vero, animazioni, grafica generativa (AI) 	



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.3 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di individuare come organizzare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali protetti e/o strutturati</i></p>	<p>L'alunno/a recupera ed accede ad un contenuto noto pubblicato nello stream della classe virtuale semplicemente scorrendo a ritroso;</p> <p>L'alunno conosce e riconosce le icone e le forme grafiche che distinguono i file dalle cartelle e dai programmi</p> <p>L'alunno/a salva e recupera lavagne e file creati sulla smartboard in classe</p>	



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie**
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali**
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali**
- 2.5 Netiquette**



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto 	<p>Conoscere e saper utilizzare le principali sezioni della piattaforma in uso a scuola e interagire con i compagni e i docenti in maniera semplice attraverso lo stream (messaggi asincroni) e l'ingresso nella stanza virtuale di comunicazione sincrona. Comprendere quando usare l'una o l'altra modalità.</p>	<p>Google Workspace for Education (Classroom, Meet)</p>
<p>2.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di riconoscere semplici tecnologie appropriate per condividere dati informazioni</p>	<p>L'alunno sa postare sullo stream della classe virtuale una foto o un file da lui prodotto</p>	<p>Google Workspace for Education (Classroom)</p>
<p>2.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi</p>	<p>Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</p>	<p>Google Workspace for Education (Classroom, Meet, Lavagna collaborativa in Meet)</p>



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.5 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di distinguere le semplici norme comportamentali ed il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.</i></p>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente virtuale con esperienze di comunicazione sincrona e asincrona rispettando le regole della convivenza civile, dell'ascolto e utilizzando un linguaggio non ostile, rispettoso delle emozioni degli altri.</p>	<p><u>Fermati e pensa on line</u></p> <p><u>Educazione Civica e Cittadinanza Digitale – Scuola Primaria</u></p>



Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.1 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici su applicazioni note e suggerite.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi a livello creativo con app per la creazione di immagini e disegni utilizzando i touch screen direttamente con l'uso del dito e della mano su dispositivi portatili o sullo smartboard. • Partecipare alle attività di classe utilizzando la lavagna digitale per scrivere e disegnare con il dito o con la penna capacitiva affinando la motricità fine. • Apprendere a livello didattico le modalità di selezione e trascinamento 	
<p>3.2 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di modificare risorse fornite per ottenere informazioni e contenuti nuovi integrando o riordinando immagini o semplici testi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riordinare una serie di immagini secondo l'ordine logico e/o cronologico integrando ove richiesto con immagini discriminate da una serie di risorse fornite. • Completare testi o mappe bucati inserendo parole da un elenco trascinando o scrivendo con penna capacitiva 	



Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a contenuti digitali. • comprendere che i contenuti digitali come tutte le opere dell'ingegno possono essere proprietà intellettuale di chi li ha creati. • rispettare la proprietà altrui dei contenuti digitali anche se sono facilmente accessibili. 	<p>I bambini creano un'immagine digitale su Paint o fanno un semplice disegno su carta su un soggetto dato. Successivamente sono mostrati alcuni disegni creati dal docente o da altri (ricerca in rete) e si discute sul fatto se sia opportuno presentare il disegno di qualcun altro come proprio. I bambini possono quindi firmare il proprio disegno per mostrarne la proprietà. Il docente fa riflettere sul fatto che anche le immagini che si trovano in rete possano essere di proprietà di qualcuno</p>	
<p>3.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno è in grado di elencare semplici istruzioni per un sistema informatico o analogico (algoritmo) per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</p>	<p>Con attività di coding elaborare un algoritmo per uscire da un labirinto o per raggiungere oggetti su una griglia fisica e programmare un robot (beebot o simili). Il docente mostra la riproposizione dell'algoritmo sull'app collegata al bot attraverso le frecce direzionali e la implementa. In seguito propone agli alunni l'elaborazione dell'algoritmo direttamente dall'app con l'utilizzo delle frecce direzionali</p>	



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno/a guidato da un adulto sa accedere al proprio account personale e comprende l'uso della password e l'importanza della tutela delle informazioni e dati personali. • L'alunno/a accetta e mette in pratica le regole per il corretto utilizzo dell'aula tecnologica e dei dispositivi forniti dalla scuola 	
<p>4.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</p>	<p>L'alunno/a comprende il concetto di dato personale, disegna la propria carta di identità e comprende l'importanza del diritto a mantenere privata la propria.</p>	



