Ministero dell'Istruzione
Università e Ricerca

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. ZANELLA"
Piazzale Ubaldo Oppi, 4 - Bolzano Vicentino (VI)
Tel: 0444/350021-350085-354126
E mail: viic820008@istruzione.it **- Posta Certificata:** viic820008@pec.istruzione.it
Sito web: www.icbolzanoquinto.edu.it **- C.F.** 80017430242

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE



PREMESSA

«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».

Quella appena presentata è l'efficace descrizione che fa la Commissione Europea all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Non restano dubbi: la competenza digitale è essenziale, nell'arco della vita, allo stesso modo delle competenze di base (linguistiche, scientifiche, civiche…). Tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino competente e responsabile. Può la scuola disattendere la responsabilità di accompagnare tutti gli studenti nell'acquisizione di queste competenze, compresa la competenza digitale? Assolutamente no, ma sono necessari:

1. Un chiaro e validato quadro di riferimento. DigComp è il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie a qualsiasi persona, per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;
2. Un curriculum trasversale d'istituto, che declini e concretizzi la competenza digitale nelle singole scuole. In questo senso, il Curriculum ideato dal nostro Istituto può essere un valido supporto.

Seppure il bando ministeriale "Curricoli Digitali" del 2016 (avviato concretamente nel 2019) abbia dato impulso a ottimi lavori in rete, a livello nazionale sono ancora in numero limitato le scuole che hanno prodotto ed utilizzano un curriculum per lo sviluppo della competenza digitale. Si tratta in effetti di una materia complessa e delicata, che richiede conoscenza delle aree di competenza e idee su come svilupparne i segmenti, in un'ottica di sistema. La nostra scuola ha prodotto una proposta di applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo, dalla prima primaria alla secondaria di primo grado. Elaborato da docenti per i docenti, il percorso indicato nel Curriculum, vuole aiutare gli insegnanti ad individuare punti di riferimento, approfondire le aree della competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale.

INTRODUZIONE

Caratteristiche principali

Approccio pratico e concreto al lavoro: Il Curriculum offre una pista di lavoro indicativa e ricca di suggerimenti, declinando lo sviluppo progressivo della competenza digitale in attività specifiche e risorse utili.

·**Coerenza con il modello DigComp:** Il Curriculum si basa sulle aree fondamentali della competenza digitale definite dal modello europeo DigComp, garantendo un approccio strutturato e riconosciuto a livello internazionale.

·**Flessibilità e adattabilità:** Le attività e le risorse proposte non sono rigidamente associate a una singola area di competenza, ma possono essere adattate a diversi settori della competenza digitale.

·**Ripetizione ragionata di competenze e attività:** Alcune competenze e attività vengono proposte più volte nei diversi cicli scolastici, con un focus sull'aumento dell'autonomia degli studenti. La ripetizione è presente anche tra le aree di competenza all'interno dello stesso ciclo, per riflettere la natura integrata della competenza digitale.
·**Linguaggio semplice e accessibile:** Il Curriculum è stato concepito da docenti per i docenti, utilizzando un linguaggio semplice ed esempi chiari per favorire la massima diffusione e utilizzo.

Organizzazione

Anni: La suddivisione seguita fornisce un'indicazione di massima sulla progressione delle competenze, ma non è vincolante. Alcune attività si ripetono, ma con un diverso grado di autonomia richiesto agli studenti, per adattarsi alla loro crescita.
Aree del DigComp: Il Curriculum si ispira alle 5 aree del framework europeo DigComp (Alfabetizzazione su dati e informazioni; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Risoluzione di problemi), ma non le tratta in modo isolato. Competenze e attività possono essere condivise tra diverse aree, perché il mondo digitale è interconnesso.
Sviluppo delle competenze: Il Curriculum aiuta la scuola a mappare un percorso di crescita che si sviluppa sia verticalmente (nei diversi anni di scuola) che orizzontalmente (nelle diverse materie).
Attività pratiche: Offre spunti e suggerimenti per attività concrete che permettano agli studenti di acquisire e mettere in pratica le competenze digitali.
Risorse: Include esempi di strumenti e materiali utili (software, app, siti web, ecc.) per supportare i docenti nella progettazione delle attività.

