

Introduzione

CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE



PREMESSA

L'elaborazione del curricolo digitale da parte del nostro istituto è un importante passo avanti per l'integrazione delle risorse digitali nelle pratiche d'insegnamento e vuole essere uno strumento utile a soddisfare le esigenze di docenti e studenti nell'ottica della flessibilità e dell'inclusività.

L'integrazione oculata di queste risorse nelle pratiche educative non solo arricchisce l'esperienza di apprendimento, ma prepara gli studenti per un futuro in cui la tecnologia svolgerà un ruolo sempre più centrale nelle loro vite personali e professionali.

Attraverso strumenti digitali come pc, tablet, lavagne interattive, gli studenti a scuola possono collaborare tra loro, imparano a navigare su piattaforme di apprendimento on line, a valutare criticamente le informazioni reperite sul web e ad utilizzare strumenti digitali per presentare le proprie idee e condividerle. Risorse come

video, giochi educativi, software educativi, e-book, app, portali per l'interazione e la gamification, Google Suite for Edu, Suite Microsoft Office e altri software open source oltre che la Netiquette d'Istituto, rendono le lezioni più coinvolgenti, stimolano l'interesse degli studenti e li motiva ad esplorare i concetti in modo attivo.

Il documento è un'applicazione concreta del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo, è suddiviso in bienni ed è stato integrato con una sezione dedicata alla scuola dell'Infanzia. Contiene inoltre una raccolta di risorse indispensabili alla didattica laboratoriale divenuta ormai un aspetto fondante del nostro approccio educativo.

Cosa si intende per “Curricolo Digitale”?

Per Curricolo Digitale si intende un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Questo **Curricolo Digitale** è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali negli studenti. Si tratta di un percorso facile da replicare, utilizzare e applicare. E' necessariamente verticale, ovvero è strutturato in modo da garantire la continuità di apprendimento tra i diversi anni di corso e/o livelli di istruzione.

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. 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”*, 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**).

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.

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» 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 curriculum 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.

RIFERIMENTI LEGISLATIVI

● **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO dell'U.E DEL 18 DICEMBRE 2006 (pag. 16)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet .

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=FI>

● **INDICAZIONI NAZIONALI 2012 - PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

“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.

https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM%2B254_2012.pdf

● **DIGCOMP versione 2.2. - QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI PER I CITTADINI**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere.

Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1., l'ultimo aggiornamento è del marzo 2022.

https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

REVISIONE E INTEGRAZIONE AL CURRICOLO DIGITALE

Essendo un documento di partenza e in condivisione con tutti i docenti dell'istituto, ogni anno questo curriculum digitale va revisionato e implementato attraverso il confronto esperienziale di tutti gli utenti. Si ricorda che al suo interno sono presenti link di collegamento al sito “Risorse CLIL/STEM” (colonna a destra "Strumenti/Risorse") in modo da dare la possibilità di trovare attività pronte da poter utilizzare in classe legate agli obiettivi di apprendimento e alle competenze da sviluppare.

A seguito dell'esperienza del piccolo gruppo di lavoro in verticale nelle “Comunità Pratiche di Apprendimento” (PNRR-DM66/2023) si è compreso quanto sia di fondamentale importanza per gli utenti rendere permanente un organo scolastico che si occupi di individuare, valutare e diffondere esperienze didattiche ed educative efficaci e innovative, favorendo un processo di miglioramento continuo. Queste buone pratiche possono riguardare diversi aspetti, come l'inclusione, l'innovazione tecnologica, la didattica disciplinare o la prevenzione di fenomeni come il bullismo.

Essenziale è, quindi, sostenere un percorso di buone pratiche per perseguire, ad esempio, questi obiettivi:

→ **Identificazione e valutazione delle attività:**

La commissione seleziona e valuta le attività che hanno dimostrato di ottenere feedback positivi, analizzando la loro efficacia e la loro possibilità di essere replicate in contesti diversi.

→ **Inclusione:**

La commissione valuta strategie didattiche che mirano a garantire il successo formativo di tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali (vedere LEGO EDUCATION con DM65/2023) personalizzando l'apprendimento e adattandolo alle loro diverse esigenze.