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.3 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	
<p>4.4 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di riconoscere le semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</i></p>	<p>Riflettere sull'utilizzo dell'energia elettrica e delle batterie per i device</p> <p>Che cosa sono i R.A.E.E.?</p>	



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali identificare semplici soluzioni per risolverli 	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere i diversi tipi di device e componenti hardware, le modalità di accensione/spegnimento, collegamento alla rete elettrica/ricarica, collegamento con filo tra diversi dispositivi. Sa identificare problemi in questi ambiti. in presenza di malfunzionamenti controlla la correttezza dei collegamenti l'alunno/a valuta la qualità del segnale di connessione alla rete internet con l'osservazione diretta del device e del suo funzionamento 	<p>Dispositivi messi a disposizione dalla scuola</p> <p>Alule attrezzate</p>
<p>5.2 A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno/a sceglie semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</p>	<p>L'alunno opera sullo smartboard utilizzando lo strumento della lavagna e conosce le principali opzioni di scrittura, cambio dell'immagine di sfondo (righe, quadretti, pentagramma,...) e trascinamento.</p> <p>Sullo smartboard o su un tablet l'alunno discrimina le app di giochi didattici scegliendo quelle utili ad esercitare una particolare attività, già sperimentata con l'insegnante.</p>	<p>Smartboard di classe</p> <p>Tablet dai laboratori mobili</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.3 <i>A livello base con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.</i></p>	<p>L'alunno esplora i più semplici strumenti della piattaforma in uso della scuola e sperimenta la videoscrittura. Realizza prodotti di scrittura o riproduce in videoscrittura semplici compiti svolti sul quaderno</p>	<p>Google Workspace for Education (Documenti)</p>



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di svolgere ricerche definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</i></p>	<p>Accedere alle risorse disponibili sul libro di testo digitale e individuare quelle utili alla ricerca da elaborare</p> <p>Realizzare un prodotto digitale (presentazione, Documento, infografica...) utilizzando fonti reperite online dopo averle selezionate ed eventualmente semplicemente rielaborate. Considerare che gli ambienti online contengono qualsiasi tipologia di informazione e che le fonti, tesi e affermazioni non sempre corrispondono a verità.</p>	<p>Google Workspace for Education</p> <p>Come si fa una ricerca scolastica – Focus Junior</p>
<p>1.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>individuare i miei fabbisogni informativi</i> <i>sapere come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</i> 	<p>Creare un file digitale, nominarlo e archivarlo in modo funzionale al recupero (utilizzo di parole chiave). Saper recuperare un file attraverso la barra di ricerca o con strategie sistematiche.</p>	<p>Google Workspace for Education</p>



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>organizzare e archiviare dati, informazioni e contenuti allo scopo di recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali</i>• <i>Avviare la stampa di un documento</i>	<p>Creare semplici documenti di testo utilizzando le principali funzionalità di un programma di videoscrittura integrandolo con parti di testo o immagini reperite attraverso un motore di ricerca e stampare il documento.</p>	<p>Google Workspace for Education</p> <p>Video: Corso di Word per bambini</p>



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.1 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Sperimentare tecnologie digitali semplici per l'interazione</i>• <i>Riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<p>Approcciarsi autonomamente all'ambiente della classe virtuale conoscendone le principali funzioni e le più semplici applicazioni ad essa collegate per la produzione e condivisione di contenuti</p>	<p>Google Workspace for Education e app collegate</p>
<p>2.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione in funzione del contesto</i></p>	<p>Conoscere l'ambiente della Classroom e inviare messaggi funzionali nello Stream dell'ambiente.</p>	<p>Google Workspace for Education e app collegate</p>



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
2.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di utilizzare strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi</i>	Lavorare su un documento condiviso dal docente nella classe virtuale	Google Workspace for Education e app collegate
2.5 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di seguire e rispettare le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e per l'interazione negli ambienti digitali</i>	Partecipare a videochiamate di gruppo sia in classe che da casa e rispettare le regole della gestione del microfono, della webcam e della chat di gruppo. Postare sullo stream della classe virtuale solo messaggi pertinenti ed evitare commenti inutili che possano essere interpretati dagli altri utenti come indesiderati	Google Workspace for Education e app collegate



Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.6 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>creare la propria identità digitale</i>• <i>Tutelare le proprie informazioni online attraverso semplici modalità di controllo</i>	<p>Creare un avatar personalizzato in una app di creazione di contenuti digitali o di comunicazione/messaggistica</p> <p>Iscrivere con l'account istituzionale a servizi e siti sicuri segnalati dal docente (es. code.org o padlet)</p>	<p>Google Workspace for Education e app collegate</p>



Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti semplici in formati semplici • Scegliere la modalità adeguata alla creazione di materiali digitali semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Assegnato un compito di produzione scritta l'alunno/a produce un documento utilizzando programmi di videoscrittura (es. Word, Google Documenti, Canva Docs, Pages, ...) • Assegnato un argomento di studio l'alunno/a crea: <ul style="list-style-type: none"> - contenuti in formato digitale utili alla presentazione in classe scegliendo lo strumento più adatto in base alla consegna (ad es. Paint, Google Presentazioni, PowerPoint, Canva...) - Completa/costruisce mappe concettuali utilizzando applicativi online (es. Mindmap,...) 	<p>Book Creator StoryJumper Calameo Canva Genially Coggle Mind designer</p>
<p>3.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di utilizzare software e applicativi per creare contenuti digitali e/o modificare un modello fornito.</p>	<p>L'alunno/a individua tra quelli messi a disposizione dalla scuola il software utile alla creazione del contenuto richiesto in contesti noti e con applicazione diretta di uno solo di essi</p>	



Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a contenuti digitali. • comprendere che i contenuti digitali come tutte le opere dell'ingegno possono essere proprietà intellettuale di chi li ha creati. • rispettare la proprietà altrui dei contenuti digitali anche se sono facilmente accessibili. 	<p>I bambini creano un'immagine digitale su Paint o fanno un semplice disegno su carta su un soggetto dato. Successivamente sono mostrati alcuni disegni creati dal docente o da altri (ricerca in rete) e si discute sul fatto se sia opportuno presentare il disegno di qualcun altro come proprio. I bambini possono quindi firmare il proprio disegno per mostrarne la proprietà. Il docente mostra che ci sono immagini di libero uso o con una speciale licenza che possono essere utilizzati per particolari fini (risorse libere o edu su CANVA che sono contrassegnate da un simbolo in basso a dx).</p>	
<p>3.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un semplice problema o compito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Data una situazione problematica nota l'alunno/a costruisce un semplice algoritmo e lo implementa attraverso una attività di programmazione con codice a blocchi. • L'alunno/a codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, giochi e altro materiale predisposto dal docente 	<p>ScratchJr Codyroby https://code.org/ https://www.pixilart.com/ https://www.zaplycode.it/</p>



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • impostare il sistema di protezione attuando la procedura riferita al proprio device • Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine delle attività. • Conoscere le regole per creare password sicure. 	
<p>4.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. • Sapere cosa sono i dati personali e saperne preservare la sicurezza • Conoscere le regole per creare password sicure. • Prestare attenzione quando si condivide o si accede ad un contenuto online. Riflettere a come cambia «la proprietà» dei file dopo la condivisione 	<p>Interland Avventure Digitali</p> <p>Arcipelago Educativo-Risorse</p> <p>Generazioni Connesse – SuperErrori del web</p>



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.3 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di conoscere i rischi di un uso prolungato delle tecnologie.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere psicofisico. • Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	
<p>4.4 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di riconoscere il danno ambientale causato dalla produzione e conseguente smaltimento dei device.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere con gli studenti informazioni e ricerche statistiche circa l'impatto ambientale conseguente lo smaltimento eccessivo ed errato degli strumenti tecnologici. 	<p style="text-align: right;">A scuola di RAEE con Baz</p> <p style="text-align: right;">A scuola di RAEE con Baz 2</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.1 <i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</i><i>identificare semplici soluzioni per risolverli</i>	<ul style="list-style-type: none">• riconoscere i diversi tipi di device e componenti hardware, le modalità di accensione/spegnimento, collegamento alla rete elettrica/ricarica, collegamento con filo tra diversi dispositivi. Sa identificare problemi in questi ambiti.• l'alunno/a valuta la qualità del segnale di connessione alla rete internet con l'osservazione diretta del device e del suo funzionamento	<p>Dispositivi messi a disposizione dalla scuola</p> <p>Alule attrezzate</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.2 <i>A livello base con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno/a sceglie semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno opera sullo smartboard utilizzando lo strumento della lavagna e conosce le principali opzioni di: <ul style="list-style-type: none"> - scrittura - cambio dell'immagine di sfondo (righe, quadretti, pentagramma,...) - Trascinamento di immagini e parti scritte - Salvataggio e archiviazione - Utilizzare app e giochi didattici installati L'alunno conosce e utilizza la piattaforma della scuola per costruire semplici prodotti e riesce ad archivarli in modo semplice (salva un file sul cloud, crea e condivide una cartella o un file, privilegi di condivisione). 	<p>Smartboard di classe</p> <p>Tablet dai laboratori mobili</p> <p>Google Workspace for Education</p>
<p>5.3 <i>A livello base con l'aiuto dell'insegnante l'alunno/a è in grado di individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.</i></p>	<p>L'alunno esplora alcune applicazioni approvate dalla scuola e reperibili nella piattaforma per creare prodotti di scrittura, grafici e/o multimediali. Realizza un disegno integrando una parte inserita a mano libera con immagini reperite in rete. Costruisce una mappa a mano libera con la penna capacitiva o con semplici applicativi</p>	<p>Google Workspace for Education (Documenti, Presentazioni)</p> <p>Canva Paint</p> <p>Mindmap</p>



