

IC SETTIMO MILANESE

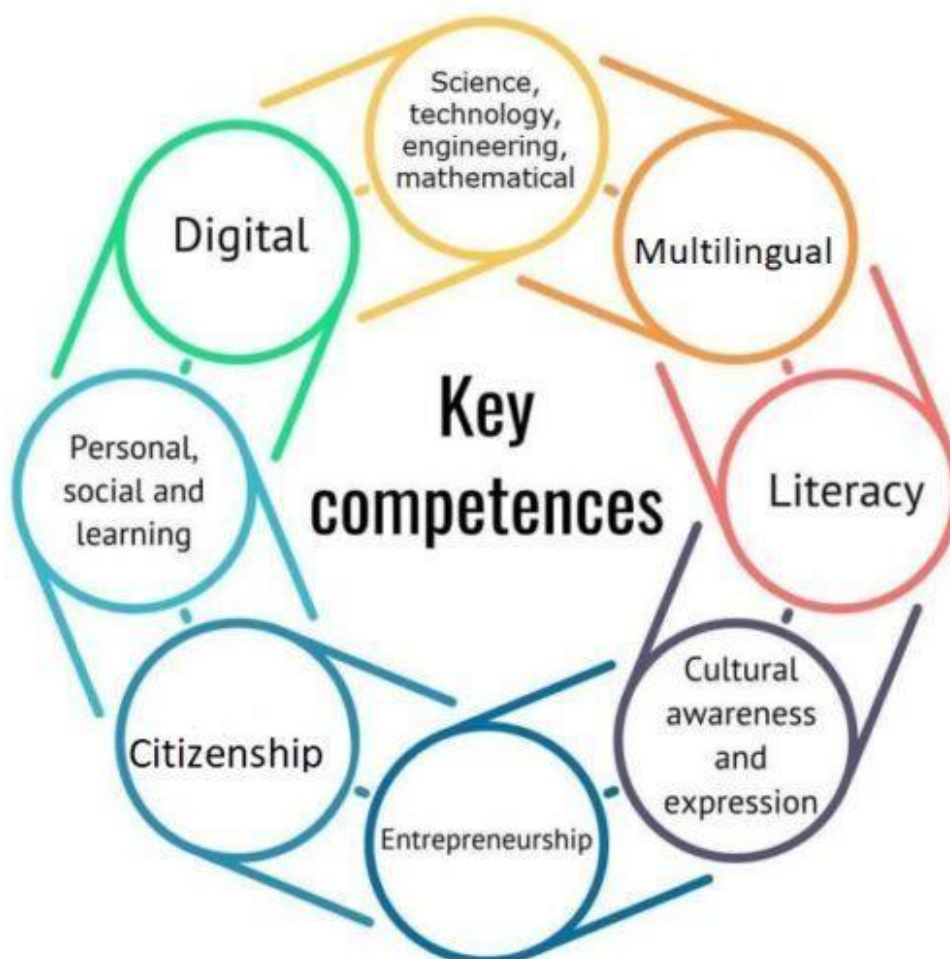
CURRICOLO VERTICALE
per lo sviluppo della
COMPETENZA DIGITALE

Premessa

Il presente curriculum, elaborato dai docenti dell'Istituto Comprensivo di Settimo Milanese nell'anno scolastico 2022-2023, come previsto dalla Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, adattato alle indicazioni suggerite dal documento DigComp 2.2 (The Digital Competence Framework for Citizens), modello elaborato dal Centro Comune di Ricerca (JRC) e validato dalla Commissione Europea nel mese di marzo 2022, vuole offrire alle alunne e agli alunni un percorso completo e articolato per lo sviluppo della competenza digitale, in analogia a quanto accade per le discipline o le aree disciplinari, ma anche per percorsi trasversali come l'educazione civica.

La Competenza digitale è competenza chiave.

“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.”



