

CURRICULUM **PER LO SVILUPPO DELLA** **COMPETENZA DIGITALE**

Edizione ottobre 2023

SECONDO BIENNIO



SECONDO BIENNIO

Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

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.

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

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ● usare terminologia specifica base; ● comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; ● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; saper accedere e rispondere su Meet. ● Individuare i programmi principali, conoscere il sistema operativo in modo semplice e adeguato all'età; conoscere i programmi di grafica, software didattici, (paint, word, google doc...). ● 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 	<p><u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u></p> <p><u>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per i bambini</u></p> <p>Tutorial o mini guide per imparare le procedure:</p> <p>https://learningapps.org/10516284</p> <p><u>Ti presento Windows (Edscuola)</u></p> <p><u>Gioco su File e cartelle (Wordwall)</u></p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

<ul style="list-style-type: none">● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;● avviare la procedura per stampare un documento.	documento.	<u>Associazione M.E.C. Media Educazione Comunità Patentino per lo Smartphone</u> <u>SI SPERIMENTA IL PATENTINO DIGITALE Euroregionenews</u>
---	------------	--



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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 la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); ● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ● conoscere diversi mezzi di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). ● Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. ● Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Wakelet, Padlet</p> <p>Tutorial e miniguide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini (video)</p> <p>Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

<p>comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);• comunicare correttamente nelle interazioni digitali;• capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.• Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	<p><u>Fastboard</u> <u>Whiteboard</u> <u>Linoit</u> <u>Padlet</u> <u>Digidoc</u></p>
---	---	--



Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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 software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; ● utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe; ● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere in formato digitale un dialogo inventato; fare dettati, copiare la formattazione, usare l'autocorrezione e revisione; usare la videoscrittura creativa (testo immagine). ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Utilizzare lo Storytelling (progettare uno Storyboard), fumetti prima cartacei e poi realizzati in digitale, per esempio utilizzare Book Creator oppure utilizzare una presentazione interattiva Slide (il docente predispone istruzioni di partenza e visione in diverse tappe), scrivere poesie multimediali (musica e immagini pertinenti al testo). 	<p>Creazione di contenuti: <u>Animaker</u> (Un piattaforma per la creazione di video di animazione e live action per ogni occasione) <u>Storyjumper</u> (Dove studenti, genitori e insegnanti collaborano per pubblicare i propri libri di fiabe) <u>Book creator</u> (creare contenuti condivisi) <u>Ourbook</u> (creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D, ...) <u>Storyboard That</u> (creare una storia digitale in pochi minuti utilizzando immagini, testo e modelli di storyboard)</p>

<p>elenchi puntati, dimensioni e colori...);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile ● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; ● scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>STORIA E ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare un libro digitale seguendo le richieste dettate dai concorsi e dagli eventi regionali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Festa del libro (partecipare all'incontro con diverse classi valdostane) ○ LES MOTS ○ Fête des émigrés ○ Celtica ○ Cactus film festival ○ Il carnevale (tipicità di ciascun paese valdostano) ○ CONCOURS CERLOGNE (costruendo temi e materiali digitali, ricerca di materiale legati alla cultura e dialetto della Valle d'Aosta, youtube, podcast interviste RAI). ● Usare il coding non solo per programmare ma anche per imparare a collaborare. ● Costruire contenuti digitali con Lego Education o TinkerCAD o Sketchpad per creare modelli 3D: dopo aver visitato AOSTA ROMANA e ricercato varie notizie storiche, stampare con la stampante 3D i monumenti prima disegnati (anche se non perfetti) e poi realizzati fisicamente 	<p><u>Usare Storyboard per creare fumetti</u> (video tutorial)</p> <p><u>Google Presentazioni</u></p> <p><u>Power Point</u></p> <p>https://www.regione.vda.it/istruzione/Publications/ecole_valdotaine_archives/42/22.pdf</p> <p><u>Pinocchio e le sue avventure in Valle d'Aosta - Elena Soprano Libri</u></p> <p><u>Canva</u> (piattaforma di progettazione grafica e comunicazione visiva online che consente a chiunque di progettare qualsiasi cosa e pubblicare ovunque)</p> <p><u>Storie con Scratch</u> (ambiente di programmazione, completamente gratuito, che usa un linguaggio di programmazione di genere visuale e grafico, a blocchi)</p> <p><u>Les Mots. Festival della parola in Valle d'Aosta</u></p> <p>TinKercad: ita</p>
---	--	--