Conclusioni

Il Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale rappresenta un valido supporto per i docenti che vogliono investire nella formazione digitale dei propri studenti. Grazie alla sua struttura flessibile, al linguaggio semplice e alla coerenza con il modello DigComp, questo strumento può aiutarli a formare cittadini competenti e responsabili nel mondo digitale.

Struttura del Curricolo digitale per lo sviluppo della competenza digitale

Il DigComp individua cinque aree di competenze:

AREE	DESCRITTORI
Alfabetizzazione su informazioni e dati	**1.1** Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Comunicazione e collaborazione	**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
Creazione di contenuti	**3.1** Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
Sicurezza	**4.1** Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
Soluzione di problemi	**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

PREREQUISITI SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

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.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Prima Primaria

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 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o alla digital board	● Utilizzo delle icone su un dispositivo ● Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera ● Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando pulsanti, icone	LE PARTI DEL COMPUTER COM'E' FATTO IL COMPUTER ACCENDERE E SPEGNERE IL PC IL DESKTOP ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER IL MOUSE E LA TASTIERA LE PARTI DEL COMPUTER E LE SUE FUNZIONI GIOCO SULLE PARTI DEL COMPUTER

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Prima Primaria

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.	● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante ● Rispettare il proprio turno di parola e lo spazio di attività	● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo del gioco, della creatività e della tecnologia: ▯ **https**://playandlearnitalia.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Prima Primaria

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

3.1 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.2 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. ● Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	● pixel art ● coding unplugged ● attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente nello spazio ● attività pratiche per imparare a inserire comandi in ordine seguendo algoritmi (bee bot e blue bot) ● attività pratiche per la realizzazione di un oggetto seguendo specifiche istruzioni ● utilizzo di giochi didattici	PERCORSI PIXELART https://beebot.terrapinlogo.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Prima Primaria

Area di competenza 4. Sicurezza

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

4.1 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere basilari norme per se stessi e per gli altri	● ● Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Prima Primaria

Area di competenza 5. Risolvere problemi

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

5.1 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere e utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	● Utilizzare su un dispositivo giochi digitali	● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo del gioco, della creatività e della tecnologia: ○ **https**://playandlearnitalia.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Primaria

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 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscere il nome e la funzione. ● Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. ● Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	● Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: ● Scrivere lettere e numeri, maiuscole minuscole, spazio tra parole, invio...). ● Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di un cartella. ● Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	SCRIVERE CON LA TASTIERA CORSO DI VIDEOSCRITTURA LIBRO: INTERLAND: AVVENTURE DIGITALI MI PRESENTO: IO SONO IL PC GIOCO WORDWALL FILE E CARTELLE L'EMAIL SPIEGATO AI BAMBINI- VIDEO

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Primaria

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
2.4 Sviluppare forme di collaborazione attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. ● Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) ● Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. ● Imparare a scrivere ed inviare una mail ● Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. ● Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	L'EMAIL SPIEGATO AI BAMBINI- VIDEO

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Primaria

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Creare e modificare contenuti semplici ● modificare e integrare contenuti trovati nel web ● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito ● Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività	● Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. ● Creare disegni con app di grafica. ● Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. ● On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) ● Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale ● Partecipare a Codeweek	DISEGNARE IL COMPUTER CON PAINT DISEGNARE DISEGNARE A TEMPO WORDWALL LEARNINGAPPS PIXELART PIXELART FANTAVOLAN

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Primaria

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali ● Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) ● Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	● Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. ● Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone ● Utilizzare una password per accedere a contenuti digitali	SEGUI LE TRACCE DIGITALI

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Seconda e Terza Primaria

Area di competenza 5. Risolvere problemi

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

- **5.1** Risolvere problemi tecnici
- **5.2** Identificare i bisogni e soluzioni tecnologiche
- **5.3** Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali ● Utilizzare le funzioni base dei dispositivi ● Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	● Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet ● Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input ● Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo del gioco, della creatività e della tecnologia: ▯ **https**://playandlearnitalia.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Quarta e Quinta Primaria

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete ● Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali ● Salvare un documento o file in una cartella. ● Avviare la procedura per stampare un documento	● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca ● Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, visionare il contenuto ● Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo del gioco, della creatività e della tecnologia: ▯ **https**://playandlearnitalia.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Quarta e Quinta Primaria

