CURRICOLO DIGITALE

4

Allegato al PTOF 2024-2025



Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l’apprendimento e la definiscono come “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. Essacomprende 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”, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).**

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l’utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione diblog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici …). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di

intelligenza e favorisca l’uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l’aspetto dell’inclusione di tutti e di ciascuno.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento “Scuola 4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l’anno scolastico 2024/2025 come data limite per l’aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l’istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l’attuale Scuola 4.0.** Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»1 allo scopo di «far fronte all’aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l’occupazione, la crescita personale e l’inclusione sociale». L’aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell’Istituto. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull’impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

## Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

|  |  |
| --- | --- |
| **AREE** | **DESCRITTORI** |
| **1. Alfabetizzazione su informazioni e dati** | 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali |
| 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali |
| 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali |
| **2. Comunicazione e collaborazione** | 2.1 Interagire 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 |
| **3. Creazione di contenuti** | 3.1 Sviluppare contenuti digitali |
| 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali |
| 3.3 Copyright e licenze |
| 3.4 Programmazione |
| **4. Sicurezza** | 4.1 Proteggere i dispositivi |
| 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy |
| 4.3 Proteggere la salute e il benessere |
| 4.4 Proteggere l’ambiente |
| **5. 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 |

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati otto livelli di padronanza.**



Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

**CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL’INFANZIA**

La Scuola dell’Infanzia rappresenta un ambiente di apprendimento e socializzazione appositamente pensato per i bambini dai tre ai sei anni. In questo contesto, l’azione educativa favorisce l’attivazione di processi di simbolizzazione attraverso l’uso di molteplici linguaggi espressivi. Già dai primi anni, i bambini entrano in contatto con le nuove tecnologie: un’esposizione guidata e mediata dalla presenza dell’adulto che li accompagna nel passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico. Questo percorso sostiene lo sviluppo dell’attenzione, della riflessione, della capacità di analisi e della creatività, attraverso esperienze progettate per essere significative sia sul piano affettivo, sia su quello cognitivo, metacognitivo e relazionale.

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE****SUGGERITE** |
| **1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** | * Osservare immagini, simboli o video su dispositivi digitali a disposizione e iniziare a riconoscerne il significato con l'aiuto dell'adulto.
* Confrontarsi con i nuovi media come spettato
* Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico linguistico, matematico, topologico allo schermo interattivo, tavolo e o pavimento interattivo
 | * Utilizzo degli strumenti a disposizione
* Rapportarsi con un’immagine interattiva
* Utilizzo delle icone su un dispositivo
* Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, icone.
 | * [YouTube Kids](https://www.youtubekids.com/?hl=it) canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i

contenutivisualizzabili in base alle fasce d’età* Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| **2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie** **2.4 Collaborare**  **attraverso le**  **tecnologie**  **digitali** | * Utilizzare strumenti digitali (come lavagna interattiva, tavolo interattivo) in attività di gruppo, imparando a rispettare i turni e a collaborare con gli altri.
* Confrontarsi con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e attore
* Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall’insegnante.
 | * Visionare immagini, brevi filmati e/o cartoni animati tematici, documentari didattici con la presenza

dell’insegnante.* Raccontare e descrivere ciò̀ che vede sugli schermi.
* Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.
 | * [YouTube Kids](https://www.youtubekids.com/?after_oauth_redirect=1) canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti

visualizzabili in base alle fasce d’età. |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Sviluppare contenuti digitali**

**3.4 Programmazione** | * Usare semplici applicazioni per disegnare, registrare suoni o creare brevi storie digitali, esprimendo la propria creatività
* Conoscere e utilizzare il programma PAINT
* Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica
* Interagire e lavorare insieme al raggiungimento di un obiettivo
* Saper programmare un percorso, utilizzando comandi convenzionali.
* Scambio di ruoli: Cody e Roby
 | * Uso di PAINT: disegnare, cancellare, scegliere forme e spessori, colorare immagini, ect..
* Creare libri digitali
* Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica)
* Programmare Coding unplugged con frecce direzionali
* Coding plugged-in
* Gioco di ruolo
* Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera
* Programmare con uso di robot (Blue -Bot, Matatalab, Bee-Bot) un percorso da un punto A a un punto B, usando i comandi direzionali su reticoli tematici
* Programmare con Tale-Bot un percorso che crei un disegno su modelling
* Pianificare il percorso del robot: sequenziamento, parametri, comandi, direzione
* Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo

algoritmi;* Utilizzo di giochi didattici con drag and drop
 | **Grafica*** Paint
* App di disegno

**Coding:*** [CodyFeet](https://codemooc.org/codyfeet/)
* [CodyColor](https://codemooc.org/codycolor/)
* [CodyRoby](https://codemooc.org/codyroby/)
* [Wardwall](https://wordwall.net/it)
* [Learningapps](https://learningapps.org/)

