

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

Edizione ottobre 2023

**TERZO BIENNIO**

## TERZO BIENNIO

### *Classe quinta Scuola Primaria e prima Scuola Secondaria di Primo Grado*

#### PREREQUISITI

##### A1

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

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

##### A2

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- conoscere 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 e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);

- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice

### A4

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza

### A5

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

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



Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

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"> <li>svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li> <li>accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;</li> <li>conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;</li> <li>saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;</li> <li>riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ricericare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</li> <li>Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</li> <li>Creare sitografia e bibliografia di ricerche</li> <li>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).</li> </ul>	<p><a href="#">Motori di ricerca da Generazioni Connesse</a></p> <p>Video <a href="#">RICERCA IN RETE</a></p> <p><a href="#">Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</a></p> <p><a href="#">Wakelet</a></p> <p><a href="#">Padlet</a> (versione base)</p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Fake News da Generazioni Connesse</a></p> <p><a href="#">Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a> (per i docenti)</p>

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

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con <u>Wakelet</u>, <u>Padlet</u>...)</li><li>• Attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</li><li>• Utilizzare i dati per programmare le macchine virtuali (machine learning)</li></ul>	<p><u>Teachable Machine</u> <u>machinelearningforkids</u></p>
--	--	---



**Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione**

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

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"> <li>● sapere che cos'è un'identità digitale;</li> <li>● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</li> <li>● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</li> <li>● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</li> <li>● comunicare correttamente nelle interazioni digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</li> <li>● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</li> <li>● Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</li> <li>● In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: <u><a href="#">Google Workspace per la scuola</a></u></p> <p><u><a href="#">Dati personali e altri dati</a></u></p> <p><u><a href="#">Foto di classe con avatar</a></u></p> <p><u><a href="#">Segui le tracce digitali</a></u></p> <p><u><a href="#">Impronta digitale</a></u></p> <p><u><a href="#">Interland</a></u> (gioco online sulla sicurezza digitale)</p> <p>Secondario primo grado (I-II) Percorso smartphone</p>

	<p>virtuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una mail e salvarli ordinatamente sul proprio device.</li> <li>● Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</li> <li>● Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</li> <li>● Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</li> <li>● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</li> </ul>	<p><u>Disclaimer</u></p> <p>Internet: <u>le opportunità delle nuove tecnologie</u></p> <p>Privacy e Cyber Security: <u>doveri e diritti online</u></p> <p>Emozioni in rete: <u>rispetto, empatia, e spirito di comunità online</u></p> <p>Informazione online: <u>orientarsi efficacemente in rete</u></p> <p>Dipendenze digitali: <u>come promuovere il benessere online</u></p> <p>Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali:  <u>Esempio 1 Netiquette per chattare</u>  <u>Esempio 2 LA NETIQUETTE</u></p>
--	--	---



**Area di competenza 3. Costruzione di contenuti**

- 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"> <li>● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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, Video, Immagini interattive, Mappe interattive, storie ecc.) sia offline che in cloud;</li> <li>● Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione;</li> <li>● Fare parlare dei personaggi e far loro raccontare;</li> <li>● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;</li> <li>● Realizzare un filmato con software o</li> </ul>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p><a href="#"><u>Animaker</u></a>  <a href="#"><u>Storyjumper</u></a>  <a href="#"><u>Book creator</u></a>  <a href="#"><u>Powtoon</u></a>  <a href="#"><u>Comic Strip Maker</u></a>  <a href="#"><u>Google Presentazioni</u></a>  <a href="#"><u>Canva</u></a>  <a href="#"><u>Genially</u></a>  <a href="#"><u>My maps - Google</u></a>  <a href="#"><u>Google earth</u></a>  <a href="#"><u>Word Cloud</u></a>  <a href="#"><u>Libro game</u></a>  <a href="#"><u>Storywizard</u></a> per lo storytelling  <a href="#"><u>Storywizard tutorial</u></a>  <a href="#"><u>ARS BOOK</u></a> per l'educazione civica e tutte le altre materie  <a href="#"><u>Assemblr EDU</u></a> per creare oggetti in AR e 3D</p>



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

	<p>app online come sintesi di vari materiali digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</li> <li>• Realizzare storytelling.</li> <li>• Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</li> <li>• Utilizzare Scratch, Code.org, Mblock, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili (plugged e unplugged) per:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti);</li> <li>• sperimentare semplici applicazioni robotiche;</li> <li>• creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzato;</li> <li>• svolgere attività di geometria;</li> <li>• creare musica;</li> <li>• replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici,</li> </ul> </li> </ul>	<p>da mettere nello storytelling  <a href="#">Edpuzzle</a> per fare diventare i video interattivi  <a href="#">Timelinely</a> per fare diventare i video interattivi          Tutorial <a href="#">Edpuzzle</a>          Tutorial <a href="#">Timelinely</a></p> <p><a href="#">Creazione di poster/giornale/infografica con Canva</a> (di Daniele Biancardi)</p> <p><a href="#">Creare infografiche con Genially</a></p> <p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)  <a href="#">Istruzioni Book Creator</a>  <a href="#">Book Creator quick guide</a>  <a href="#">Istruzioni storyjumper</a></p> <p><a href="#">Esempio di guida alla ricerca di immagini</a> (con link a risorse gratuite)</p> <p>Simulare Intervista ad un personaggio famoso con <a href="#">Blabberize</a>: lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. <a href="#">Tutorial Blabberize</a></p>
--	---	---