→ **Condivisione e diffusione:**

La commissione individua e condivide con il resto della comunità scolastica, attraverso incontri, presentazioni o pubblicazioni calendarizzate, le buone pratiche favorendo così la loro adozione da parte di altri docenti e personale scolastico.

→ **Innovazione tecnologica:**

La commissione, in sinergia con il “Team Innovazione Digitale”, individua strumenti e piattaforme digitali per migliorare la didattica e favorire la partecipazione di tutta la comunità scolastica.

→ **Didattica disciplinare:**

La commissione individua metodi e approcci innovativi per l'insegnamento delle diverse discipline, che rendano l'apprendimento attivo, coinvolgente e significativo.

→ **Prevenzione del bullismo/cyberbullismo:**

La commissione, in sinergia con il “Team Bullismo”, individua attività e progetti che mirano a creare un clima scolastico positivo e a prevenire fenomeni come il bullismo e il cyberbullismo.

Primo biennio

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

PREREQUISITI

Il curriculum 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, sa:

- riconoscere i diversi device (Chromebook, tablet, notebook)
- individuare il pulsante start e avvia un dispositivo
- utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)
- visionare immagini, animazioni, video
- eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo
A2	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, 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 da utilizzare in rete (Netiquette)
A3	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività
A4	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti
A5	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali • agire sui dispositivi secondo le funzioni base

Area 1.1

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
NAVIGAZIONE IN INTERNET	- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali - scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno - individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo (video, immagini, file di scrittura...)	- riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi - individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella - individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video - aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato - utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo) - nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte - ritrovare file archiviati - effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - le parti del computer Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - tutorial primo accesso Google Workspace e uso della tastiera Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - typing club Sito gratuito - con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail - con corso e lezioni e

			giochi per imparare a scrivere con la tastiera. Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): – motore ricerca per bambini Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto.
--	--	--	--

Area 1.2

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette)	• prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte) • nell'ambito delle attività di accoglienza, utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile • leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review • conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto) • praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - tutorial primo accesso Google Workspace e uso della tastiera <u>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</u> Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - La Digitale <u>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</u> Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - manifesto della comunicazione non ostile Sito per la diffusione dell'educazione digitale e la

			comunicazione efficace. Vi sono schede per i docenti (v. infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria). Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile
--	--	--	--

Area 1.3

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
MULTIMEDIALITÀ SOCIAL READING DOCUMENTAZIONE PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività	• rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni • utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno) • utilizzare giochi didattici anche con input di testo • compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti • creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED: scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): Meta creare semplici animazioni per animare i disegni degli alunni. Wordwall (solo per Docenti) crea attività personalizzate per la tua classe. Learningapp (solo per Docenti) crea attività personalizzate per la tua classe. Pixel art online (solo per Docenti) - https://www.zaplycode.it/ ZaplyPixel è uno strumento

		piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...) ● riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito (algoritmo) ● interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ● utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia); attività sui reticoli	facile, veloce e creativo che permette all'insegnante di creare un disegno con la pixel art e di riprodurre e stampare il codice a blocchi da far verificare ai propri alunni durante le ore di apprendimento del coding. - Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM) coding (sito del maestro Alberto con tante attività di pixel art). Robotica - Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM) Thymio Thymio è un robot educativo per bambini e ragazzi. E' un robot programmabile, cioè capace di eseguire diversi comandi che gli assegniamo utilizzando un software specifico, ovvero Thymio Suite. E' un robot interattivo che permette di conoscere la robotica e il coding in modo semplice, imparando le basi della programmazione giocando e divertendosi.
--	--	---	---

--	--	--	--

Area 1.4

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

Area di competenza 4. SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
RISCHI NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE PROTEZIONE DATI DIRITTI E COPYRIGHT	• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti	• solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere al cloud riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa • discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola • disegnare un evento pericoloso • raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo • disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base • disegnare a mano un avatar • disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche • riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali • riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Checklist e griglie di valutazione dei siti Sitografie (ad esempio, sito risorse di istituto) Utilizzo di piattaforme collaborative online: Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (dati personali e altri dati, segui le tracce digitali) - video e cartoni sul cyberbullismo (Polizia di Stato, Garante della privacy, altro) - Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM)

		videogioco o la fruizione di un cartone ● attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale ● saper indicare i programmi, le app e i videogiochi preferiti e motivare tali scelte	- favole create da Google e Polizia di Stato.
--	--	---	--