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** Sviluppare forme di collaborazione attraverso le tecnologie digitali
- **2.4** Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) ● Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. ● Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) ● Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) ● Utilizzare correttamente la propria identità digitale	● Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom,……) ● Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità ● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	https://www.youtube.com/watch?v=azyAVpndBXQ https://www.youtube.com/watch?v=EsQ gOCEk5ag

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Quarta e Quinta Primaria

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali ● Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. ● Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato ● Completare/costruire mappe concettuali ● Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.	● Scrivere in formato digitale un testo ● Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte ● Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice ● Elaborare da un testo una mappa concettuale	LA RICERCA IN RETE video come usare GOOGLE per TROVARE INFORMAZIONI focus Junior IL DECALOGO DELLE FAKE NEWS MAPPA BUFALE E FAKE NEWS DIRITTI D'AUTORE E cRIGHT CREARE IL PROPRIO AVATAR CREARE AVATAR CREARE EBOOK CON BOOK CREATOR STORYTELLING DIGITALE VIDEO GUIDA PER STORYBOARD THAT

		CREARE INFOGRAFICHE CON GENIALLY CREAZIONE POSTER- GIORNALE- INFOGRAFICA CON CANVA ADOBE SPARK VIDEO TUTORIAL Simulare intervista ad un personaggio famoso con SPEAKPIC (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. GEOGEBRA LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) Piani Di Lezione con i prodotti LEGO APPROFONDIMENTI SU WEBQUEST (GENERATORE ONLINE DI WEBQUEST) CREARE CONTENUTI SOTTO FORMA DI GIOCO: TINYTAP - TINYTAP TUTORIAL BLOKET CODEWEEK E VARIANTI CODYCOLOR BLOCKLY GAMES CS UNPLUGGED CODE ORG

		CODEWEEK SCRATCH MBlock Micro:bit organizzare contenuti: CLASSROOM tutorial Prof Fulvio Ferroni GOOGLE DRIVE tutorial Massimo Bosetti Drive video tutorial Bencivenni PRESENTAZIONI GOOGLE VIDEOTUTORIAL BENCIVENNI PRESENTAZIONI GEOLOCALIZZATE CON STORYMAPJS (TUTORIAL) O GOOGLE EARTH (TUTORIAL) CANVA (ISTRUZIONI) POWER POINT BOOK CREATOR OURBOOX PEARLTREES PADLET ANIMAKER STORYJUMPER

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Quarta e Quinta Primaria

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie ● Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma ● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali ● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui ● Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	● Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola ● Scegliere password sicure ● Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine ● Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza ● Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. ● Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. ● Eliminare le password salvate	GESTIRE LA RICERCA IN RETE PAROLE OSTILI CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE PRIVACY ONLINE PER I BAMBINI ALLA SCOPERTA DEL WEB interland video ALLA SCOPERTA DEL WEB INTERLAND GIOCO ONLINE INTERNETOPOLI GIOCO COS'E' INTERNET USARE INTERNET IN SICUREZZA CYBERSECURITY, LA SICUREZZA IN RETE video PROTEGGERSI DA PHISHING E FRODI

		GESTIRE LA PROPRIA REPUTAZIONE ONLINE CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE - Programma il futuro il GIOCO DELLA RETE gioco per la SICUREZZA IN RETE DATI PERSONALI E ALTRI DATI GIOCO ESCAPE ROOM SPACE SHELTER gioco per apprendere come proteggersi online SEGUI LE TRACCE DIGITALI IMPRONTA DIGITALE: COME SPIEGARLA AI BAMBINI

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Classi Quarta e Quinta Primaria

Area di competenza 5. Risolvere problemi

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

5.1 Risolvere problemi tecnici
5.2 Identificare i bisogni e soluzioni tecnologiche
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ● Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding ● Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete)	● Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi ● Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata ● Utilizzare piattaforme Cloud	● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo del gioco, della creatività e della tecnologia: ▯ **https**://playandlearnitalia.com/ ▯ https://www.metodologiedidattiche.it/ ▯ https://www.robertosconocchini.it/ ▯ https://www.youtube.com/channel/UCszWRhIhj-5f3BTnub2Qp5Q ▯ https://www.jessicaredeghieri.it/ ▯

