

Curriculum per lo sviluppo della competenza DIGITALE

IC 2 "ANTONIO CICCONE" SAVIANO (NA)

PREMESSA

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.” È l’ottima descrizione che fa la Commissione Europea all’interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente. La competenza digitale è dunque essenziale, nell’arco della vita, allo stesso modo delle competenze di base (linguistiche, scientifiche, civiche...). Tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino competente e responsabile. Il presente curriculum è un’applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell’obbligo, dalla prima primaria alla terza secondaria di primo grado. Il percorso indicato in codesto Curriculum, vuole aiutare ad individuare punti di riferimento, approfondire le aree della competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale.

La struttura

Il Curriculum è strutturato:

- per bienni: si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida. Alcune competenze ed attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;
- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso o di diverso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree;
- per sviluppo di competenza (prima colonna della progettazione): questa proposta vuole aiutare le scuole a tenere presente come una stessa area di competenza può svilupparsi in modo verticale ed orizzontale;
- per attività (seconda colonna della progettazione): si tratta di proposte non esaustive sul “come” la competenza può essere avviata, incrementata e agita;
- per esempi di risorse (terza colonna della progettazione): anche in questo caso, l'intento è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Prerequisiti:

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

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">• 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.	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc: il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il qufo Boo</p> <p>Ambienti di ricerca protetti:</p> <p>Motore di ricerca per bambini</p> <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.3 Netiquette

	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</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).	<ul style="list-style-type: none">• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.• 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.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola</p> <p>ClassDojo</p> <p>La Digitale</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p> <p>Sono schede suddivise per ordine di scuola e possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 (fine primo biennio). • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • 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>Disegnare il computer con Paint</p> <p>Creare semplici animazioni con FlipAnim</p> <p>ABCya Animate</p> <p>Meta: animare disegni dei bambini</p> <p>QuickDraw Google</p> <p>Wardwall</p> <p>Learningapp</p> <p>TinyTap - Tutorial TinyTap</p> <p>Educaplay</p> <p>PixelArt online</p> <p>Attività sui reticoli</p> <p>PixilArt</p> <p>Allegato talea</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED: scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli.</p> <p>Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 in modalità unplugged (geografia). ● Attività sui reticoli. Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). Partecipare alle attività di Codeweek. 	<p>PixelArt Autunno in PixelArt Carte CodyRoby Digitools Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot Codeweek</p>

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • 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 	<p>Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</p> <p>Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p>	<p>Disegnare il proprio Avatar su carta https://avatarmaker.com/</p> <p>Pixton - https://www.pixton.com/</p> <p>Privacy online per i bambini https://youtu.be/b373RovpuEk</p> <p>Interland avventure digitali https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_di_gitali.pdf</p> <p>ill goco delle emozioni https://playandlearnitalia.com/il-gio-co-delle-emozioni/</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</p> <p>Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>	

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<p>Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>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>	<p>Le parti del computer https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc</p> <p>Accendere e spegnere il computer https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4</p> <p>Il mouse e la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni https://www.youtube.com/watch?v=G0mZpZKpO7M</p>

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 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 unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

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.

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terze e Quarte

Prerequisiti (corrispondono ai traguardi 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.

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terze e Quarte

Prerequisiti (corrispondono ai traguardi del primo biennio):

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 di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono capaci di:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; usare terminologia specifica base; comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti individuare la procedura per salvare e stampare un documento 	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, 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.</p>	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini https://view.genial.ly/621b4e98d78bcf001903fdbbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini https://www.ricerchemaestre.it/index.html</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola) https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti_presento_windows.pdf</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall) https://wordwall.net/it/resource/29574400</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Gestire l' identità digitale e la netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.</p> <p>Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza.</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>	<p>Internet e ricerche in rete https://drive.google.com/file/d/1R4G1twe2a-9neGW8DlIdLJ4Gb7xuxpE/view</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: https://www.weschool.com/ https://whiteboard.fi/ http://en.linoit.com/</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini https://www.youtube.com/watch?v=HafuEI-Xi3E&t=288s</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e quarta

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare quale applicazione si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;• utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali;• saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p> <p>Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.</p>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker https://www.animaker.it/</p> <p>Storyjumper https://www.storyjumper.com/</p> <p>Book creator https://bookcreator.com/</p> <p>Storyboard That https://www.storyboardthat.com/it</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78&t=647s</p> <p>Google Presentazioni https://www.google.it/intl/it/slides/about/</p>