	<p>e inseriti in una cartina Topografica della città, costruita attraverso un progetto fatto con GOOGLE EARTH e STREET VIEW.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Per partecipare alla FIERA DI SAINT OURS conoscere, visitare musei, riprodurre con disegni cartacei/digitali, riprodurre in 3D e stampare con l'aiuto del docente oggetti tipici dell'artigianato valdostano. ● Ricercare i vecchi villaggi dei Salassi grazie a Google Earth e creare una mappa interattiva aggiungendo testi descrittivi. ● Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. ● Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali e completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. ● In Arte e in motoria fare tabelle, percorsi, elaborare immagini, passare dallo schema grafico a una figura a 3D (animazione tridimensionale). <p>In matematica fare sequenze, linee, algoritmi (cornicette), percorsi da</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▣ Le origini di Aosta - Superquark 01/09/... ▣ Aosta Romana ▣ AOSTA la "piccola Roma" delle Alpi #Pro... <p>https://www.regione.vda.it/artigianato/default_i.asp</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ Foire de Saint-Ours 2023: Padiglione e... lartisana.vda.it <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: <u>Come si costruisce</u> <u>Un modello</u> <u>Griglia per la valutazione</u> <u>Generatore online di Webquest</u> <u>Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)</u></p> <p><u>Learningapps</u></p> <p><u>Coding imparare a riconoscere le direzioni in inglese</u> <u>Creare contenuti sotto forma di gioco:</u></p>
--	--	--

	<p>utilizzare in Ed. Motoria. (es. il gioco della settimana, gioco dell’oca...). Fare foto digitali e calcolare la distanza di un lancio del pallino SPORT NOHTRA TERA giocare e fare video per far conoscere degli antichi Sport Popolari della Valle d’Aosta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un’attività svolta in classe. ● Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni (docs, pagina web, sites, presentazioni google). ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall’insegnante. ● Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ● In Matematica costruire percorsi con linee, figure geometriche (anche con i classici giochi dei chiodini e poi con Pixel), diagrammi, calcolo, esempio in excel spesa unitaria e totale...; scrivere e conoscere le procedure; rappresentazioni di dati e risultati di un problema grazie a tabelle e grafici. In storia, Geografia e Scienze elaborazione di testi usando 	<p><u>TinyTap</u> (Il sistema consente ai bambini di cimentarsi in giochi educativi ideati da docenti ed esperti, di costruire storie, di creare presentazioni.) <u>Tutorial TinyTap</u> (videotutorial)</p> <p><u>Blooket</u> (offre una varietà di giochi per mantenere gli studenti coinvolti ed entusiasti)</p> <p><u>FENT - Fédération Esport de Nohtra Téra</u></p> <p><u>Giochi di CodyRoby e varianti</u> (Kit da scaricare)</p> <p><u>Codycolor</u> (gioco online)</p> <p><u>Blockly Games</u> (giochi a blocchi)</p> <p><u>CS Unplugged</u> (raccolta di materiale didattico gratuito che insegna informatica attraverso giochi e puzzle coinvolgenti che utilizzano carte, corde, pastelli, ...)</p> <p><u>Code.org</u> (piattaforma didattica pensata per insegnare agli studenti di tutte le età i principi della programmazione)</p>
--	---	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

	<p>procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, letture di documenti cartacei e digitali, costruzioni di mappe concettuali).</p> <ul style="list-style-type: none">• Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.• in Musica elaborare una semplice combinazione tra immagini e suoni creare semplici progetti musicali con aiuto di software (es, con Ipad).• Cercare su Youtube Canti e Suoni dei Celti (origini dei Salassi per ricordare il FESTIVAL CELTICA che si fa ogni anno a Courmayeur).• Suonare semplici melodie e ballare alcuni passi tipici dei Celti.	<p><u>Codeweeek</u> (piattaforma che aiuta a imparare a programmare)</p> <p><u>SCRATCH</u> (ambiente di programmazione, completamente gratuito, che usa un linguaggio di programmazione di genere visuale e grafico, a blocchi)</p> <p><u>MBLOCK</u> (Piattaforma di codifica per l'educazione alla codifica)</p> <p><u>MICRO:BIT</u> per creare e gestire le lezioni di programmazione di tutta la classe in pochi minuti.</p> <p><u>Prezi</u> (piattaforma a pagamento per creare, condividere e presentare)</p> <p><u>Festival Celtica - Wikipedia</u></p> <p><u>Concerti e spettacoli: Ballerini e Musicisti - Celtica Valle d'Aosta</u></p>
--	--	---



Area di competenza 4. Sicurezza

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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 per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; ● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare l'account scolastico in autonomia. ● Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. ● Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza. ● Costruire e utilizzare un avatar personale digitale. ● Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola e dell'utilizzo degli applicativi (Netiquette). ● Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando 	<p><u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> Interland video <u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> (Interland) libro pdf</p> <p><u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> (Interland) gioco online</p> <p><u>ALLA SCOPERTA DI INTERNET</u> Internetopoli gioco <u>COS'E' INTERNET</u> esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p><u>IL POTERE DELLE PAROLE</u> percorso educativo-cyberbullismo</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