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>illustrare fabbisogni informativi;</i> • <i>organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</i> • <i>descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</i> • <i>organizzare strategie di ricerca personali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere alla consegna del docente avviando una ricerca di informazioni in siti attinenti. • Distinguere i principali domini (ad es: .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Utilizzare parole chiave, barra degli strumenti del browser, uso dei campi della ricerca avanzata, per eseguire il compito assegnato. • Conoscere ed utilizzare i principali motori di ricerca, sia generali che tematici e per la didattica. 	<p>In rete con la testa</p> <p>Ricerche Maestre</p> <p>Ti presento Windows</p>
<p>1.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<p>WordWall</p> <p>Cosa sono le Fake News</p> <p>Gioco on line sulle Fake News</p>

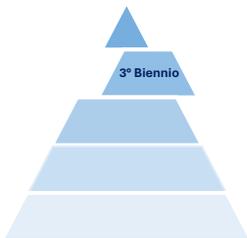


Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</i><i>riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.</i>	<ul style="list-style-type: none">Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (Google Workspace)	<p>Utilizzo di Google Workspace for Education e app collegate (Classroom, Drive, ...).</p>

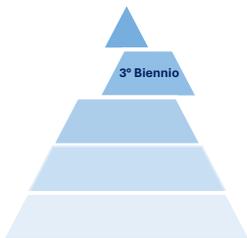


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto.</i></p>	<p>Conoscere la piattaforma in-cloud Google Workspace for Education e le app ad essa collegate individuando le potenzialità comunicative delle principali</p>	<p>Google Workspace for Education</p>
<p>2.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto.</i></p>	<p>Conoscere le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p>	<p>Google Workspace for Education</p>
<p>2.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Partecipazione a videoconferenze con link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace • Uso di QR-code reader 	<p>G-Mail e Meet con account istituzionale</p> <p>Utilizzo dei tablet scolastici per la lettura di QR-code</p>

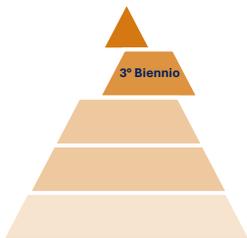


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi.</i></p>	<p>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano la scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p>	<p>Google Workspace for Education</p>
<p>2.5 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di chiarire norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un avatar che identifichi la propria identità digitale. • Riflettere sui 10 principi del Manifesto della Comunicazione non stile 	<p>Pixton</p>
<p>2.6 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Conoscere, ricordare e proteggere le credenziali dei propri account personali e di istituto 	<p>Digitale in pillole –Sicurezza Informatica</p> <p>Privacy online per bambini</p>

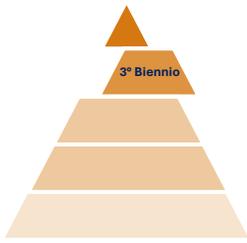


Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici;</i> • <i>sapersi esprimere attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici;</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad es.: ricerca in rete) e formato (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare, sia offline che in cloud, prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...). 	<p>Google Workspace for Education Canva</p>
<p>3.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura creativa di testi multimediali, e-book, presentazioni, storytelling, fumetti, cartoni animati... • Storie con Scratch • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica • Creare una bacheca virtuale condivisa • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. 	<p>Storyjumper, Book creator, Storyboard per creare fumetti Scratch Google Presentazioni, Power Point, Canva Padlet</p>