PREREQUISITI SECONDARIA PRIMO GRADO (corrispondono ai traguardi raggiunti a fine scuola primaria)
A1 **A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:** • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. **A2** **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. **A3** **A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:** • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

A4

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

• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;

• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;

• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;

• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;

• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;

• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);

• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;

• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

A5

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

• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;

• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;

• identificare semplici soluzioni per risolverli;

• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;

• individuare problemi di accessibilità;

• riconoscere le esigenze di formazione personali.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classe 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.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	● Ricercare informazioni in base alle attività proposte. ● Distinguere i principali domini (ad esempio .it, .gov, .com, .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata). ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. ● Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news). ● Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	FocusJunior Come cercare qualcosa su google Fake News Interland Gioco gratuito e interattivo che insegna ai bambini, dai 6 ai 13 anni, le basi della sicurezza

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classe Prima SSPG
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** Sviluppare le competenze di cittadinanza attraverso le tecnologie digitali **2.4** Sviluppare forme di collaborazione attraverso le tecnologie digitali **2.5** Netiquette **2.6** Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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 modalità e regole di condivisione dei contenuti. ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ● Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). ● Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una email, e salvarli. ● Caricare e condividere un documento. ● Organizzare in cartelle i documenti.	● **La netiquette:** Regole per scrivere ● **Consapevoli in rete** ● **Google Workspace:** Piattaforma per aiutarti a comunicare, creare e collaborare in sicurezza

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classe Prima SSPG

Area di competenza 3. Comunicazione e collaborazione

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
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	● Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche) ● Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformalo in animazione. ● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. ● Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. ● Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. ● Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. ● Utilizzare piattaforme di coding ● Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. ● Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici ● Costruzioni geometriche (Geogebra)	● Approccio al pensiero computazionale attraverso **l'*Ora del Codice*** che è la modalità base per l'avviamento ai princìpi fondamentali dell'informatica. ▯ **Code.org**: percorsi didattici del progetto "Programma il futuro" ▯ **Scratch**: creazione di cartoline animate ● LEGO® Education Professional Development: lezioni con i kit LEGO WEDO 2.0, LEGO SPIKE, MBOT2 ● **Canva** : piattaforma per la creazione di presentazioni, brochure, video didattici, ecc. ● **Sugarcad**: software di disegno 3D ● Risorse digitali e cartacee, idee e suggerimenti per aiutare e motivare gli alunni ad imparare a scuola e fuori dalla scuola mediante l'utilizzo d gioco, della creatività e della tecnologia:

		https://playandlearnitalia.com/

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classe Prima SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. ● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. ● Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale.	● Leggere il regolamento d'Istituto". ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.	● **Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.** ● **Interventi di esperti** (Polizia Postale, psicologi ecc). Navigazione sicura: ● **Happy Onlife:** giocare con la sicurezza in rete ● **Cybersecurity** ● **Proteggersi da Phising e frodi video** ● **Web reputation video** ● **Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it** (repertorio di giochi e attività di gruppo) ● **Be safe: online in sicurezza - 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**

● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili ((non dimenticare i dispositivi accesi, usare funzioni di risparmio energetico…)		Dati personali ed altri dati ● **Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it P**roposte tratte da Generazioni connesse Bullismo e Cyberbullismo: ● **https://icbolzanoquinto.edu.it/wp-content/uploads/sites/159/Giornata-nazionale-contro-bullismo-e-cyberbullismo-1.pdf** Il potere delle parole ● **Manifesto della comunicazione non ostile** Crittografia per tutti ● **Messaggi in codice: la crittografia per tutti** Gestione equilibrata dei dispositivi ● **Strategie per il benessere digitale** Diario di una giornata sconnessa ● **Diario di una giornata disconnessa**

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classe Prima SSPG

Area di competenza 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 Identificare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. ● Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	● Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…) ● Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. ● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. ● Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classi Seconda e Terza SSPG
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
DESCRITTORI DI COMPETENZA: **1.4** Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. **1.5** Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. **1.6** Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud. • Organizzare da solo l'ambiente di lavoro personale. • Identificare in siti gli argomenti di interesse.	FocusJunior: Come cercare qualcosa su google Fake News: combattere le bufale che corrono in Rete Interland Gioco gratuito e interattivo che insegna agli alunni, dai 6 ai 13 anni, le basi della sicurezza