**Pixel Art*** [ZaplyCode](https://www.zaplycode.it/)

**Prodotti Digitali*** Tinytap.com
* Playandlearn
* Learningapps
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| **4.1 Proteggere i dispositivi****4.3 Proteggere la salute e il benessere;** | * Impara a usare dispositivi digitali, guidati dall’adulto, in modo sicuro e rispettoso, comprendendo che non tutto può essere toccato o condiviso.
* Riconoscere situazione di rischio
* Assumere idonee attitudini nelle varie situazioni.
* Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
* Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.
* Introdurre concetti come la protezione dei dati personali e il riconoscimento dei rischi online attraverso storie e video educativi
 | * Visionare contenuti digitali sul corretto utilizzo dei dispositivi tecnologici
* Conversazione guidate per individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale
* Realizzare disegni o cartelloni.
* Giochi di simulazione
 | * [Protezione e](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [sicurezza su](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [internet per](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [bambini](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk)
* [Interland:](https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf) [avventure](https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf) [digitali](https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| **5.1 Risolvere problemi tecnici****5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** | * Esplorare e sperimentare soluzioni semplici usando strumenti digitali (es. puzzle interattivi), sviluppando strategie per superare piccoli ostacoli.
* Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo;
* Regolare il volume e la luminosità;
* Accendere e spegnere correttamente un dispositivo
 | * Lettura di icone su digital board, dispositivi digitali, per riconoscere il significato;
* Simulazione di situazioni problematiche e trovarne le possibili soluzioni
* Coding unplugged con frecce direzionali
* Coding plugged-in
 | * Pavimento interattivo
* App Kids art
* Eseguire percorsi su grandi

scacchiere- pavimento-griglie con roboteducativi(Bee-Bot, Blue- Bot)**Coding:*** [CodyFeet](https://codemooc.org/codyfeet/)
* [CodyColor](https://codemooc.org/codycolor/)
* [CodyRoby](https://codemooc.org/codyroby/)
* Codeweek
* [Wardwall](https://wordwall.net/it)
* [Learningapps](https://learningapps.org/)
 |

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

* Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
* Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
* Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
* Ricomporre un’immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
* Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.
* Eseguire coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
* Eseguire Coding su reticolo tematico con Bee Bot, Cody Roby e Matatalab ect....

## RACCORDI SCUOLA dell’INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA l’alunno:

* Dimostra interesse per giochi multimediali.
* Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
* Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
* Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
* È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
* Esegue attività in unplugged con Bee Bot, Blue Bot, Cody Roby e Matatalab ect....

|  |
| --- |
| **LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL’INFANZIA** |
| **LIVELLO****INIZIALE** | **LIVELLO BASE** | **LIVELLO****INTERMEDIO** | **LIVELLO AVANZATO** |
| * Visiona brevi contenuti multimediali
* Con l’aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer
 | * Seguendo le istruzioni dell’insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo.
* Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.
* Conosce le persone a cui far riferimento in caso di

pericolo | * Individua le principali icone che gli servono per un’attività e le apre.
* Realizza semplici elaborazioni grafiche.
* Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.
* Riconosce un collegamento multimediale e vi accede
 | * Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all’uso che gli occorre.
* Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti
* Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un’attività.
 |

**CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA**

# CLASSI PRIMA E SECONDA

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE****SUGGERITE** |
| **1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali****1.3 Gestire dati,****informazioni e contenuti digitali** | * Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce 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 e minuscole, spazio tra parole, invio…).
* Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.
* Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto

dell’insegnante. | * [Le parti del computer](https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc) [Accendere](https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4) [e spegnere il pc](https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4)
* [Accensione-spegnimento - Il](https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek) [desktop](https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek)[Mouse e tastiera](https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc)
* [La tastiera - classe prima](https://www.youtube.com/watch?v=l6jGDiKR5Gs&t=37s) [La](https://www.youtube.com/watch?v=bBuS5d6Gkc8&t=5s) [tastiera con le 10 dita](https://www.youtube.com/watch?v=bBuS5d6Gkc8&t=5s) [Come](https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4) [usare la tastiera](https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4)
* [Typingclub - allenamento](https://www.typingclub.com/videoscrittura) [videoscrittura](https://www.typingclub.com/videoscrittura) gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail
* [Ricerche Maestre](https://www.ricerchemaestre.it/) [In rete con la](https://view.genial.ly/621b4e98d78bcf001903fdbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa) [testa](https://view.genial.ly/621b4e98d78bcf001903fdbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa)
* Piattaforma GIADA Erickson
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** |
| **DESCRITTORE****DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie**
	2. **Condividere attraverso le tecnologie digitali**
	3. **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**
	4. **Netiquette**
 | * Utilizzare tecnologie digitali semplici per

l’interazione all’interno diambienti 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
* Partecipare, con

l’aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto* Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.
* Riflettere

sull’utilizzo delleparole in rete | * [YouTube Kids](https://www.youtubekids.com/?hl=it) canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d’età
* Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
* [Manifesto della](https://paroleostili.it/manifesto/) [Comunicazione Non](https://paroleostili.it/manifesto/) [Ostile](https://paroleostili.it/manifesto/) (con schede didattiche)
* Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Sviluppare contenuti digitali**
	2. **Integrare e rielaborare contenuti digitali**