Le cinque aree di competenza

Come riportato nel DigComp 2.2, il seguente curriculum si sviluppa attraverso cinque aree di competenza fondamentali:

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI;

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i 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 con gli altri 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 DIGITALI;

- 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 Protecting the environment

5. RISOLVERE PROBLEMI

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

- SCUOLA DELL'INFANZIA -

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
Competenza chiave europea (Raccomandazione 2018)	COMPETENZA DIGITALE	
<p>Campo di esperienza: IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>Traguardi per lo sviluppo della competenza: (Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. 		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook) Visionare immagini, animazioni, video Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico 	<ul style="list-style-type: none"> Visione di immagini, documenti e filmati Attività di Problem solving nella quotidianità Uso della LIM e del Tablet per fare ricerche a tema 	Risorse didattiche online
<p>Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Traguardi per lo sviluppo della competenza: (Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento 		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la percezione spaziale; Osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati; Consolidare i concetti di lateralità; 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi motori per l'orientamento spaziale Utilizzo di percorsi, labirinti e griglie Giochi di esplorazione dell'ambiente Giochi di movimento su grandi scacchiere posizionate sul pavimento 	Risorse didattiche online

❖ Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);	➤ Uso corretto del mouse	
<p>Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Traguardi per lo sviluppo della competenza:</p> <p>(Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la percezione spaziale; Osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati; Consolidare i concetti di lateralità; Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di gioco ed esplorazione attraverso le nuove tecnologie informatiche Visione di immagini, documenti, filmati Individuazione e apertura di icone relative a comandi, file e cartelle... Uso del pensiero computazionale in momenti di gioco libero e/o strutturato 	<p>Icone principali di windows e di word pixel art</p> <p>Risorse didattiche online</p>
<p>Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Traguardi per lo sviluppo della competenza:</p> <p>(Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> Saper riconoscere simboli sulla tastiera alfabetica e numerica Saper usare giochi di tipo logico, linguistico, matematico, coding... Riconoscere e utilizzare software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo del Computer con la tastiera Attività di Coding Software didattici 	<p>Risorse didattiche online</p>
<p>Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Traguardi per lo sviluppo della competenza:</p> <p>(Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012)</p>		

- Il bambino ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare il pulsante start e avviare un dispositivo ❖ Approcciarsi attivamente all'apprendimento del coding ❖ Sviluppare meccanismi di memorizzazione cosciente e volontaria ❖ Sviluppare il pensiero computazionale anche senza attrezzatura informatica ❖ Apprendere in modo attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole della tecnologia ❖ Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica ❖ Sviluppare la logica e contare ❖ Saper mettere in atto strategie risolutive ❖ Ipotizzare percorsi ❖ Dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzo di robot didattici ➤ Giochi per scacchiere piccole da banco ➤ Movimenti programmati di giocattoli /oggetti sulle scacchiere ➤ Approccio all'uso degli strumenti digitali presenti nel plesso ➤ Attività di Coding unplugged (dress coding, chiodini) 	<p>Risorse didattiche online</p>

- SCUOLA PRIMARIA -

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE		
Competenza chiave europea (Raccomandazione 2018)	COMPETENZA DIGITALE	
Area delle competenze 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
Obiettivi di apprendimento ❖ 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; ❖ Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	Contenuti e Attività ➤ 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.	Risorse suggerite Video da youtube: Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera Risorse online: TypingClub Motore di ricerca per bambini Risorse per lavorare in sicurezza
Area delle competenze 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		

<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 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). 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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; ➤ Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise; ➤ 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. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Google Workspace Google Classroom</p> <p>Risorse online: Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche Parole ostili</p>
---	--	---

Area delle competenze

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ❖ Scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ❖ Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ❖ Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rappresentare in cartelli 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 (fine primo biennio). ➤ Compilare test a completamento scrivendo le parole mancanti 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Video da youtube: Disegnare il computer con Paint</p> <p>Risorse online: Flipanim ABCya animate Meta Animated Drawings Google Quickdraw Wordwall</p>
--	---	---

<p>unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<p>(esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Creare un disegno con un software/app di grafica. ➤ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. <p>ATTIVITÀ DI CODING, UNPLUGGED E PLUGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; ➤ Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; ➤ Utilizzare codici e simboli; ➤ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito; ➤ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; ➤ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art; ➤ Attività sui reticoli; ➤ Riordinare ed eseguire sequenze di istruzioni per produrre un semplice manufatto; ➤ Realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni; ➤ Giochi in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali; ➤ Utilizzo di applicazioni per giocare online; 	<p>Learningapps</p> <p>Tinytap tutorial</p> <p>Educaplay</p> <p>Pixilart</p> <p>Zaplycode</p> <p>Google CSfirst</p> <p>Code.org</p> <p>Prime attività Unplugged</p> <p>Fantavolando, Pixel Art</p> <p>Autunno Pixel Art</p> <p>Gioco: Le istruzioni</p> <p>CodyRoby</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>4. SICUREZZA</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare semplici modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali; ❖ Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare l'account scolastico con il supporto dell'adulto; ➤ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa e/o a scuola; ➤ Descrivere con immagini e testi un evento pericoloso; 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Video da youtube:</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Privacy online per i bambini</p> <p>Risorse online:</p> <p>Google Interland</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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 sé e per gli altri; ❖ Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ❖ Saper indicare e motivare i programmi e videogiochi preferiti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento; ➤ Descrivere con immagini, testi e parole la propria identità, identificando le informazioni personali di base; ➤ Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o un'app; ➤ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la visione di un cartone; ➤ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<p>Vivi Internet - Polizia di Stato</p> <p>Avatarmaker</p> <p>Digiface</p> <p>Pixton, foto di classe con avatar</p> <p>Il gioco delle emozioni</p>
---	---	--

