

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

Edizione ottobre 2023

QUARTO BIENNIO



QUARTO BIENNIO

Classe Seconda e Classe Terza Scuola Secondaria di Primo Grado

PREREQUISITI

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.



Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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 • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com/ (solo 4 pad gratis) www.wakelet.com (gratis)</p> <p>Unità di lavoro su <u>SCOVARE LE BUFALE</u></p> <p><u>Riconoscere le false notizie - tecnologiaduepuntozero</u></p> <p><u>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</u></p> <p>Proposta di <u>Hyperdoc</u></p> <p><u>Cuore e parole</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali 	<p>catalogo bibliotecario trentino.</p> <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare la sintassi dei motori di ricerca; • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; • identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	
--	--	--

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

	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i dati per programmare le macchine virtuali (machine learning)	<u>Teachable Machine</u> <u>machinelearningforkids</u>
--	---	---



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

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

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 apportare un contributo costruttivo nelle relazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● All'interno del sistema mail della scuola: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico. - Inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn. - 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>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet o Wakelet per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Screencastify Genially tutorial per iniziare ad usare Genially</p> <p>Altri contenuti e risorse</p>

<p>con gli altri (virtuali e non)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo - proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo. - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità 	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Generazioni connesse</u> ● <u>Parole Ostili</u> <p>Secondario primo grado (I-II-III) Percorso smartphone VDA <u>Disclaimer</u> Internet: <u>le opportunità delle nuove tecnologie</u> Privacy e Cyber Security: <u>doveri e diritti online</u> Emozioni in rete: <u>rispetto, empatia, e spirito di comunità online</u> Informazione online: <u>orientarsi efficacemente in rete</u> Dipendenze digitali: <u>come promuovere il benessere online</u></p>
---------------------------------------	--	---

	<ul style="list-style-type: none">● Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.● Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online	
--	--	--



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 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. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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, infografica, presentazioni storie con l'intelligenza artificiale ecc...) curandone contenuto, veste grafica e movimenti. ● 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 	<p><u>Canva</u> e Canva IA Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: <u>istruzioni</u> Canva <u>link</u> Storytelling: <u>TellMe: creare storie multimediali</u> <u>Storywizard.ai</u> per creare storie con l'IA <u>Storywizard tutorial</u> Piggy magic: <u>creare storie illustrate e quiz grazie all'IA</u></p> <p><u>https://pixabay.com/</u> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p><u>https://www.freesoundlibrary.com/</u></p>

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

<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"> ● Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse ● Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. ● Conoscere le Licenze Creative Commons ● Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT, HALOCODE o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame 	<p>Esempio di <u>consegna</u> con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare <u>Book Creator</u> per raccontare o documentare esperienze</p> <p>Costruire esperienze in AR con <u>Metaverse - Tutorial Metaverse</u> <u>Assemblr EDU</u> <u>ARS BOOK</u> <u>Co Spaces EDU</u> <u>Thinglink</u> <u>Blockade labs</u> per le immagini a 360° <u>Edpuzzle</u> per fare diventare i video interattivi <u>Timelinely</u> per fare diventare i video interattivi Tutorial <u>Edpuzzle</u> Tutorial <u>Timelinely</u></p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: <u>Indicazioni di ricerca sulle montagne</u> <u>Esempio di lavoro</u></p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate:</p>
--	---	---

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

	<p>Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare alla <u>KIDS GAME JAM</u> il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla <u>CodeWeek</u> - partecipare a competizioni come <u>FIRST LEGO LEAGUE</u> - partecipazione a <u>Bebras dell'informatica</u> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch, CS Firts) per sviluppare un'app per smartphone che permetta di fare cose interattive e presentare una lavoro in classe. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai 	<p><u>Genially</u> <u>My maps - Google</u> <u>Google earth</u> <u>Word Cloud</u> <u>Libro game</u> <u>Bookwidgets</u></p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva <u>Link mappa</u> <u>Link altra mappa</u></p> <p>Raccolte multimediali per creare repository di materiale utile; esempio: Padlet sul Muro di Berlino <u>Link Padlet</u> <u>Link Wakelet</u></p> <p><u>Esempio di immagine interattiva con Bookwidgets</u></p> <p><u>Creare un video multimediale con l'intelligenza artificiale</u></p> <p>Dialogare con personaggi famosi: <u>avtars.ai</u></p> <p><u>Esempio di Linea del tempo</u> (infografica con genially)</p>
--	--	---