**3.4****Programmazione** | * Creare e modificare contenuti semplici
* Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.
* 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
 | * [Paint](https://www.youtube.com/watch?v=3EpaLZ7zFUc)
* [Animated](https://sketch.metademolab.com/) [Drawings](https://sketch.metademolab.com/)
* [Animate](https://www.abcya.com/games/animate)
* [Wordwall](https://wordwall.net/it)
* [TinyTap](https://www.tinytap.com/content/)
* [Educaplay](https://www.educaplay.com/)
* [ZaplyCode](https://www.zaplycode.it/)
* Pixlart
* [Fantavolando](https://fantavolando.it/divertiamoci-con-la-pixel-art/)
* [Quick Draw](https://quickdraw.withgoogle.com/)
* [Digitools](https://ladigitale.dev/digitools/)
* [Codeweek](https://codeweek.eu/)
* [CodyFeet](https://codemooc.org/codyfeet/),
* [CodyColor](https://codemooc.org/codycolor/),
* [CodyRoby](https://codemooc.org/codyroby/)
* [ScratchJr](https://www.scratchjr.org/)
* [code.org](https://code.org/)
* [Learningapps](https://learningapps.org/)
* [Quizizz](https://quizizz.com/?lng=it)
* [Panquiz](https://www.panquiz.com/)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Proteggere i dispositivi**
	2. **Proteggere i dati personali e la privacy**
	3. **Proteggere la salute e il benessere;**
	4. **Proteggere**

**l’ambiente** | * Sperimentare e rispetta le prime regole base per l’utilizzo dei dispositivi digitali.
* Distinguere le emozioni reali da

quelle del virtuale.* 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 ovideo, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.* Realizzare cartelloni o

infografiche sulle emozioni che sivivono nei contesti reali e virtuali.* Creare un avatar con programmi

online da utilizzare sui dispositivi.* Disegnare un avatar da

indossare per le riprese video.* Individuare eventi pericolosi, del

reale e del virtuale, erealizzare disegni o cartelloni.* Riflettere sulle emozioni o stati d’animo durante l’utilizzo di

videogiochi o la fruizione di un cartone | * [Protezione e](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [sicurezza su](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [internet per](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) [bambini](https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk)
* [Interland:](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland) [avventure](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland) [digitali](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland)
* [Cittadinanza](https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0) [digitale](https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0)
* [Il gioco delle](https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/) [emozioni per](https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/) [bambini](https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/)
* [Digiface by La](https://ladigitale.dev/digiface/%23/) [Digitale](https://ladigitale.dev/digiface/%23/)
* [Avatar Maker](https://avatarmaker.com/)
* [Pixton](https://www.pixton.com/welcome)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Risolvere problemi tecnici**
	2. **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**
	3. **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**
 | * Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali
* Utilizzare le funzioni base dei dispositivi
* 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 inrete..) | * Saper accendere e spegnere

monitor, pc e tablet* Utilizzare mouse e tastiera per

funzionalità di input* Utilizzare su un dispositivo
* applicativi e giochi digitali
 | * [Le parti del](https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc) [computer](https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc)
* [Accendere e](https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4) [spegnere il pc](https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4)
* [Mouse e](https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc) [tastiera](https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc)
* Coding unplugged e digitale
 |

## Al termine della classe PRIMA l’alunno è in grado di:

* Accendere e spegnere il computer.
* Conoscere le principali parti del computer.
* Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
* Scrivere parole con programma di videoscrittura.
* Utilizzare il mouse e la tastiera.

## Al termine della classe SECONDA l’alunno è in grado di:

* Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
* Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
* Usare i principali comandi della tastiera.
* Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un’applicazione.
* Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
* Usare software didattici.
* Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto
	+ **CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA**

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE****SUGGERITE** |
| * 1. **Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**
	2. **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali**
	3. **Gestire dati,**

**informazioni e contenuti digitali** | * 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, aprirlo, visionarne il contenuto
* Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file
 | * [In rete con la testa](https://view.genial.ly/621b4e98d78bcf001903fdbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa)
* [Ricerche maestre](https://www.ricerchemaestre.it/index.html)
* [Ti presento Windows](https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti_presento_windows.pdf)
* [WordWall- Ricerche in rete](https://wordwall.net/en-it/community/internet-e-ricerche-in-rete)
* [Symbaloo](https://www.symbaloo.com/home/mix/13ePGh59CH)
* Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** |
| **DESCRITTORE****DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie**
	2. **Condividere attraverso le tecnologie digitali**
	3. **Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali**
	4. **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**
	5. **Netiquette**
	6. **Gestire**