Area delle competenze

5. RISOLVERE PROBLEMI (DigComp 2.2)

Descrittori della Competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ❖ Agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Video da youtube:</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Il desktop</p> <p>Mouse e tastiera</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni</p> <p>Risorse online:</p> <p>LearningApps.org</p>
---	---	---

CLASSI QUARTE E QUINTE		
Competenza chiave europea (Raccomandazione 2018)	COMPETENZA DIGITALE	
Area delle competenze 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
Obiettivi di apprendimento ❖ Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ❖ Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ❖ Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ❖ Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ❖ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	Contenuti e Attività ➤ Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. ➤ Distinguere i principali domini (ad esempio .it. gov. .com .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. ➤ Creare sitografia e bibliografia di ricerche. ➤ Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). ➤ Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Padlet...). ➤ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Risorse suggerite Video da youtube: Ricerca in rete Risorse online: Motori di ricerca da Generazioni Connesse Come cercare qualcosa su Google da Focus Junior #Bastabufale da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake News Padlet Internetopoli Risorse per i docenti: Videolezione sulle fake news
Area delle competenze 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali		

<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sapere che cos'è un'identità digitale; ❖ Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ❖ Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; ❖ Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ❖ Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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). ➤ In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, invio tramite classe virtuale. ➤ Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. ➤ Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. ➤ Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Google Workspace Google Classroom</p> <p>Video da Youtube: Canale Youtube di ProfDigitale</p> <p>Risorse online: Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche Parole ostili</p> <p>Lezioni di Cittadinanza Digitale di Programma il Futuro</p> <p>Pixton</p> <p>Risorse per i docenti: Videolezione sull'uso di Google Drive</p> <p>Videolezione sull'uso di Google Classroom</p> <p>Classroom per negati</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ❖ Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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, 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Google Presentazioni Power Point</p> <p>Risorse online: Coggle</p>

<p>❖ Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p>	<p>Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 software o app online come sintesi di vari materiali digitali. ➤ 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, Soundtrap o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ➤ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. ➤ Utilizzare Scratch o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo; - svolgere attività di geometria; 	<p>Canva</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Bookcreator</p> <p>Genially</p> <p>Anchor</p> <p>Scratch</p> <p>LEGOEducation</p> <p>Soundtrap</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>4. SICUREZZA</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <p>❖ Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p>	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". ➤ Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account di istituto. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Video da youtube: Fermati e pensa online</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ❖ Avere cura e rispetto degli strumenti digitali propri e altrui; ❖ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ❖ Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile. ➤ Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). ➤ Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. 	<p>Risorse online:</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Cittadinanza digitale consapevole</p> <p>Indifesa di Terre des hommes</p> <p>Ludotecaregistro.it</p> <p>Internetopoli</p> <p>Vivi Internet - Polizia di Stato</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>5. RISOLVERE PROBLEMI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ❖ Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ❖ Identificare semplici soluzioni per risolverli; ❖ Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; ❖ Individuare i principali problemi di accessibilità; 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i dispositivi della Scuola; ➤ Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ➤ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ➤ Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle proprie esigenze. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Video da Youtube:</p> <p>Il sistema operativo in 5 minuti</p> <p>PillzofMo, il digitale spiegato easy</p>

Il curriculum verrà espletato in modalità trasversale durante l'orario di docenza di tutte le discipline.