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classi Seconda e Terza SSPG
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** Sviluppare le competenze di cittadinanza attraverso le tecnologie digitali **2.4** Sviluppare forme di collaborazione attraverso le tecnologie digitali **2.5** Netiquette **2.6** Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
● Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione ● Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca ● Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. ● Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	● Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; ● Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) ● Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) ● Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. ● Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. ● Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. ● Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online	● **La netiquette**: Regole per scrivere ● **Consapevoli in rete:** percorsi di cittadinanza digitale ● **Google Workspace:** Piattaforma per aiutarti a comunicare, creare e collaborare in sicurezza ● **Parole ostili**: È un percorso didattico gratuito che ti aiuta concretamente nell'insegnamento dell'Educazione Civica attraverso i principi del Manifesto della comunicazione non ostile ● **Genially:** piattaforma per la creazione di contenuti interattivi. ● **Canva** piattaforma per la creazione di contenuti interattivi.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classi Seconda e Terza SSPG
Area di competenza 3. Comunicazione e collaborazione
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

● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ● Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ● Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche. ● Conoscere e rispettare i diritti d'autore ● Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. ● Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.	● Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto ● Realizzare filmati e video con software e app ● Realizzare podcast per ottenere contenuti multimediali e narrativi sia in gruppo che singolarmente. ● Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica ● Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. ● Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. ● Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione. ● Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. ● Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).	Genially: piattaforma per la creazione di contenuti interattivi. Canva piattaforma per la creazione di contenuti interattivi, come infografiche e podcast. Come creare un podcast su Canva (https://www.youtube.com/watch?v=bRrW-tGKjmE) Diritti d'autore Geogebra Lego Education: piani di lezione Immagini gratis per i tuoi progetti ● Google Earth: un mappamondo che fornisce dati e immagini aggiornati per storie e mappe coinvolgenti.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classi Seconda e Terza SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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 ● Conoscere e rispettare il regolamento d'Istituto sull'utilizzo del BYOD. ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. ● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. ● Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale. ● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili ((non dimenticare i dispositivi accesi, usare funzioni di risparmio energetico…)	● Leggere il regolamento d'Istituto". ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. ● Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. ● Sapere cosa è un'identità digitale (Spid e identità sui social) ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L.71/2017) ● Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	● **Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.** ● **Interventi di esperti** (Polizia Postale, psicologi ecc). Navigazione sicura: ● **Happy Onlife**: giocare con la sicurezza in rete ● **Cybersecurity** ● **Proteggersi da Phising e frodi video** ● **Web reputation: video** ● **Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it** (repertorio di giochi e attività di gruppo) ● **Be safe: online in sicurezza - 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** Bullismo e Cyberbullismo:

		• https://icbolzanoquinto.edu.it/wp-content/uploads/sites/159/Giornata-nazionale-contro-bullismo-e-cyberbullismo-1.pdf Il potere delle parole • Manifesto della comunicazione non ostile Crittografia per tutti • Messaggi in codice: la crittografia per tutti Gestione equilibrata dei dispositivi • Strategie per il benessere digitale Diario di una giornata sconnessa • Diario di una giornata disconnessa

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE - Classi Seconda e Terza SSPG

Area di competenza 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** Identificare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati ● Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola ◗ Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. ◗ Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. ◗ Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. ◗ Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…) ● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. ● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) ● Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. ● Creare Escape Room	◗ **Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola** ◗ **Escape Room in un contesto didattico** ◗ **Come creare una Escape Room con Google Moduli** ◗ **Come creare una Escape Room con Genially e Canva**

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

A1

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

• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;

• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;

• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;

• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);

• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

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

• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;

• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;

• utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;

• utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

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

• registrarmi ad un sito online indicato dal docente;

• conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;

• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;

• indicare le fonti di informazione;

• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

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

• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;

• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

• impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

A4

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

• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;

• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;

• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;

• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;

• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;

• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);

• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;

• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);

• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

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

• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;

• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;

• adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);

• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;

• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.