**l’identità digitale** | * 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, Meet)
* Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità
* Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali
* Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione
* Conoscere la propria “impronta digitale”
* Creare e gestire un’identità digitale, fornendo solo i dati necessari
 | * [L’impronta digitale](https://www.educaredigitale.it/2017/12/impronta-digitale/)
* [Attività di](https://drive.google.com/file/d/1R4G1twe2a-9neGW8DlIidLJ4Gb7xuxpE/view) [cittadinanza digitale](https://drive.google.com/file/d/1R4G1twe2a-9neGW8DlIidLJ4Gb7xuxpE/view)
* [Linoit](https://en.linoit.com/)
* [Padlet](https://it.padlet.com/)
* [Symbaloo](https://www.symbaloo.com/home/mix/13ePGh59CH)
* [Excalidraw](https://excalidraw.com/)
* Applicazioni di Google Workspace
* [Whiteboard](https://whiteboard.fi/)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Sviluppare contenuti digitali**
	2. **Integrare e rielaborare contenuti digitali**
	3. **Copyright e licenze**

**Programmazione** | * Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare
* 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 utilizzando applicativi online
* Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.
* Conoscere l’esistenza dei diritti d’autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio,

video…) | * Scrivere in formato digitale un testo
* Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online
* Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte
* Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice
* Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.
* Riconoscere i simboli del copyright e

individuarli in un contenuto online* Elaborare da un testo una mappa

concettuale | * [Anymaker](https://www.animaker.it/)
* [StoryJumper](https://www.storyjumper.com/)
* [BookCreator](https://bookcreator.com/)
* Google Presentazioni
* [Canva](https://www.canva.com/it_it/)
* [Ed Puzzle](https://edpuzzle.com/)
* [Il copyright e il](https://sites.google.com/cannizzaro.gov.it/diariodellanimatoredigitale/le-competenze-digitali/il-copyright)

[diritto d’autore](https://sites.google.com/cannizzaro.gov.it/diariodellanimatoredigitale/le-competenze-digitali/il-copyright)* [CodeWeek](https://codeweek.eu/)
* [L’ora del codice](https://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice)
* [CodyFeet](https://codemooc.org/codyfeet/),
* [CodyColor](https://codemooc.org/codycolor/),
* [CodyRoby](https://codemooc.org/codyroby/)
* [ScratchJr](https://www.scratchjr.org/)
* [code.org](https://code.org/)
* [Utilizzo Foto e](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view) [immagini – Il](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view) [diritto d’autore](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view)
* [Flibook –](https://flipanim.com/) [animazioni](https://flipanim.com/) [online](https://flipanim.com/)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Proteggere i dispositivi**
	2. **Proteggere i dati personali e la privacy**
	3. **Proteggere la salute e il benessere;**
	4. **Proteggere**

**l’ambiente** | * Sapere che esistono diversi rischi associati all’uso delle tecnologie
* Essere consapevole che molti servizi

utilizzano le informazionipersonali perfiltrare messaggi pubblicitari* 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 | * Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web
* 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
 | * [Segui le tracce](https://drive.google.com/file/d/1Y4nYbLSqHnu_ea6BpLqCmPgpSwb-6p_l/view) [digitali](https://drive.google.com/file/d/1Y4nYbLSqHnu_ea6BpLqCmPgpSwb-6p_l/view)
* [Alla scoperta del](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interlandavventuredigitali/) [Web](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interlandavventuredigitali/)
* [Cosa è internet](https://www.youtube.com/watch?v=x26WC4Tz2Sw)
* [Cosa è Internet](https://drive.google.com/file/d/1lxjahjQWw7zNrpdWX-NSA6tyyuvzrPs6/view) [(schede](https://drive.google.com/file/d/1lxjahjQWw7zNrpdWX-NSA6tyyuvzrPs6/view) [didattiche)](https://drive.google.com/file/d/1lxjahjQWw7zNrpdWX-NSA6tyyuvzrPs6/view)
* [Vivi Internet al](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland) [meglio](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland)
* [Il potere delle](https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole) [Parole](https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole)
* [Materiali didattici](https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/)

[-Ludoteca](https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/)* [Impronta digitale](https://www.educaredigitale.it/2017/12/impronta-digitale/)
* [Space Shelter](https://spaceshelter.withgoogle.com/intl/it_it/) [(proteggersi](https://spaceshelter.withgoogle.com/intl/it_it/) [online)](https://spaceshelter.withgoogle.com/intl/it_it/)
* [Detective per un](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/detective-per-un-giorno) [giorno](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/detective-per-un-giorno)
* [I super Errori](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/i-super-errori-la-mini-serie) [nel Web](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/i-super-errori-la-mini-serie)
* [Proteggere i](https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0) [nostri dati](https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Risolvere problemi tecnici**
	2. **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**
	3. **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**
 | * 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 pi adeguata
* Utilizzare

piattaforme Cloud | * [Il gioco della](https://www.ludotecaregistro.it/) [Rete](https://www.ludotecaregistro.it/)
* [Computer:](https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware) [Hardware](https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware)
* [Escape Room](https://view.genial.ly/610a5aa76ef3860dd1915517/interactive-content-nozioni-informatica-di-base)
* [Come si apre](https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle) [una cartella](https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle)
* [Il device](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/formy-balm-e-il-device-misterioso) [misterioso](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/formy-balm-e-il-device-misterioso)
* [Digital](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/ti-presento-un-digital-storytelling) [storytelling](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/ti-presento-un-digital-storytelling)
* [Esploriamo il](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/esploriamo-il-web) [Web](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/esploriamo-il-web)
* [Canva](https://www.canva.com/it_it/)
 |