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none">• 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.	<p>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</p> <p>Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.</p> <p>Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazion</p>	<p>Power Point https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint</p> <p>Canva https://www.canva.com/it_it/educazione/</p> <p>Codycolor https://codycolor.codemooc.net/#/</p> <p>Code.org https://code.org/</p> <p>Codeweek https://codeweek.eu/</p> <p>Scratch https://scratch.mit.edu/</p>

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.2 Proteggere la salute e il benessere

4.3 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me ; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; 	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p>	<p>Alla scoperta del web https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interlandavventuredigitali?utm_source=google&utm_medium=hpp&utm_campaign=bia_book_italy</p> <p>Alla scoperta del web gioco on line https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland</p> <p>Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini https://drive.google.com/file/d/1oqMOn7k89zb-9sLzE3mOKwIEnJvTZlji/view?usp=sharing</p>

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.2 Proteggere la salute e il benessere

4.3 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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, affaticamento mentale); 	<p>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</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p>	<p>I potere delle parole percorso educativo cyberbullismo</p> <p>La ricerca sicura on line</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p>

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.2 Proteggere la salute e il benessere

4.3 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>.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).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <p>Eeguire esercizi di ginnastica posturale.</p> <p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>	<p>Siti utili:</p> <p>Ludoteca del Registro.it https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/ Home -EducareDigitale.it https://www.educaredigitale.it UNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee https://funecole.com/ Story Visualizer (tutorial) https://www.youtube.com/watch?v=Ak3rlpJtlmM</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e quarta

Area di competenza 5. Risolvere i problemi

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli.	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p>	<p>Il gioco della rete https://www.ludotecaregistro.it/wp-content/uploads/2014/03/gioco_rete_new1.pdf</p> <p>Computer: hardware https://wordwall.net/community?localeId=1040&query=computer%20hardware</p> <p>Come si apre una cartella? https://wordwall.net/it/resource/29574400</p> <p>Escape room https://view.genial.ly/610a5aa76ef3860dd1915517/interactive-content-nozioni-informatica-di-base</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<p>Ricerca 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)</p> <p>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).</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/motore-di-ricerca/</p> <p>Ricerca in Rete https://www.youtube.com/watch?v=Aq6rEp60Uc</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni Focus Junior https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/</p> <p>Il decalogo delle Fake news https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMEyflLxYwGQT_YC7Z...</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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>Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <p>Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p>	<p>Google Workspace per la scuola</p> <p>https://edu.google.com/intl/AL_L_it/</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1mamOkye7dJEBF9fEq_zQT1IBSIJnT9y8o-nArOU98Ws/edit</p> <p>Massimo Bosetti - tutorial Drive</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1prR-8hNSmOq2D0LUU2ZU0eDy4AV/b4b8AAok</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <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. 	<p>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.</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Realizzare storytelling.</p>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>https://www.animaker.it/</p> <p>https://bookcreator.com/</p> <p>https://www.storyboardthat.com/it</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>https://www.google.it/intl/it/slides/about</p> <p>Power Point</p> <p>https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint</p> <p>Canva</p> <p>https://www.canva.com/it_it/educazione/</p>

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</p> <p>Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili.</p>	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		<p>Garage Band per creare musica https://apps.apple.com/it/app/garageband/id408709785</p> <p>Stop Motion: https://www.exploratorium.edu/search/stopmotion</p> <p>Geogebra Micro:Bit Pagina dei progetti https://microbit.org/projects/make-it-code-it/</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO https://education.lego.com/en-us/professional-development</p> <p>Kids Game Jam http://kidsgamejam.org/en/</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 4 Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <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; 	<p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".</p> <p>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (appresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).</p> <p>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).</p>	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti: Polizia Postale, psicologi</p> <p>Il mio quartiere digitale - https://programmaitfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-mio-quartiere-digitale</p> <p>Happy Onlife giocare con la sicurezza in rete :https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-tools-and-databases/happy-onlife-play-learn-about-online-safety_en</p> <p>Cybersecurity</p> <p>https://www.ludotecaregistro.it/per-le-scuole/cybersecurity/</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 4 Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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..) 	<p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p>	<p>Proteggersi da Phising e frodi https://youtu.be/GggVQQThOIE</p> <p>Web reputation video https://youtu.be/DNeC_2WZn90</p> <p>Video per ragazzi su rischi della rete - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) https://www.generazioniconnesse.it/site/it/000/0/00/00/x-la-miniserie-x/</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili</p> <p>Super cittadino digitale - ProgrammailFuturo.it https://programmaitfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/super-cittadino-digitale e</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 4 Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		<p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammailFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/ file/documenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Documenti.pdf</p> <p>Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo https://www.programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/caccia-via-le-cattiverie-e-dallo-schermo</p> <p>Il potere delle parole https://www.programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 4 Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		<p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale/strategie-per-il-b</p> <p>_Diario di una giornata sconnessa https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale/diario-di-una-giornata-disconnessa</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/ file/do cumenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniCo nnesse-Docenti.pdf</p> <p>Articoli sulla tematica ambientale: 'Agenda 2030 spiegata ai bambini http://progettazione.com/2018/12/18/obiet</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 5 Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.4 Individuare divari di competenze digitali