- SCUOLA SECONDARIA -

CLASSI PRIME		
Competenza chiave europea (Raccomandazione 2018)	COMPETENZA DIGITALE	
Area delle competenze 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 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		
Obiettivi di apprendimento ❖ Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ❖ Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; ❖ Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; ❖ Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ❖ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	Contenuti e Attività ➤ Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca; ➤ Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate; ➤ Creare sitografia e bibliografia di ricerche; ➤ Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata); ➤ Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...); ➤ Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Risorse suggerite 10 Punti fondamentali per fare ricerca in rete Pearltrees Padlet Fake news da generazioni connesse Il decaologo delle fake news Mappa Fake News e Bufale di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi
Area delle competenze 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2) 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		

<p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sapere che cos'è un'identità digitale; ❖ Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; ❖ Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; ❖ Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; ❖ Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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); ➤ In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale; ➤ Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device; ➤ Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo; ➤ Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device; ➤ Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Google Workspace</p> <p>Tutorial: Google classroom</p> <p>Tutorial: Google Drive</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar</p> <p>La netiquette</p> <p>Netiquette per chattare</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>		

Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 software o app online come sintesi di vari materiali digitali; ➤ Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online; ➤ Realizzare storytelling; ➤ Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. 	<p>Bookcreator</p> <p>Google presentazioni</p> <p>Canva</p> <p>Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci</p> <p>Aggie - disegnare in maniera collaborativa</p> <p>Geogebra</p>

Area delle competenze

4. SICUREZZA

Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)

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

Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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 contenuti digitali; ❖ Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ❖ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 	<p>Regolamenti d'Istituto</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Protegersi da Phising e frodi video</p> <p>Web reputation video</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. 	<p>internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica);</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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; ➤ Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it</p> <p>Usare internet in sicurezza</p> <p>Il potere delle parole</p> <p>Proposta per le generazioni connesse</p>
<p>Area delle competenze</p> <p>5. RISOLVERE PROBLEMI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ❖ Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ❖ Identificare semplici soluzioni per risolverli; ❖ Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; ❖ Individuare problemi di accessibilità; ❖ Riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali; ➤ Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività; ➤ Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata; ➤ Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia); ➤ Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up; ➤ Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati 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, 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa:</p> <p>Draw chat</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>

	<p>delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...);</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	
--	--	--

CLASSI SECONDE E TERZE		
Competenza chiave europea (Raccomandazione 2018)	COMPETENZA DIGITALE	
Area delle competenze		
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali		
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale; ➤ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie; ➤ Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> ● applicare la sintassi dei motori di ricerca; ● organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com https://www.pearltrees.com/</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da https://www.tecnologiaduepuntozero.it/</p> <p>Videocorso sulle fakenews di Gianluigi Bonanomi</p> <p>Proposta di Hyperdoc</p> <p>Cuore e parole</p>

	<p>online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; ● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento. 	
<p>Area delle competenze</p> <p>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ All'interno del sistema mail della scuola: <ul style="list-style-type: none"> ● 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: <ul style="list-style-type: none"> ● creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Google workspace per la scuola</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p>Padlet</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p>Canva Timeline Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse Parole ostili</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● modificare le impostazioni di condivisione; ● spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; ● illustrare all'insegnante 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; <p>➤ Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola;</p> <p>➤ 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.</p>	
<p>Area delle competenze</p> <p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Registrarsi ad un sito online indicato dal docente; ❖ Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; ❖ Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; 	<p>Contenuti e Attività</p> <p>➤ In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Indicare le fonti di informazione; ❖ Realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione; ❖ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; ● realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; ● realizzare podcast; ● confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; <p>➤ Utilizzare Scratch, o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); ● sperimentare semplici applicazioni rotatorie; ● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ● svolgere attività di geometria; <p>➤ Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; ● preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; ● 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 	<p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze</p> <p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni)</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa</p> <p>Padlet sul Muro di Berlino: Link Padlet</p> <p>Esempio di immagine interattiva con Genially</p> <p>Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>
--	---	--

	modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.	
Area delle competenze		
4. SICUREZZA		
Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)		
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		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti e Attività	Risorse suggerite
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ❖ Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ❖ Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ❖ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ❖ Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ❖ Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ❖ Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ❖ Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); ❖ Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password; ➤ Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti); ➤ Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola; ➤ Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, 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" esistono profilandosi sui social o sui siti); ➤ Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...); 	<p>Schede di polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Peason</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p> <p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2[^] SSPG) vedi Allegato</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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); ➤ Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie; ➤ Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	
<p>Area delle competenze</p> <p>5. RISOLVERE PROBLEMI</p>		
<p>Descrittori della Competenza (DigComp 2.2)</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; ❖ Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; ❖ Identificare semplici soluzioni per risolverli; ❖ Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; 	<p>Contenuti e Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali; ➤ Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...); ➤ Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi; ➤ Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi 	<p>Risorse suggerite</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare problemi di accessibilità; ❖ Riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<p>riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo;</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale; ➤ Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso; ➤ Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni; ➤ Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo); ➤ In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software; ➤ Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. 	
--	--	--

Il curricolo verrà espletato in modalità trasversale durante l'orario di docenza di tutte le discipline.