## Al termine della classe TERZA l’alunno è in grado di:

* Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
* Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
* Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
* Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
* Usare software didattici.
* Eseguire ricerche, online, guidate.
* Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

## Al termine della classe QUARTA l’alunno è in grado di:

* Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
* Usare la formattazione del paragrafo.
* Usare software didattici.
* Eseguire ricerche, online, guidate.
* Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

## Al termine della classe QUINTA l’alunno deve saper:

* + Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
	+ Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail…), ricerca e svago.
	+ Conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche.
	+ Conoscere i più comuni motori di ricerca.
	+ Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

## RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

* **AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l’alunno:**
* Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
* Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
* Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
* Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
* Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
* Accede a Internet con la guida dell’insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
* Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
* Conosce i principi base del coding.
* Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

|  |
| --- |
| **LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA** |
| **LIVELLO****INZIALE** | **LIVELLO BASE** | **LIVELLO INTERMEDIO** | **LIVELLO AVANZATO** |
| * Da solo o in coppia, con la supervisione dell’insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici
* Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch
 | * Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici
* Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.
 | * Con l’aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle.
* Legge dati contenuti in grafici etabelle.
* Utilizza la rete solo con la diretta supervisione

dell’adulto per cercare informazioni. | * Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; èin grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle.
* Accede alla rete con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni.
* Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.
* Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso deltelefonino e adotta i comportamenti

preventivi |

**CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

# CLASSE PRIMA

|  |
| --- |
| **AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Navigare,**

**ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali*** 1. **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali**
	2. **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**
 | * Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e

contenuti negli ambienti digitali* Accedere a

dati/informazioni e navigare al lorointerno* Valutare dati,

informazioni, siti e pagine web* Riconoscere e distinguere tra informazioni

attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.* Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli
 | * Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla

propria necessità di ricerca* Distinguere i principali domini
* Utilizzare le più

comuni strategie di ricerca delleinformazioni (uso delle parole chiave, della barradegli strumenti del browser per la ricerca, 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 orientarsiall’interno di molteplici informazioni. | * [Motori di ricerca](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/motore-di-ricerca/)
* [Focus Junior](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)
* [Come usare Google](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/) [per trovare](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)

[informazioni](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)* [Fake News](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/bastabufale/)
* [Interland](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** |
| **DESCRITTORE****DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie**
	2. **Condividere attraverso le tecnologie digitali**
	3. **Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali**
	4. **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**
	5. **Netiquette**
	6. **Gestire**

**l’identità digitale** | * 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 dicondivisione dei contenuti
* Comunicare correttamente nelle interazioni digitali
 | * Riflettere sulle tracce che un’identità digitale lasciain 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, ricevuticome file allegato ad una e- mail, e salvarli.
* caricare e condividere un documento.
* Organizzare in cartelle i documenti
 | * [Dati personali e](https://drive.google.com/file/d/1nl8PeonyX0HjLEOSDiyAZZR8e94xWg2C/view) [altri dati](https://drive.google.com/file/d/1nl8PeonyX0HjLEOSDiyAZZR8e94xWg2C/view)
* [Segui le tracce](https://drive.google.com/file/d/1NjcaYyba56GJNwDbIy5w7oCNc0Ldtcpw/view) [digitali](https://drive.google.com/file/d/1NjcaYyba56GJNwDbIy5w7oCNc0Ldtcpw/view)
* Google Workspace
* [Avatar Maker](https://avatarmaker.com/)
* [La Netiquette:](https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf) [regole per scrivere](https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf)
* [Consapevoli in](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf) [rete](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Sviluppare contenuti digitali**
	2. **Integrare e rielaborare contenuti digitali**
	3. **Copyright e licenze**

**Programmazione** | * 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, Podcast)* Scrivere in formato

multimediale un dialogo e trasformalo inanimazione.* Realizzare una presentazione

multimediale utilizzando vari template,curandone grafica e contenuto.* Realizzare un filmato o cortometraggio con software online.
* 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 (Scratch, MicroBit, MBot, Lego…)
* Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati.
* Utilizzare programmi
 | * [Animaker](https://www.animaker.it/)
* [Storyjumper](https://www.storyjumper.com/)
* [Ourboox](https://www.ourboox.com/)
* [Storyboard That](https://www.storyboardthat.com/it)
* [Google](https://www.google.it/intl/it/slides/about/)