Area 1.5

PRIMO BIENNIO – Classe Prima SP e Classe Seconda SP

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
IMPARO A STUDIARE PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base	● saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet ● utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input ● utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM/panel o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Motori di ricerca Digipad Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - google workspace tutorial primo accesso - GDrive e uso chromebook Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer Accendere e spegnere il pc: il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni

Secondo biennio

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

PREREQUISITI

I prerequisiti corrispondono ai traguardi del primo biennio

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A1	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, so: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online • usare terminologia specifica base • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata • avviare la procedura per stampare un documento
A2	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto) • comunicare correttamente nelle interazioni digitali • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...) • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...) • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti
A3	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe) • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...) • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice
A4	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola

	• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale) • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza
A5	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • identificare semplici soluzioni per risolverli

Area 2.1

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
NAVIGAZIONE IN INTERNET	• esprimere le necessità di ricerca di informazioni • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online, gestiti dal docente • usare la terminologia specifica di base per indicare le diverse parti di un device • comprendere come le informazioni vengono archiviate in cloud • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata • avviare la procedura per stampare un documento	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca • Individuare gli applicativi di uso quotidiano nel cloud • Individuare una cartella sul desktop di un PC, entrare nella cartella e rinominarla, visionare il contenuto della cartella • Individuare una cartella nel cloud, entrare nella cartella e rinominarla, visionare il contenuto della cartella • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento • diritti d'autore: Licenze Creative Commons	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Checklist e griglie di valutazione dei siti Sitografie (ad esempio, sito risorse di istituto) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (dati personali e altri dati, segui le tracce digitali) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - Genially con archivio di siti e risorse su ricerca in rete sicura per discipline e attività su cyberbullismo - motore di ricerca per bambini, genitori, insegnanti

			Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Gioco su file e cartelle (Wordwall) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): copyright e diritto d'autore
--	--	--	--

Area 2.2

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

Area di competenza 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...) • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...) • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto) • comunicare correttamente nelle interazioni digitali • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti	• Consolidare la familiarità con gli strumenti della GDrive • utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...) • utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti • riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza • utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo • scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa • utilizzare lavagne digitali e muri virtuali • applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Digipad Utilizzo di piattaforme collaborative online: Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (La Digitale - Digipad, DigiStrip, Canva, Bookcreator, Genially) - strumenti (GDrive) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): Cosa è una mail e come si struttura

Area 2.3

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
MULTIMEDIALITÀ SOCIAL READING DOCUMENTAZIONE PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	- individuare quale applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare - utilizzare alcune applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe - saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...) - saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile - completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito dal docente - scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi - elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	- scrivere in formato digitale un dialogo inventato - scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online - progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali - completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte - creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe - codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente - svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi - partecipare con la classe alle attività di Codeweek - scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici:	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Creazioni di contenuti: Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): strumenti (La Digitale - Digipad, DigiStrip, Canva, Bookcreator, Genially, Google Presentazioni, Canva) strumenti per la ricerca di immagini, grafiche, musiche ed effetti sonori gratuite (Pixabay) Creare contenuti sotto forma di gioco: Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - coding strumenti

		Chromebook/tablet/robot con software di programmazione	(Code.org, codeweeek, Scratch jr, Scratch) - robotica- programmare un robot strumenti (Lego education, MBot2, Tymio, Photon)
--	--	--	---

Area 2.4

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

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

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
RISCHI NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ONLINE PROTEZIONE DATI DIRITTI E COPYRIGHT	• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni sull'alunno per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei diritti dei minori e di quelli altrui • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere al cloud • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • sapere che i dati sulla identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale)	• scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web • impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza • conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola • utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout • conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza • rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati • creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Checklist e griglie di valutazione dei siti Sitografie (ad esempio, sito risorse di istituto) Utilizzo di piattaforme collaborative online: Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (dati personali e altri dati, segui le tracce digitali) - video e cartoni sul cyberbullismo (Polizia di Stato, Garante della privacy, altro)

	● essere consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza	tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo) ● guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza) ● mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia ● regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	- Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM) - favole create da Google e Polizia di Stato. - libro creato dalla Polizia di Stato con Altroconsumo e relativo gioco online
--	--	--	---