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</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; 	<p>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 (uso del BYOD).</p> <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</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. https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino" https://sites.google.com/istitutosuperioreasiago.it/tabletzaino/home-page</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi 5 primarie e I SSPG

Area di competenza 5 Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.4 Individuare divari di competenze digitali

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<p>Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.</p> <p>Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</p> <p>Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</p>	<p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie https://witeboard.com/</p> <p>Draw.Chat: https://draw.chat/index.html</p> <p>Costruire con i LEGO http://www.publishyourdesign.com/design</p> <p>Creare animazioni http://www.abcya.com/animate.htm</p> <p>Creare gif animate https://brush.ninja/create/</p> <p>Creare gallerie virtuali https://peopleartfactory.com/</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti. http://www.canva.com</p>

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <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; 	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p>	<p>Esempi di applicazioni::</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.pearltrees.com/</p> <p>http://www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1W-06XWRhN59wx-KnSF0uKR6UE-M95r21ZiELI5TtnyA/edit</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s</p>

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news)</p> <p>Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario campano.</p> <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: applicare la sintassi dei motori di ricerca;</p> <p>organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</p>	<p>Proposta di Hyperdoc https://docs.google.com/document/d/1AMaXfAsWoNd-7u9kEVGnY6fTp6MrAU3R0Wa8n3C21qM/edit Cuore e parole https://drive.google.com/file/d/1V0liNadfAWgCXIjXUKJzljvBqF3efoma/view</p> <p>Lecture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</p> <p>identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</p> <p>utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</p>	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</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 relazionale (virtuale e non) 	<p>Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; inviare e-mail a più persone; inviare email 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.</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace https://edu.google.com/intl/ALL_it/</p> <p>Office 365 Education https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/buy/com pare-all-microsoft-365-products-b?&market=it&ef_id=CjwKCAjwmJeYBhAwEiwAXIq0AaJR_s7uTjbgRd7I_aLESRI-dwscZqI4OMRKDkbHnZgkAb0EOQBo4BoC4sAQAvD_BwE:G:s&OC</p> <p>WeSchool https://www.weschool.com/</p> <p>La Digitale https://ladigitale.dev/?fbclid=IwAR2ubmSAk2NPhWU Gbj7ZRb2uR1PmIPUcvvK2Y5CYqQQdKLhMFR18 Fjluf8</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Creare, condividere e lavorare su file (documenti , immagini, fogli di calcolo grafiche...) Modificare le impostazioni di condivisione; Spiegare agli altri membri del gruppo, , come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per il lavoro di gruppo;</p>	<p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet https://it.padlet.com/ Digipad https://digipad.app/ Canva http://www.canva.com Adobe Express https://www.adobe.com/it/expres Timelinely https://www.timeline.ly/ https://www.youtube.com/watch?v=1D5hRlaFpns</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti; informare i compagni riguardo a queste piattaforme digital e guidarli</p> <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.</p>	<p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1D5hRIaFpns</p> <p>Genially https://genial.ly/it/</p> <p>Tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=UqpRfpacb-w</p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse</p> <p>https://www.generazioniconnesse.it/</p> <p>Parole Ostili https://paroleostili.it/</p>

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <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. • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; 	<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; - 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 	<p>Canva https://www.canva.com/it_it/educazione/</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici...https://docs.google.com/document/d/15joUeeSwlq1EHo4XjHH_P8zFsTSPgv6X3YztR7eXGsU/eedit?usp=sharing)</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze https://bookcreator.com/</p>