	<p>compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante 3. Aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi. 4. Chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale; 5. Creare una base musicale o una cartolina sonora 6. Creare un video su un argomento a scelta della lingua desiderata con l'intelligenza artificiale; 7. Dialogare con un personaggio famoso per creare interviste impossibili 	<p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>Programmare un robot: MakeBlock Microsoft MakeCode Arcade Open Roberta Lab LEGO Education</p> <p>Strumenti, corsie manipolativi per facilitare l'apprendimento delle STEM Mathigon</p> <p>Programmazione: MIT App Inventor Turtle Academy Pencil Code Gym</p> <p>Licenze Creative Commons Italia: che cosa sono?</p> <p>Creare musica, cartoline sonore, podcast Garage Band Audacity Sonic Pi typedrummer Chrome music Lab</p> <p>Creare ambienti reali interattivi (immagini</p>
--	--	---

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

		dal mondo) <u>Artsteps</u> creare gallerie d'arte digitali <u>Google Earth</u> per integrare una presentazione in classe con video e immagini. <u>Blockade Labs</u>
--	--	--



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>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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; ● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere, ricordare i propri account e mail di istituto e password. ● Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti) ● Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (p.es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola ● Conoscere ed individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure 	<p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</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><u>Schede polizia postale</u></p> <p><u>Cittadini digitali - Pearson</u></p> <p><u>Proposte tratte da Generazioni connesse</u></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"> ● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali ● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..) ● essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social 	<p>per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. ● Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti) ● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). ● Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi) ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete ● Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali) ● Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, 	<p><u>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</u></p> <p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^a SSPG) vedi <u>ALLEGATO</u></p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)</p> <p>NAVIGAZIONE SICURA <u>Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it</u> <u>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</u> <u>Cybersecurity</u> <u>Proteggersi da Phishing 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 su rischi e opportunità della rete</u></p>
--	---	--

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

	<p>per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social 	<p><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 <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</p>
--	---	--

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

		<p><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> Sostenibilità: <u>-Agenda 2030</u> <u>-Il punto di non ritorno (documentario)</u> Articoli sulla tematica ambientale <u>La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente</u> L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 <u>Agenda2030</u> <u>Impronta digitale</u></p>
--	--	---

 **Area di competenza 5. Problem solving**

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	RISORSE
<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; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD) ● Conoscenza delle 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 	<p>Per la soluzione di problemi, 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><u>Escape room nella didattica</u></p> <p><u>Escape room con Google Workspace</u></p> <p><u>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</u></p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p><u>Jamboard</u> Disegnare in maniera</p>

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

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<p>materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perchè si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrazioni e accesso ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, saper svolgere simulazioni e compiti di realtà • Costruire esperienze di gaming. 	<p>collaborativa</p> <p><u>Google disegni</u> <u>Google SketchUp</u></p> <p><u>Mecabricks</u>: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p><u>Brush Ninja</u>: creare gif animate</p> <p><u>Bestsnip Animation Studio</u>: creare ed animare personaggi online</p> <p><u>PeopleArt Factory</u>: creare gallerie virtuali online</p> <p><u>Tinkercad</u> Usare gli strumenti di <u>Canva</u> per sviluppare la creatività degli studenti</p> <p><u>Minecraft Education</u></p> <p>Generatore di mappe fantasy <u>donjon</u>; <u>Fantasy Town Generator</u></p> <p><u>machinelearningforkids</u> <u>Micro: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)</p>
--	--	---

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

	<p>Saper trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare l'Intelligenza artificiale in modo creativo.	<p><u>Speechify</u>: lettura di un testo in pochi click</p>
--	---	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

A1

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

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

A2

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

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza.
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)

A3

A livello intermedio, 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.

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A4

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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..)
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social

A5

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità, 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.