Area 2.5

SECONDO BIENNIO – Classe Terza SP e Classe Quarta SP

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici			
AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
IMPARO A STUDIARE PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali - identificare semplici soluzioni per risolverli	- Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... - verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata - scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema) disconnettendo il proprio account istituzionale - utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione)	Lim/panel – Chromebook - tablet Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): Strumenti (La Digitale - Digipad, DigiBoard, Canva, Bookcreator, Storyboard That) Per la realizzazione delle attività proposte, si fa riferimento agli strumenti previsti anche nelle altre quattro aree precedenti. Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room

Terzo biennio

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Classe Prima SSPG

PREREQUISITI

I prerequisiti corrispondono ai traguardi del secondo biennio

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

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 definite • riflettere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news) • distinguere tra fatti, opinioni e teorie
A2	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il significato di 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 • comprendere l'importanza di impostare un compito in modo collaborativo • gestire le impostazioni di condivisione • saper individuare lo strumento più adatto per presentare in modo efficace i contenuti di una ricerca

A3	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente in modo semplice e strutturato ● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa ● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore ● selezionare le immagini o altro materiale rispettando le regole del copyright ● indicare le fonti di informazione e creare una sitografia
A4	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie ● essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi ● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui ● utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola ● proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali ● sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi ● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale) ● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone ● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza

A5	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ● identificare semplici soluzioni per risolverli
----	--

Area 3.1

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e 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

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
NAVIGAZIONE IN INTERNET	• svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno • conoscere strategie di ricerca definite • riflette sulle informazioni attendibili o non attendibili (bufale, fake news) • distinguere tra fatti, opinioni e teorie	• ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca (lettura e analisi di una pagina web, utilizzo dei motori di ricerca, utilizzo di parole chiave) • utilizzare app online per organizzare i siti di interesse • valutazione di siti internet • diritti d'autore: Licenze Creative Commons • analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • reperimento immagini e loro attribuzioni • cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati • analisi delle fake news	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (Google Drive, Google Classroom, Google Documenti) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (Generazioni Connesse: bufale e fake news; fare ricerche online; internetopoli; come fare ricerca in rete; come cercare info su google; risorse didattiche della <i>Ludoteca</i>, Licenze Creative Commons)

Area 3.2

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e 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 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	• conoscere il significato di 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 • comprendere l'importanza di impostare un compito in modo collaborativo • gestire le impostazioni di condivisione • saper individuare lo strumento più adatto per presentare in modo efficace i contenuti di una ricerca	• Patentino Smartphone • simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar • 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 email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) • partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale • elaborazione grafica o multimediale a più mani • pubblicazione di contenuti in bacheche virtuali	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (Google Drive, Google Classroom, Google Documenti) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (dati personali e altri dati, segui le tracce digitali, la netiquette, risorse in elenco)

		• autocorreggere in gruppo elaborati prodotti dai compagni (feedback)	
--	--	---	--

Area 3.3

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Classe Prima SSPG

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
MULTIMEDIALITÀ SOCIAL READING DOCUMENTAZIONE PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente in modo semplice e strutturato - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore - selezionare le immagini o altro materiale rispettando le regole del copyright - indicare le fonti di informazione e creare una sitografia	- utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio, ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud (10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online) - scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione - realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica - realizzare un filmato con app online come sintesi di vari materiali digitali (ad esempio, videorecensione) - scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online - realizzare storytelling	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): strumenti (La Digitale - Digipad, DigiStrip, Canva, Bookcreator, Storyboard That, Genially, Ourboox, PeopleArtFactory) strumenti (Google Presentazioni) strumenti per la ricerca di immagini, grafiche, musiche ed effetti sonori gratuite (Pixabay) - coding e musica: pagina con piattaforme e tutorial

		● produrre musica con strumenti digitali che simulano gli strumenti musicali, i ritmi, le partiture ● utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore ● utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, Microbit o ambienti similari per - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) - sperimentare semplici applicazioni robotiche - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati - svolgere attività di geometria - creare musica e strumenti musicali con metodologie Tinkering - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout) - partecipare a concorsi internazionali di coding - partecipare alla CodeWeek - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE ● creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto ● costruzione di progetti di realtà aumentata e virtuale	- coding con i LEGO: schede didattiche - microbit e Scratch: tutorial per la chitarra
--	--	--	--