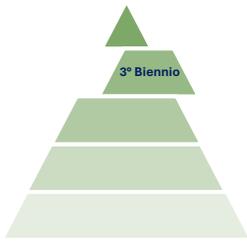


Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>3.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p>	<p>Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini, degli audio e dei video, nel rispetto del diritto d'autore con gli strumenti avanzati di ricerca</p>	<p>Motori di ricerca con strumenti e criteri aggiuntivi di ricerca</p>
<p>3.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</i></p>	<p>Combinare un insieme di blocchi di programmazione per risolvere un problema (es. strumento di programmazione visuale)</p>	<p>Utilizzare un semplice software di programmazione (Scratch) per sperimentare algoritmi e fare attività di geometria</p> <p>Programmazione visuale a blocchi Coding (“Programma il futuro”) CODE.ORG</p>



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

4.1 Proteggere i dispositivi

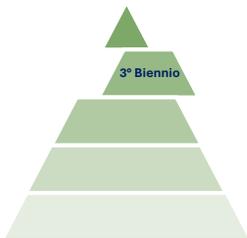
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'istituto. Sottoscrivere il patto di corresponsabilità. • Conoscere le misure per la protezione dei diversi dispositivi come per esempio Password, Impronte Digitali etc. Agire direttamente sui dispositivi per renderli sicuri. 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori</p>
<p>4.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni per eliminarne le vulnerabilità e proteggersi dai software malevoli. • Realizzare una breve guida digitale o cartacea sulla protezione della privacy e dei dati personali rivolta ai loro coetanei. Questa guida può includere consigli, trucchi e risorse utili. 	<p>Diventa un SuperCittadino digitale</p>

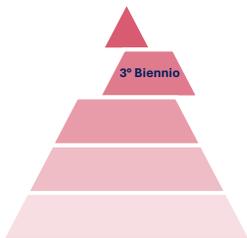


Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali;</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute (dipendenza da internet, disturbi visivi) • Riflettere sulla necessità di ridurre il tempo di esposizione ai dispositivi. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo dei videogiochi. • Riflettere sui rischi e conseguenze negative dell'esposizione eccessiva al mondo virtuale. Creare un piano per un uso sano ed equilibrato dei social. • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi all'uso eccessivo dei videogiochi online. Riflettere sui comportamenti lesivi e scorretti nei confronti degli avversari (cyberbullismo) 	<p style="text-align: center;">Commissariato di Polizia di Stato Online</p> <p style="text-align: center;">Generazioni Connesse</p>
<p>4.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di riconoscere impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico) • Realizzare un'infografica che illustri cosa sono i R.A.E.E. come possono essere smaltiti e dove si trovano nel paese i punti di raccolta di questo tipo di rifiuti. 	<p style="text-align: center;">L'impatto digitale sull'Ambiente</p> <p style="text-align: center;">A scuola di RAEE con Baz A scuola di RAEE con Baz 2</p> <p style="text-align: center;">Ricicla il tuo cellulare</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

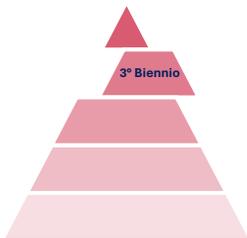
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ed identificare semplici soluzioni per risolverli.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verificare la connessione alle reti Wi-Fi disponibili e scegliere la più adeguata • Gestire le opzioni di spegnimento o aggiornamento del sistema e la chiusura del sistema • Uscire da un account e ricollegarsi con un altro 	<p>Utilizzo individuale di dispositivi della scuola considerando anche il BYOD nel rispetto del regolamento scolastico</p>
<p>5.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>individuare esigenze, e</i> • <i>riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli;</i> • <i>scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere alla guida di una app e ricercare la soluzione ad un problema definito • Reperire un tutorial online per approfondire in autonomia l'utilizzo degli strumenti digitali (HW e SW). • Applicazione di accessibilità nella creazione di testi e presentazioni da condividere (caratteri, spaziature, sottotitoli, dettatura e riproduzione vocale). 	<p>YouTube Kids</p> <p>Google Workspace for Education</p> <p>Penna reader</p> <p>Google Documenti e Word: Strumento di sintesi vocale</p>

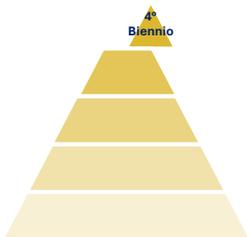


Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;</i> • <i>seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.</i> 	<p>Identificare le applicazioni o i servizi digitali più adatti alle esigenze didattiche tra quelli approvati dalla scuola.</p> <p>Creare in gruppo infografiche e guide sull'utilizzo di particolari strumenti all'interno delle applicazioni normalmente in uso (integrare il browser e gli applicativi con plugins, integrazione di strumenti di AI in Canva, utilizzo di shortcut,...)</p>	<p>Google Workspace for Education</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
<p>5.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali;</i></p>	<p>Formulare richieste ed accedere a guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</p>	