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotoriche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek; 	<p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -https://studio.gometa.io/</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: https://docs.google.com/presentation/d/1ILLfXR Y-dDndy6WYD64qBsgFrh4768fGeP0S-V2n6V Y/edit</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: http://storymap.knightlab.com/ https://www.google.it/intl/it/earth/</p>

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>- partecipare a competizioni come FIRSTLEGO LEAGUE.</p> <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</p> <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; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; 	<p>Esempi di Mappa concettuale con Canva https://www.canva.com/design/DADZv_ho3MU/share/preview?token=ZS81WOoQREvvQvzR4PRVnQ&role=EDITOR&utm_content=DADZv_ho3MU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton</p> <p>Esempio di immagini con Genially https://view.genial.ly/61dd8540b85e290def65f22e/interactive-image-deutsches-fruhstuck</p> <p>Esempio di Linea del tempo https://view.genial.ly/61f6802cff07d7001933b7cf/interactive-content-die-judenverfolg</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 3. Costruzione dei contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		<p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch https://scratch.mit.edu/</p> <p>Programmare un robot: MakeBlock https://www.makeblock.com/mbot</p> <p>Licenze Creative Commons Italia https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/licenze-e-your-work/</p> <p>Garage Band https://www.apple.com/it/mac/garageband/</p> <p>Integrare una presentazione in classe con video e immagini. https://www.google.it/intl/it/earth/</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, sono in grado di:</p> <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; 	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate a conoscere e ricordare i login e le password per i propri account e per la mail di istituto e saper salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione; analizzare che cosa sono il Phishing, l'adescamento online; analizzare come funzionano vendita e acquisti online, rischi e opportunità; individuare le differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...); proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti ...);</p>	<p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni.</p> <p>Schede polizia postale https://www.commissariatodips.it/schededidattiche.pdf</p> <p>Cittadini digitali - Pearson https://www.iprase.tn.it/documents/20178/9014634/STUDENTI+-+EDUCAZIONE+DIGITALE+-+Cittadini+digitali+-+PDF+-+Fascicolo.pdf/d4395587-a916-44c6-8888-66f45f42fe</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse https://generazioniconnesse.it/</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone; • 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 consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social; 	<p>capire all'interno della classe le implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social (sondaggi, analisi dei tempi dedicati ai social ...);</p> <p>capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social.</p> <p>Utilizzando la piattaforma cloud della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse, agevolare attività che abitano lo studente a: proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password complessa);</p> <p>controllare gli accessi recenti;</p> <p>rilevare diversi rischi e minacce nell'accesso alla piattaforma cloud della scuola e applicare misure per evitarli</p>	<p>Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc. https://view.genial.ly/61f96ff9e4c62b00146899ed/presentation-smartphone-und-co</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030 https://unric.org/it/agenda-2030/ Documentario https://www.youtube.com/watc</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none">• conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili	aiutare i compagni di classe a rilevare rischi e minacce mentre utilizzano la piattaforma di apprendimento digitale sui loro tablet (ad es. controllando chi può accedere ai file); distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati; condividere contenuti sulla piattaforma digitale della scuola in modo che la privacy personale e quella dei compagni di classe non siano danneggiate; valutare se il modo in cui i dati personali vengono utilizzati sulla piattaforma cloud è appropriato e accettabile per quanto riguarda il diritto alla privacy; condividere il materiale creato affinché possa essere utilizzato anche da altri compagni di scuola e dalle loro famiglie.	Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 T.. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>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).</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p>	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</p>	

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>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 (uso del BYOD). 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 riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p>	<p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/D_ecalogo+device.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino" https://sites.google.com/istitutosuperioreasiago.it/tabletzaino/home-page</p> <p>Escape room nella didattica https://www.youtube.com/watch?v=V2oRW3VgTEE</p>

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p> <p>Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <p>Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.</p> <p>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.</p>	<p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AzK60Ufsq5U</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA - Classi II e III SSPG

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. Con l'aiuto dell'insegnante, 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.</p>	

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.4 Proteggere l' ambiente

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>Proporre attività rivolte a riconoscere e contrastare situazioni di dipendenza digitale, adottando strategie di monitoraggio e acquisendo capacità di autolimitazione nell'uso dei dispositivi.</p> <p>Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni</p> <p>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.</p> <p>Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere</p>	