		• costruzione di modelli per la stampa 3D	
--	--	---	--

Area 3.4

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e 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

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
RISCHI NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE PROTEZIONE DATI DIRITTI E COPYRIGHT	• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • conoscere i diversi rischi associati all'uso delle tecnologie (minacce al benessere fisico e psichico, dipendenze....) • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social • rispettare le regole della netiquette della navigazione online	• Patentino Smartphone • leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo" • conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto • riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili) • riflettere ed 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	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - Strumenti (La Digitale - Digipad, DigiBoard, Canva, Bookcreator, Storyboard That, Genially, Ourboox, PeopleArtFactory, Mentimeter) - strumenti (Google Presentazioni) - Cittadinanza Digitale: proposte tratte da Generazioni Connesse e Programma il futuro;

		● creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media ● Effettuare un dibattito online dal titolo “Il gioco online fa male oppure no?” come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni	Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete; cybersecurity; phishing e frodi; Internetopoli; Civix Cittadinanza Digitale a Scuola; web reputation, risorse in elenco; - Educazione civica - Agenda 2030: impatto del digitale sull’ambiente;
--	--	---	---

Area 3.5

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Classe Prima SSPG

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
IMPARO A STUDIARE PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	• conoscere la differenza tra Chromebook e PC con un altro sistema operativo installato 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 mie esigenze di formazione • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali	• utilizzare nell'attività didattica quotidiana i Chromebook/tablet della scuola • effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività • verificare la disponibilità delle reti wifi • scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema) disconnettendo il proprio account istituzionale • scegliere le modalità di chiusura finestre pop up • riconoscere fra le applicazioni online conosciute le più adeguate alle esigenze di lavoro e di attività • utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...) • fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app)	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - Strumenti (La Digitale - Digipad, DigiBoard, Canva, Bookcreator, Storyboard That, PeopleArtFactory, Genially, Mentimeter) Per la realizzazione delle attività proposte, si fa riferimento agli strumenti previsti anche nelle altre quattro aree precedenti.

		innovativi per la creazione dei prodotti digitali ● formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe	
--	--	---	--

Quarto biennio

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe Terza SSPG

PREREQUISITI

I prerequisiti corrispondono ai traguardi del terzo biennio

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

A1	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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 o con un supporto adeguato, laddove necessario, 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	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, 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 • 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
A4	A livello base, in autonomia e 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 • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie 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) • 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 base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, 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
----	--

Area 4.1

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe Terza SSPG

Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
NAVIGAZIONE IN INTERNET	● 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 (riflette sulle informazioni attendibili o non attendibili (bufale, fake news); distinguere tra fatti, opinioni e teorie)	● conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca ● ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo ● individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili ● organizzare e archiviare contenuti digitali nel cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale ● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale/fake news) ● distinguere fra fatti, opinioni e teorie ● cercare in autonomia i libri da un catalogo di una biblioteca virtuale Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: ● applicare la sintassi dei motori di ricerca ● organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti: Wakelet. Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - cittadinanza digitale (Generazioni Connesse: bufale e fake news; fare ricerche online; internetopoli; come fare ricerca in rete; come cercare info su google; risorse didattiche della <i>Ludoteca</i>; Scovare le bufale; etc...)

		cartelle e sottocartelle (creando nomi coerenti) ● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista preparata dal docente, per cercare informazioni sull'argomento scelto ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni ● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento	Letture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, <i>Fake, non è vero ma ci credo</i>, 2018 Lavis (TN) G. JACOMELLA, <i>Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle</i>, 2017 Milano
--	--	---	---

Area 4.2

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe 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 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale			
AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza • utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)	All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura • programmare data e ora di invio • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone • modificare le impostazioni di condivisione	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (Google Drive, Google Classroom, Google Documenti, Google Fogli, Google Draw, La Digitale (DigiPad, DigiBoard), Genially, Timeline.ly) Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM):

		• spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale • illustrare al docente le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo • informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola • conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati • prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online	- cittadinanza digitale (dati personali e altri dati, segui le tracce digitali, la netiquette, risorse in elenco)
--	--	---	---