[Presentazioni](https://www.google.it/intl/it/slides/about/)* [Power Poin](https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint)t [Canva](https://www.canva.com/it_it/educazione/)
* [Creazione di poster /](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG) [giornale / infografica](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG) [co](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG)n Canva
* [Genially](file://Users/miriamfucini/Desktop/Creare%20infografiche%20con%20Genially)
* [Book Creator -](https://drive.google.com/file/d/1NQKIvywOMd0dFkWOe_HSQJA_HRA2U3Eh/view) [Istruzioni](https://drive.google.com/file/d/1NQKIvywOMd0dFkWOe_HSQJA_HRA2U3Eh/view)
* [Utilizzo Foto e](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view) [immagini – Il](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view) [diritto d’autore](https://drive.google.com/file/d/1XmY0bqskkWB2q5EwHC3meCcOVNJPwomk/view)
* [Infografica sui](https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view) [diritti di autore](https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view)
* [Speack pic (far](https://www.youtube.com/watch?v=FjsAV6MbP0s) [parlare quadri)](https://www.youtube.com/watch?v=FjsAV6MbP0s)
* [Interviste](https://chat-animator.com/) [impossibili con](https://chat-animator.com/) [Chat Animator](https://chat-animator.com/)
* [Flibook –](https://flipanim.com/)

[animazioni online](https://flipanim.com/)* [Aggie – disegnare](https://aggie.io/) [immagini in modo](https://aggie.io/) [collaborativo](https://aggie.io/)
* [People Art factory](https://peopleartfactory.com/) -
* [Video tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) [Galati su come](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) [usare Storyboard](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) [That per creare](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) [fumetti senza](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) [registrarsi al](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78)

[servizio](https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | per realizzarecostruzioni geometriche complesse (Geogebra)* Partecipazione a

competizioni di robotica* Progettare e/o

realizzare oggetti con software specifici | * [Garage Ban](https://apps.apple.com/it/app/garageband/id408709785)d
* [Stop Motion](https://www.exploratorium.edu/search/stopmotion):
* [Geogebra](https://www.geogebra.org/classic?lang=it)
* [LEGO® Education](https://education.lego.com/en-us/professional-development) [Professional](https://education.lego.com/en-us/professional-development) [Development](https://education.lego.com/en-us/professional-development) (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kitLEGO BRIQ e LEGO SPIKE)
* [Piani di lezione](https://education.lego.com/it-it/) [con i prodotti](https://education.lego.com/it-it/) [LEG](https://education.lego.com/it-it/)O [First Lego](https://www.firstlegoleague.org/) [League](https://www.firstlegoleague.org/)

[Kids Game Jam](http://kidsgamejam.org/en/)* [Micro:Bit Pagina dei](https://microbit.org/projects/make-it-code-it/) [progetti](https://microbit.org/projects/make-it-code-it/)
* Thinkercad
* Inkscape
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Proteggere i dispositivi**
	2. **Proteggere i dati personali e la privacy**
	3. **Proteggere la salute e il benessere;**
	4. **Proteggere**

**l’ambiente** | * Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali
* Conoscere e rispettare i regolamenti dell’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* Scegliere semplici

modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legatialla pubblicazione di immagini personali)* Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale
* Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (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 dainternet, disturbi visivi, disturbi dell’umore), creando prodottimultimediali di sintesi (es: infografica).* Analizzare con la

classe e riconoscere i rischi legati ai social o all’uso eccessivo deivideogiochi.* Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante

l’utilizzo di un videogioco* Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media
 | * [Programma il](https://programmailfuturo.it/come/secondaria-primo-grado-2022/introduzione) [futuro](https://programmailfuturo.it/come/secondaria-primo-grado-2022/introduzione)
* [Come](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s) [difendersi dal](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s) [Pishing](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s)
* [Innovazione](https://www.innovazionedigitale.it/cosa-e-il-phishing/) [digitale](https://www.innovazionedigitale.it/cosa-e-il-phishing/)
* [Web](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/) [reputation](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/)
* [Cybersecurity](https://www.ludotecaregistro.it/scuola-secondaria-di-i-grado/)
* [Be Safe - Kit di](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale) [Cittadinanza](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale) [digitale](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale)
* [Usare internet in](https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok) [sicurezza](https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok)
* [Generazioni](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/0-premessa/) [connesse](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/0-premessa/)
* [Sicurezza in rete](https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTIyuqlI)
* [Quando ti](https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM) [connetti, connetti](https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM) [anche la testa](https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM)
* [Il potere delle](https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole) [parole](https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole)
* [Manifesto della](https://paroleostili.it/manifesto/) [comunicazione](https://paroleostili.it/manifesto/) [non ostile](https://paroleostili.it/manifesto/)
* [Crittografare i](https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c) [nostri dati](https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c)
 |

|  |  |
| --- | --- |
| **AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI** |  |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Risolvere problemi tecnici**
	2. **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**
	3. **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**
	4. **Identificare i divari di competenze digitali**
 | * Conoscere il sistema operativo utilizzato sui

dispositivi della scuola e i principali softwareapplicativi.* Individuare semplici problemi tecnici

nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologiedigitali.* 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 migliorarel’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 degliaggiornamenti…)* Verificare la

disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.* Riconoscere fra le

applicazioni e i servizi conosciuti quelli piùadeguati 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. | * [Uso dei](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906) [dispositivi a](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906) [scuola](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906)
* [Animate](https://www.abcya.com/games/animate) [Avatar](https://www.abcya.com/games/animate)
* [Creare Gif](https://brush.ninja/create/) [animate](https://brush.ninja/create/)
* [Canva](https://www.canva.com/it_it/)
* [Creare e](https://bestsnip.com/animation/) [animare](https://bestsnip.com/animation/) [personaggi](https://bestsnip.com/animation/) [online](https://bestsnip.com/animation/)
 |