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

	<p>Pacman, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partecipare a competizioni:<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Bebras dell'informatica</u></li><li>• <u>CodeWeek</u></li><li>• <u>FIRST LEGO LEAGUE</u></li><li>• Altre...</li></ul></li></ul>	<p>Usare <u>Chat-Animator</u>, <u>Tolks.io</u> per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</p> <p><u>FlipAnim</u> - creare animazioni online</p> <p><u>Video animation con Canva</u></p> <p>Creare musica, cartoline sonore, podcast <u>Garage Band</u> <u>Audacity</u> <u>Sonic Pi</u> <u>typedrummer</u> <u>Chrome music Lab</u> <u>MuseScore</u></p> <p><u>STOP MOTION</u>: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. Anche con Google Slides.</p> <p><u>Geogebra</u></p> <p><u>Tinkercad</u></p> <p><u>Cospaces</u> + Merge cube</p>
--	---	---

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

		<p>Minecraft edu</p> <p><u>Cody Roby</u></p> <p><u>LEGO® Education Professional Development</u> (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</p> <p><u>Piani di lezione con i prodotti LEGO</u> <u>FIRST LEGO LEAGUE</u> <u>KIDS GAME JAM</u> <u>MICRO:BIT Pagina dei progetti</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	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"> <li>● conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo"</li> <li>● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</li> <li>● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con <u>Mentimeter</u> o app simili)</li> <li>● Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (<u>dipendenza da internet</u>, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica)</li> <li>● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>● Riflettere e discutere sulle emozioni</li> </ul>	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p><u>Openthebox</u> - Open the Box, la prima piattaforma di media e data literacy per la scuola italiana, propone progetti speciali per scuole, associazioni, aziende e altre organizzazioni interessate a promuovere le competenze digitali in una modalità innovativa.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>NAVIGAZIONE SICURA  <u>Il mio quartiere digitale</u> - <u>Programmalfuturo.it</u>  <u>Happy Onlife</u>: giocare con la sicurezza in rete</p>

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

<p>rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali</li> <li>● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)</li> </ul>	<p>suscitate durante l'utilizzo di un videogioco</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> </ul>	<p><u>Cybersecurity</u>  <u>Proteggersi da Phising e frodi video</u>  <u>Web reputation video</u>  <u>CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it)</u> (repertorio di giochi e attività di gruppo)  <u>-Internetopoli</u>  <u>Be safe: online in sicurezza   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</u>  <u>Usare Internet in sicurezza video per ragazzi sui rischi e opportunita' della rete</u>  <u>SIC Italia - X - LA MINISERIE - X (generazioniconnesse.it)</u></p> <p>ESSERE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI  <u>Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it</u></p> <p>DATI PERSONALI E ALTRI DATI  <u>Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it</u>  <u>Proposte tratte da Generazioni connesse Spaceshelter</u></p> <p>TRACCE IN RETE <u>Programmare il futuro</u></p> <p>CYBERBULLISMO</p>
--	---	--

		<p><u>Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programmalfuturo.it</u></p> <p>IL POTERE DELLE PAROLE  <u>Manifesto della comunicazione non ostile</u>  <u>Il potere delle parole - Programmalfuturo.it</u></p> <p>CRITTOGRAFIA PER TUTTI  <u>Messaggi in codice: la crittografia per tutti   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p> <p>GESTIONE EQUILIBRATA DEI DISPOSITIVI  <u>Strategie per il benessere digitale   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</u>                      Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione <u>Kialo</u> "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p>DIARIO DI UNA GIORNATA SCONNESSA  <u>Diario di una giornata disconnessa   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</u></p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse  <u>EDUC@TION</u></p> <p>Articoli sulla tematica ambientale  <u>La rivista il Mulino: L'impatto digitale</u></p>
--	--	--

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

		<u>sull'ambiente</u> L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: ob. 7 <u>Agenda2030</u>
--	--	---



Area di competenza 5. Problem solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

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"> <li>• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;</li> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli;</li> <li>• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;</li> <li>• individuare problemi di accessibilità</li> <li>• riconoscere le mie esigenze di formazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)</li> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</li> <li>• Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</li> <li>• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e riavvia).</li> <li>• Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.</li> <li>• Riconoscere fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e</li> </ul>	<p><b>Per la soluzione di problemi</b>, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p><u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u></p> <p><u>Manifesto "Tablet nello zaino"</u></p> <p><b>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</b></p> <p><u>Jamboard</u> Disegnare in maniera collaborativa</p> <p><u>Google disegni</u></p> <p><u>Google SketchUp</u></p> <p><u>Macabricks</u>: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p><u>Brush Ninja</u>: creare gif animate</p>



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

	<p>di attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).</li> <li>• Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.</li> <li>• Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</li> <li>• Utilizzare l'Intelligenza artificiale in modo creativo.</li> </ul>	<p><u>Bestsnip Animation Studio</u>: creare ed animare personaggi online  <u>PeopleArt Factory</u>: creare gallerie virtuali online  <u>Tinkercad</u>          Usare gli strumenti di <u>Canva</u> per sviluppare la creatività degli studenti</p> <p><u>machinelearningforkids</u>  <u>Bit of AI</u>          Canva IA: <u>text to image</u>, <u>magic write</u>, presentazione IA, movimenti <u>personalizzati di foto</u>, togliere lo sfondo <u>dalle foto e modificarle</u>  <u>Curipod</u>: presentazioni e interattività in pochi secondi (presentazioni illimitate per account gratuito insegnanti)  <u>Speechify</u>: lettura di un testo in pochi click</p>
--	--	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

**A1**

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

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

**A2**

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

- 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.

**A3**

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

**A4**

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;

- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- 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..)

#### **A5**

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità
- riconoscere le mie esigenze di formazione.