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

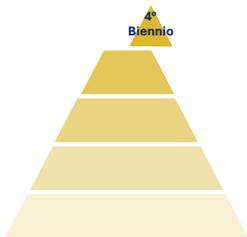
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.1 <i>Da solo e risolvendo problemi diretti, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>saper individuare chiaramente le informazioni da ricercare;</i>• <i>trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;</i>• <i>spiegare ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca.</i>	<ul style="list-style-type: none">• Dato un argomento specifico, effettuare una ricerca attraverso l'utilizzo delle funzioni principali di un browser, scegliendo le più pertinenti. Gestire le impostazioni di ricerca di un browser, eliminando i motori di ricerca meno validi.• Confrontare l'organizzazione dei dati e delle informazioni tra due o più siti selezionati per la ricerca e salvare i risultati della ricerca.• Creare un prodotto digitale o analogico che illustri le principali finzioni di un motore di ricerca; lavorare per coppie d'aiuto.	



Area 1 – ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Descrittori di Competenza

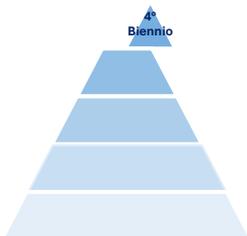
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>1.2 <i>Da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno/a è in grado di eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali;</i></p>	<p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. Gli studenti analizzano una serie di siti web o articoli forniti dall'insegnante per identificare quelli che provengono da fonti attendibili, incrociando le informazioni.</p> <p>Discutono in classe quali caratteristiche rendono una fonte affidabile (ad esempio, la presenza di un autore identificato, la data di pubblicazione, le citazioni di altre fonti autorevoli).</p>	<p>Daniele Aristarco – Fake, non è vero ma ci credo</p> <p>Riconoscere False Notizie</p>
<p>1.3 <i>Da solo e risolvendo problemi diretti, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali;</i> • <i>organizzare, archiviare e recuperare contenuti digitali in un ambiente strutturato.</i> 	<p>Creare, nominare e salvare un documento digitale, anche con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso della scuola (editor di testo, strumento di presentazione).</p> <p>Creare e condividere file e cartelle. Caricare e scaricare file all'interno dello spazio di archiviazione su un supporto fisso o in cloud.</p>	<p>Utilizzo dell'applicazione GoogleDrive</p>

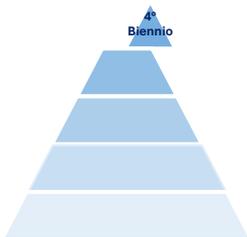


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.1 <i>In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l' alunno/a è in grado di scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto, adattando il loro registro linguistico</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso piattaforme sicure e controllate gli studenti partecipano a discussioni, rispettando opinioni altrui, rispondendo in modo educato e seguendo le regole della netiquette; • Gli studenti imparano ad utilizzare gli strumenti di videoconferenza. • Gli studenti inoltre, utilizzando altri strumenti di collaborazione, assegnano compiti, condividono aggiornamenti e comunicano attraverso i canali digitali scelti, dimostrando capacità di coordinamento e gestione del lavoro di gruppo. 	
<p>2.2 <i>Da solo e risolvendo problemi diretti, l' alunno/a è in grado di illustrare prassi di riferimento e attribuzione ben definite e sistematiche</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti lavorano in gruppo su un progetto utilizzando strumenti di collaborazione online. Devono condividere documenti, assegnare compiti, commentare il lavoro degli altri e risolvere problemi di collaborazione. L'attenzione è posta sull'efficacia della comunicazione e sulla responsabilità nella gestione dei contenuti condivisi. 	

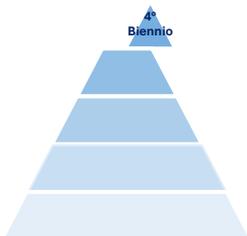


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.3 <i>In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale;</i> • <i>discutere su tecnologie digitali appropriate per potenziare le sue capacità personali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto di sensibilizzazione digitale: gli studenti creano una campagna di sensibilizzazione su un tema sociale o ambientale utilizzando piattaforme digitali. Possono creare un blog, una pagina di social media o un video per promuovere la consapevolezza su un problema specifico, incoraggiando la comunità a partecipare e a condividere informazioni. • Partecipazione a una petizione online o sondaggio: gli studenti vengono introdotti a piattaforme di partecipazione civica online e imparano come partecipare a una petizione su un tema a loro caro. Possono anche creare un sondaggio digitale su un argomento di interesse per raccogliere opinioni tra i compagni di classe e discutere i risultati in una sessione di classe. 	