Area 4.3

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe Terza SSPG

Area di competenza 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
MULTIMEDIALITÀ SOCIAL READING DOCUMENTAZIONE PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	• 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 • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore • selezionare le immagini o altro materiale rispettando le regole del copyright • indicare le fonti di informazione e creare una sitografia	• utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio, ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud • scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione • realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica • realizzare un filmato con app online come sintesi di vari materiali digitali (ad esempio, videorecensione) • scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online • realizzare storytelling • produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (La Digitale - Digipad, DigiStrip, Canva, Bookcreator, Storyboard That, Genially, Ourboox, PeopleArtFactory, Storyjumper, Google Earth, Storymapjs, ReadWriteThink: Story Map) - strumenti (Google Presentazioni) - strumenti per la ricerca di immagini, grafiche,

		● utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore ● utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, Microbit o ambienti simili per - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) - sperimentare semplici applicazioni robotiche - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati - creare il gioco del labirinto con Scratch - svolgere attività di geometria - creare musica - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout) - partecipare a concorsi internazionale di coding - partecipare alla CodeWeek - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE ● creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto ● creazione di presentazioni geolocalizzate ● costruzione di progetti di realtà aumentata e virtuale	musiche ed effetti sonori gratuite (Pixabay) - coding e musica: pagina con piattaforme e tutorial - coding con i LEGO: schede didattiche - microbit e Scratch: tutorial per la chitarra - Scratch: tutorial per creare un labirinto - robotica: pagina con tutorial per Photon
--	--	--	---

		● costruzione di modelli per la stampa 3D Attività per sviluppare l'autonomia: ● creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dal docente ● preparare, come compito a casa, una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dal docente ● aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi ● chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale	
--	--	--	--

Area 4.4

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe 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

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
RISCHI NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE PROTEZIONE DATI DIRITTI E COPYRIGHT	• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • conoscere i diversi rischi associati all'uso delle tecnologie (minacce al benessere fisico e psichico, dipendenze....) • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social • rispettare le regole della netiquette della navigazione online	• conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password • proteggere le informazioni, i dati e i contenuti nel cloud per l'apprendimento digitale (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti) • scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) • conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere al cloud per l'apprendimento digitale e applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli) • distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere nel cloud, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe • sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale")	Lim/panel - Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Sito risorse d'istituto (CLIL/STEM): - strumenti (La Digitale - Digipad) - Cittadinanza Digitale: proposte tratte da Generazioni Connesse e Programma il futuro (Il mio Quartiere Digitale); Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete; cybersecurity; phishing e frodi; Internetopoli; Civix Cittadinanza Digitale a Scuola; web reputation, risorse in elenco; - Educazione civica - Agenda 2030: impatto del digitale sull'ambiente: da rivedere

		esistono profilandosi sui social o sui siti) ● conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...) ● attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi) ● conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete ● conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali) ● attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. ● creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo nel cloud in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie ● attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco ● riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social	Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) e di vittime (testimonianze) Usare Internet in sicurezza DA AGGIUNGERE: Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaliFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaliFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaliFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile
--	--	--	---

			Il potere delle parole - ProgrammaliFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030 Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per
--	--	--	---

			condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario) Lecture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze
--	--	--	--

Area 4.5

QUARTO BIENNIO - Classe Seconda SSPG e Classe Terza SSPG

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

AZIONE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI/RISORSE
IMPARO A STUDIARE PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • identificare semplici soluzioni per risolverli • 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 • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali	• utilizzare nell'attività didattica quotidiana i Chromebook/tablet della scuola • conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...) • effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività • verificare la disponibilità delle reti wifi • nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo • scegliere le modalità di chiusura finestre pop up • essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni • selezionare fra le applicazioni online conosciute le più adeguate alle esigenze di lavoro e di attività	Lim/panel – Chromebook - tablet Internet Google Workspace for Edu e le sue app Motori di ricerca Digipad Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

		(ad esempio, foglio elettronico in ambito scientifico) ● utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...) ● in un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato una data app e le differenze di utilizzo delle varie app ● svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo) ● costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room ● fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali ● formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	--	--	--

Scheda 26