<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 insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>correttamente procedure di login e logout.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • Invitare e intervistare persone competenti sulla protezione dei dati (vedi polizia postale, ...). • L'insegnante guida gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal 	<p><u>La ricerca sicura on line</u> (“Di chi è questo?” pag. 43).</p> <p><u>DATI PERSONALI</u> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p><u>SEGUI LE TRACCE DIGITALI</u> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia</p> <p><u>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini eEducareDigitale.it</u></p> <p>Siti utili: <u>MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it)</u></p> <p>Netiquette gioco https://learningapps.org/view1218157 Netiquette en français: https://wordwall.net/it/resource/29382595 <u>Home -EducareDigitale.it</u></p> <p><u>I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it)</u></p> <p>Progetti sul cyberbullismo e fumetto Progetti dell'USL</p>
--	---	--

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

	<p>monitor, posizione sulla sedia. Scrivere un codice di comportamento in classe e in rete.</p> <ul style="list-style-type: none">● Eseguire esercizi di ginnastica posturale.● Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	<p>Progetti Polizia postale e/o carabinieri</p> <p><u>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</u></p> <p><u>Ginnastica posturale</u> <u>Cresco bene</u></p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software <u>Story Visualizer</u> (tutorial)</p> <p><u>Space Shelter</u>: un gioco per apprendere come proteggersi online</p>
--	--	---



Area di competenza 5. Problem solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). ● Utilizzare il drive (come si salva un file, come si condivide una cartella, come si condivide un file, come si condivide). <p>UTILIZZARE IN MATEMATICA, IN LINGUA E IN ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo). 	<p>Il gioco della rete</p> <p>Computer: hardware</p> <p>Come si apre una cartella?</p> <p>Escape room</p> <p>I 10 giochi educativi più utilizzati per apprendere il coding - STEM@IT</p> <p>Math Apps</p> <p>MathsBot.com</p> <p>Greg Tang Math - Kakooma</p> <p>https://phet.colorado.edu/en/simulations/filt</p>

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | EDIZIONE OTTOBRE 2023

	<ul style="list-style-type: none"> • usare Sudoku, labirinti cartacei e online. • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative (partecipare al Rallye Mathématique Transalpin). • Saper dire o scrivere una serie di ipotesi (o parole chiave) per discutere per trovare una soluzione più attendibile a problema posto di vita reale concreto (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza). Questa attività incoraggia anche la collaborazione (lavoro in coppia o in gruppo). • Costruire flashcard. • digitali ad. es. con Canva. <p>L'insegnante può:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Includere attività che richiedono che il bambino applichi le sue abilità di risoluzione dei problemi nella vita quotidiana, ad esempio chiedendo loro di riparare un giocattolo rotto o risolvere un problema tecnico. • Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. Creare una serie di 	<p>er?subjects=math&sort=alpha</p> <p>Virtual Manipulatives Mathematical Modelling Toy Theater</p> <p>Hidoku Solver;</p> <p>Rally Matematico Transalpino</p> <p>circolare Convegno Rallye Math. - Aosta</p> <p>GUARDA LA PLAYLIST:</p> <p>ATTIVITÀ LOGICA N. 1 - Sudokino 4x4 con i colori</p> <p>10 problemi di tecnologia più frustranti difficili da risolvere - Navigaweb.net</p> <p>Per creare giochi online (ogni genere): GOOGLE SHEET (colori e numeri Pixel)</p> <p>Bookwidgets Learning apps Google Slide (per caccia al tesoro)</p> <p>flashcards con Canva</p> <p>Robotica educativa, making, coding e tinkering</p>
--	--	--

	<p>indizi che portino i bambini a risolvere un problema, come trovare il modo di aprire una scatola misteriosa (collaborazione e esperienza divertente stimolante).</p> <ul style="list-style-type: none">● Mostrare ai bambini un atteggiamento positivo verso la risoluzione dei problemi e offrire loro supporto e incoraggiamento quando affrontano le sfide.● Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o in 3D e chiedere al bambino di trovare il percorso corretto per uscire dal labirinto. Inizia con labirinti semplici, in modo che possa padroneggiare le abilità di problem solving, e poi passa a quelli più complessi.● Usare il gioco di ruolo chiedendo di al bambino di aiutare a risolvere un problema ad esempio: recitare il ruolo di una persona che ha perso il portafoglio. Collaborare nel trovare una soluzione.● Fornire vari blocchi, lego o altri materiali per costruire qualcosa in autonomia e poi chiedere loro di creare qualcosa di specifico, come un	
--	--	--

	<p>ponte o un edificio. Nelle difficoltà aiutare con delle istruzioni dettagliate.</p> <ul style="list-style-type: none">● Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto. Chiedere di risolverlo usando il ragionamento e la logica.● Scegliere una parola di sei lettere e chiedere di crearne la maggior parte di parole possibili, usando solo le lettere della parola originale.	
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

A1

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

A2

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);

- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
 - essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
 - utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
 - utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
 - utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
 - proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
 - sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;

 - utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
 - essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
 - esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.