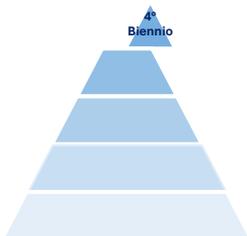


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.4 <i>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno/a è in grado di scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola creano, condividono e lavorano su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone. 	<p>Google Workspace for Education</p>
<p>2.5 <i>In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali;</i> • <i>discutere strategie di comunicazione adattate a un pubblico e</i> • <i>discutere le differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. All'interno di una piattaforma fornita dalla scuola, dato uno specifico argomento, declinare l'argomento, variando contesti e destinatari. 	

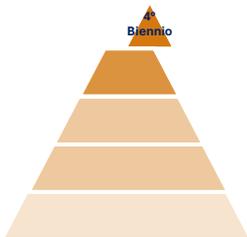


Area 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>2.6 <i>In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche;</i>• <i>gestire i dati che produce attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</i>	<p>Il docente presenta agli studenti scenari o studi di caso dove devono identificare quale identità digitale sarebbe appropriata per ogni situazione (ad esempio, usando un account scolastico per progetti di gruppo e un account personale per i social media)</p>	

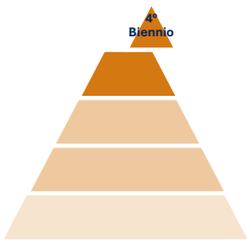


Area 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p><i>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>individuare modalità funzionali per creare contenuti digitali in diversi formati;</i>• <i>realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa;</i>• <i>conoscere le regole base del copyright e le licenze relative a dati, informazioni e contenuti digitali.</i>	<p>3.1 Creare una presentazione multimediale attraverso applicativi in uso dalla scuola.</p> <p>3.2: Realizzare un'infografica che integri contenuti, immagini e dati rielaborati in modo accessibile e stimolante.</p> <p>3.3: Creare un elaborato digitale (un poster, un video, una presentazione, o una breve storia) utilizzando immagini, musica, e testi trovati online, assicurandosi che tutte le risorse utilizzate siano coperte da licenze che ne permettano l'uso, come le licenze Creative Commons.</p>	<p>Canva</p> <p>Google Workspace for Education-applicazioni</p> <p>Freeimages</p> <p>Scratch</p> <p>www.code.org</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p>

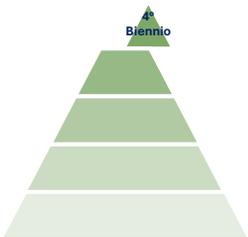


Area 3 - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p><i>Ad un livello base, in autonomia, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>registrarsi ad un sito online;</i> • <i>rispettare le regole base del copyright selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</i> • <i>indicare le fonti di informazione consultate;</i> • <i>creare algoritmi e sviluppare il pensiero computazionale utilizzando semplici linguaggi di programmazione.</i> 	<p>3.3:</p> <p>Utilizzare l'account scolastico per iscriversi a siti autorizzati e verificati indicati dall'insegnante.</p> <p>3.4:</p> <p>Elaborare una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema, anche tramite diagramma di flusso, ed inserirla in un applicativo di coding (Scratch) per farla eseguire.</p>	<p>Canva</p> <p>Google Workspace for Education - applicazioni</p> <p>Freeimages</p> <p>Scratch</p> <p>www.code.org</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p>



Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

4.1 Proteggere i dispositivi

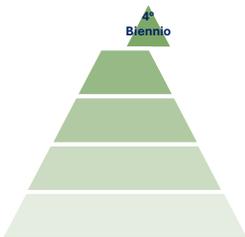
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.1 <i>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conoscere le regole per il rispetto degli ambienti digitali della scuola e dei dispositivi personali e altrui;</i> • <i>individuare e condividere modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare con la classe un regolamento per l'utilizzo corretto dell'aula informatica e/o dei dispositivi digitali; • Realizzazione di una mappa sui passaggi utili alla creazione di un pin e/o di una password per proteggere il proprio dispositivo e/o Account 	<p>Commissariato Online di Polizia di Stato</p>
<p>4.2 <i>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>scegliere modalità efficaci per proteggere i dati personali e la privacy;</i> • <i>conoscere i rischi legati alla diffusione di dati personali propri e altrui in rete;</i> • <i>essere consapevoli che ogni servizio digitale prevede un regolamento sulla privacy per la gestione sicura dei dati personali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare una breve guida digitale o cartacea sulla protezione della privacy e dei dati personali rivolta ai loro coetanei. Questa guida può includere consigli, trucchi e risorse utili. 	