* **CLASSE SECONDA E TERZA**

|  |
| --- |
| **AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Navigare,**

**ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali*** 1. **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali**
	2. **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**
 | * Riconoscere le

proprie esigenze di ricerca* Organizzare

autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti inambienti 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 e filtri di ricerca.* Individuare

informazioni e riferimenti credibili e affidabili* Organizzare e

archiviare contenuti digitali, medianteapplicazioni cloud* Organizzare, da solo in modo collaborativo,

l’ambiente di lavoro personale* Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.
* Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno

specifico tipo di file. | * [Motori di ricerca](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/motore-di-ricerca/)
* [Focus Junior](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)
* [Come usare Google](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/) [per trovare](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)

[informazioni](https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/)* [Fake News](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/bastabufale/)
* [Interland](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland)
* [Linoit](https://en.linoit.com/)
* [Symbaloo](https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcM65YP)
* [Scovare le bufale](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/bastabufale/)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** |
| **DESCRITTORE****DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie**
	2. **Condividere attraverso le tecnologie digitali**
	3. **Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali**
	4. **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**
	5. **Netiquette**
	6. **Gestire**

**l’identità digitale** | * 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
 | * [Dati personali e](https://drive.google.com/file/d/1nl8PeonyX0HjLEOSDiyAZZR8e94xWg2C/view) [altri dati](https://drive.google.com/file/d/1nl8PeonyX0HjLEOSDiyAZZR8e94xWg2C/view)
* [Clip Champ](https://clipchamp.com/it/)
* Google Workspace
* [Avatar Maker](https://avatarmaker.com/)
* [La Netiquette:](https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf) [regole per scrivere](https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf)
* [Consapevoli in](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf) [rete](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)
* [Canva](https://www.canva.com/it_it/)
* [DigiPad](https://digipad.app/?lang=it)
* [Timelinely](https://www.timeline.ly/)
* [Prezi](https://prezi.com/it/)
* [Genially](https://genial.ly/it/)
* [Parole ostili](https://www.ancheioinsegno.it/educazione-civica/)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Sviluppare contenuti digitali**
	2. **Integrare e rielaborare contenuti digitali**
	3. **Copyright e licenze**

**Programmazione** | * 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
* Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica
* Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata
* 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)
 | * [storymap](https://storymaps.com/it)
* [Storyjumper](https://www.storyjumper.com/)
* [Book creato](https://bookcreator.com/)r
* [Storyboard That](https://www.storyboardthat.com/it)
* [Podcast](https://www.youtube.com/watch?v=teF5udYzVoo)
* [Creazione di poster /](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG) [giornale / infografica](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG) [co](https://youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzzd0kRG)n Canva
* [Genially](file://Users/miriamfucini/Desktop/Creare%20infografiche%20con%20Genially)
* [Book Creator -](https://drive.google.com/file/d/1NQKIvywOMd0dFkWOe_HSQJA_HRA2U3Eh/view) [Istruzioni](https://drive.google.com/file/d/1NQKIvywOMd0dFkWOe_HSQJA_HRA2U3Eh/view)
* [Infografica sui](https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view) [diritti di autore](https://drive.google.com/file/d/176eCsVH8ak39rPvvfvWSHMww7rQnMl6D/view)
* [Interviste](https://chat-animator.com/) [impossibili con](https://chat-animator.com/) [Chat Animator](https://chat-animator.com/)
* [Stop Motion](https://www.exploratorium.edu/search/stopmotion):
* [Geogebra](https://www.geogebra.org/classic?lang=it)
* [LEGO® Education](https://education.lego.com/en-us/professional-development) [Professional](https://education.lego.com/en-us/professional-development) [Development](https://education.lego.com/en-us/professional-development)
* [Piani di lezione](https://education.lego.com/it-it/) [con i prodotti](https://education.lego.com/it-it/) [LEG](https://education.lego.com/it-it/)O [First Lego](https://www.firstlegoleague.org/) [League](https://www.firstlegoleague.org/)