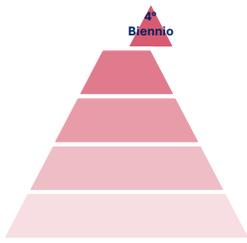


Area 4 – SICUREZZA - Descrittori di Competenza

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



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>4.3 <i>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>riconoscere e spiegare i possibili rischi per la salute e le minacce legate al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali;</i> • <i>conoscere le tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione;</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenere un diario del «tempo online» per una settimana sul quale gli studenti annotano trascorrono online, su quali piattaforme, e come si sentono dopo aver usato la tecnologia (es. felici, stressati, stanchi). Alla fine della settimana, gli studenti porteranno il diario in classe per discutere insieme le loro esperienze. • Riflettere sui rischi del cyberbullismo e discutere sulle possibili azioni per contrastarlo. 	<p>Commissariato di Polizia di Stato Online</p> <p>Generazioni Connesse</p>
<p>4.4 <i>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno/a è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e adotta atteggiamenti sostenibili.</i></p>	<p>Dividere la classe in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo un tema specifico da ricercare, come l'energia consumata dai data center, l'inquinamento causato dalla produzione di dispositivi, o i problemi legati allo smaltimento dei rifiuti elettronici. I gruppi dovranno raccogliere informazioni e preparare una breve presentazione con proposte per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali.</p>	<p>L'impatto digitale sull'Ambiente</p> <p>A scuola di RAEE con Baz A scuola di RAEE con Baz 2</p> <p>Ricicla il tuo cellulare</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

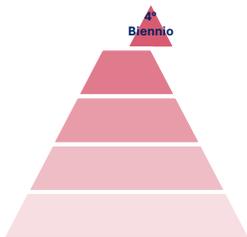
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.1 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e identificare soluzioni per risolverli</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti riflettendo sulle attività didattiche che prevedono ricorso al digitale elaborano un prodotto (analogico o digitale) in cui sono evidenziati i problemi tecnici più comuni e loro relative soluzioni 	<p>Google Suite</p>
<p>5.2 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l' alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>valutare le esigenze e scegliere gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.</i> • <i>Adeguare e personalizzare gli ambienti e gli strumenti digitali in base alle esigenze personali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare situazioni di criticità specifiche (malfunzionamento del computer o del tablet; problemi di connessione; perdita di dati; virus e malware) e invitare gli studenti a risolverle attraverso strumenti digitali e tecnologici • Assegnare un dispositivo a ciascuno studente e invitarlo a configurarlo attivando programmi di protezione. 	



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

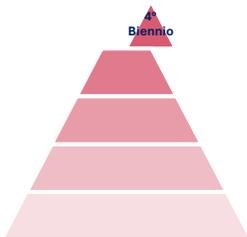
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.3 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>Conoscere ed utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali in continua evoluzione per sviluppare conoscenze, processi e prodotti innovativi.</i><i>Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali.</i>	<ul style="list-style-type: none">Dato un argomento di interesse, effettuare una ricerca utilizzando internet in modo responsabile e sicuro. Creare un prodotto multimediale (presentazione interattiva)Gli studenti sono chiamati a definire procedimenti standard per risolvere problemi attraverso l'assemblaggio e la compartecipazione delle diverse risorse trovate. A ciascun gruppo viene assegnato un problema specifico; al termine ciascun gruppo elabora un diagramma di flusso in cui sono evidenziati i passaggi da seguireCreare in gruppo infografiche e guide sull'utilizzo di particolari strumenti all'interno delle applicazioni normalmente in uso (integrare il browser e gli applicativi con plugins e strumenti di IA, utilizzo di shortcut,...)	<p>Canva Presentazioni di Google</p>



Area 5 – RISOLVERE PROBLEMI - Descrittori di Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali



Sviluppo della Competenza	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>5.4 <i>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno/a è in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale.</i><i>ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.</i>	<ul style="list-style-type: none">Chiedere agli studenti di creare un video tutorial per insegnare ad altri come utilizzare un particolare strumento digitale innovativo.	<p>Canva CapCut</p>