[Kids Game Jam](http://kidsgamejam.org/en/)* [Micro:Bit Pagina dei](https://microbit.org/projects/make-it-code-it/) [progetti](https://microbit.org/projects/make-it-code-it/)
* [Pixabay immagini](https://pixabay.com/it/) [free](https://pixabay.com/it/)
* [Creative](https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/) [Commons](https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/)
* [Google Earth](https://www.google.it/intl/it/earth/)ù
* [Realtà aumentata](https://studio.gometa.io/landing)
 |

|  |
| --- |
| **AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA** |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’ PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |  |
| * 1. **Proteggere i dispositivi**
	2. **Proteggere i dati personali e la privacy**
	3. **Proteggere la salute e il benessere;**
	4. **Proteggere**

**l’ambiente** | * Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali
* Conoscere e rispettare i regolamenti dell’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* 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 o Account* Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile
* Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da

internet, disturbi visivi, disturbi dell’umore), creando prodottimultimediali 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 e come si

crea un’identità digitale | * [Come](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s) [difendersi dal](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s) [Pishing](https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s)
* [Web](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/) [reputation](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/)
* [Cybersecurity](https://www.ludotecaregistro.it/scuola-secondaria-di-i-grado/)
* [Be Safe - Kit di](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale) [Cittadinanza](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale) [digitale](https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale)
* [Usare internet in](https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok) [sicurezza](https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok)
* [Sicurezza in rete](https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTIyuqlI)
* [Crittografare i](https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c) [nostri dati](https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c)
* [Agenda 2030](https://unric.org/it/agenda-2030/)
* [Conseguenze](https://www.youtube.com/watch?v=SoCtp4QF7_o) [climatiche](https://www.youtube.com/watch?v=SoCtp4QF7_o)
* [Polizia Postale –](https://www.commissariatodips.it/) [sezione](https://www.commissariatodips.it/) [approfondimenti](https://www.commissariatodips.it/)
* [Generazioni](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/le-tematiche/) [connesse](https://www.generazioniconnesse.it/site/it/le-tematiche/)
* Google Workspace
 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | * Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di

risparmio energetico…) | (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. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI** |  |
| **DESCRITTORE DELLA COMPETENZA** | **OBIETTIVI** | **ATTIVITA’****PROPOSTE** | **RISORSE SUGGERITE** |
| * 1. **Risolvere problemi tecnici**
	2. **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche**
	3. **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**
	4. **Identificare i divari di competenze digitali**
 | * 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* Comprendere e risolvere piccoli problemi di

accessibilità.* Usare strumenti e

tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorarel’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.* Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di

installazione e gestione (Webcam, USB, stampante)* Collegare tramite

bluetooth o Hotspot i dispositiviscolastici.* 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
 | * [Computer:](https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware) [Hardware](https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware)
* [Uso dei](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906) [dispositivi a](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906) [scuola](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo%2Bdevice.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906)
* [Animate](https://www.abcya.com/games/animate) [Avatar](https://www.abcya.com/games/animate)
* [Creare Gif](https://brush.ninja/create/) [animate](https://brush.ninja/create/)
* [Canva](https://www.canva.com/it_it/)
* [Creare e](https://bestsnip.com/animation/) [animare](https://bestsnip.com/animation/) [personaggi](https://bestsnip.com/animation/) [online](https://bestsnip.com/animation/)
* [Kahoot](https://kahoot.com/schools/how-it-works/)
* [Panquiz](https://www.panquiz.com/)
* [Quizlet](https://quizlet.com/it)
* [Flippity](https://www.flippity.net/)
* [Escape Room](https://www.youtube.com/watch?v=5UNGBdfL_80) [con Google](https://www.youtube.com/watch?v=5UNGBdfL_80) [Moduli](https://www.youtube.com/watch?v=5UNGBdfL_80)
 |

## AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l’alunno è in

**grado di:**

* Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
* Utilizzare materiali digitali per l’apprendimento
* Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
* Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
* Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
* Utilizzare software offline e online per attività di Coding
* Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

|  |
| --- |
| **LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** |
| **LIVELLO****INIZIALE** | **LIVELLO BASE** | **LIVELLO INTERMEDIO** | **LIVELLO AVANZATO** |
| * Accede alla rete con l’aiuto del docente per ricavare informazioni.
* Scrive e invia autonomame nte messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette
* Conosce

alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso deltelefonino e adotta i comportamen ti preventivi | * Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.
* Costruisce tabelle di dati
* Accede alla rete per ricercare informazioni.
* Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.
 | * Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.
* Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli
* Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie.
* Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.
 | * Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
* Sa utilizzare la rete per reperire informazioni;
* organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.
* Collega file differenti.
* Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali.
* Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.
* Conosce le modalità di segnalazione di

eventuali pericoli in rete. |

**PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

(Indicazioni Nazionali 2012):

“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l’attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

|  |
| --- |
| **TRAGUARDI FORMATIVI** |
| **Al termine della Scuola****dell’INFANZIA** | **Al termine della ScuolaPRIMARIA** | **Al termine della Scuola SECONDARIA di****I grado** |
| * Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.
 | * Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
* Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
* Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
* Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie

dell’informazione e della comunicazione. | * Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diversesituazioni.
* Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
* Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni
* Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all’uso delle tecnologie, anche informatiche.
 |