

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

Edizione ottobre 2023

QUINTO BIENNIO

QUINTO BIENNIO

Classe Prima e Seconda Scuola Secondaria di Secondo Grado

PREREQUISITI

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 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.



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>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere ben chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali; • descrivere come accedere a dati, 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, ma anche bacheche virtuali); 	<p>Assegnare lavori di gruppo (ad esempio relativi ad approfondimenti su argomenti trattati in classe oppure su temi di attualità e di interesse) nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare parole chiave adatte alla ricerca • utilizzare operatori di ricerca e ricerca avanzata per ottenere risultati più precisi • riconoscere, scegliere e utilizzare un motore di ricerca on line • ricercare le informazioni più pertinenti al lavoro da svolgere • contestualizzare le informazioni acquisite • creare una cartella per inserire, organizzare e archiviare contenuti digitali, per poi utilizzarli al fine di 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Workspace (istituzionale) • Risorse generiche e progetti nazionali <p><u>Kit-didattico (generazioniconnesse)</u> <u>Avanguardie educative (INDIRE)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tra fatti, opinioni e teorie <p><u>Fake news and co</u> <u>Basta Bufale (generazioniconnesse)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cos'è il DATA JOURNALISM? <p><u>Data journalism (la mia finanza)</u> <u>Video data journalism (la Repubblica)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Esempi di DATA JOURNALISM <p><u>zanzare-pungono-puzza-corpo-odori-forti</u> <u>draghi-whatever-it-takes-10-anni-pigs-crisi-d</u> <u>ebito</u></p>

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

<ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e la loro affidabilità. 	<p>creare un prodotto digitale originale e personale</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare riferimenti bibliografici/sitografici credibili e affidabili • utilizzare strumenti di bookmarking per archiviare risorse digitali • riconoscere e distinguere le informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) • distinguere i principali domini (.it, .gov, .com, .edu, etc.) che in genere contengono informazioni attendibili ed aggiornate. <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"> • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento dato. • identificare database affidabili. • identificare delle app/web app per organizzare e salvare contenuti e link da utilizzare e recuperare per il lavoro di ricerca e in occasioni successive. 	<p><u>milano-chiara-ferragni-sicurezza-dati-denunce-crimine</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Intelligenza Artificiale (AI) intelligenza-artificiale-nellapprendimento-le-sfide-per-docenti-e-ragazzi</u> • <u>intelligenza-artificiale-sfide-opportunita-scuola</u> <p><u>Esempio di articolo creato con l'AI (Chat GPT)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Banche dati Dati Gov Istat Ecological Footprint - Global Footprint Network - mappa Licenses and Support - Global Footprint Network</u> • <u>Organizzare le informazioni SupermappeX (google workspace) - Video tutorial Google Cmap Algor (freemium) - Video tutorial Algor Framacarte - Esempio attività (Charlemagne)</u>
---	---	---

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

		<p>Storymap Timemapper - tutorial timemapper Juxtapose Umap playlist Storyline DataWrapper Frises chronologiques - Enseigner avec le numérique Frisechronos Scribble Maps</p> <ul style="list-style-type: none">• Esempi mappe fatte da studenti Geografie dell'Ansaldo (scribblemaps) in L'insegnamento attuale della geografia pp. 40-45 Industrie e miniere in Valle d'Aosta (scribblemaps) idem Migrazioni Valle d'Aosta (scribblemaps) idem Anni-di-piombo (umap) Rilievi-ambientali-nocera-inferiore (umap) Conza-della-campania (umap)
--	--	---



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>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, 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, migliorare la mia capacità critica e apportare un 	<p>Assegnare lavori di gruppo (ad esempio relativi ad approfondimenti su argomenti trattati in classe oppure su temi di attualità e di interesse) nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● condividere materiale di cui è già in possesso, collaborando alla costruzione di nuovi elementi utili a svolgere il compito, attraverso il cloud della scuola o altri cloud-storage; ● gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti) 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool</p> <p><u>blogger</u> Google sites (all'interno del Google Workspace) <u>esempio realizzato da studenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esempi di bacheche digitali collaborative <p><u>Padlet</u> (a pagamento) <u>Wakelet</u> (gratuito o quasi) - <u>esempio lingue e inclusione</u> <u>Digipad</u> per organizzare contenuti collaborativi)</p>

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

<p>contributo costruttivo e responsabile nelle relazioni sociali (virtuali e non);</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari; ● registrarmi correttamente a siti online utili; ● tutelare la mia reputazione online (web reputation); ● conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale...). 	<ul style="list-style-type: none"> ● confrontarsi con i compagni di gruppo e col docente su come intende utilizzare le risorse digitali per esporre il lavoro del gruppo o parte di esso (consapevole dei diritti sul copyright del materiale reperito online) ● confrontarsi anche con i membri di altri gruppi per condividere materiale di interesse comune o strategie per la ricerca dello stesso. ● realizzare presentazioni multimediali/video/infografiche per esporre il lavoro realizzato in base al loro utilizzo (es. pannelli da appendere alle pareti dell'aula, pubblicazione del materiale sul blog/sito della classe, ...) ● decidere consapevolmente se è opportuno che il prodotto venga reso accessibile anche ad altri utenti della scuola ● utilizzare e creare dei QR Code per accedere e far accedere velocemente alle risorse presenti in rete ● leggere e interpretare le regole 	<ul style="list-style-type: none"> ● Altre piattaforme collaborative: <ul style="list-style-type: none"> <u>Canva</u> <u>Prezi</u> - <u>esempio prezi</u> <u>Adobe Express</u> (a pagamento) <u>ClipChamp</u> (per creare video, slideshow, ed altro) <u>Timelinely</u> (per commentare, annotare video) <u>Tutorial uso Timely</u> <u>Genially</u> (versione gratuita: si può condividere la singola attività e si possono invitare collaboratori) <ul style="list-style-type: none"> <u>tutorial Genially</u> - <u>escape room con Genially</u> ● Per creare QR Code <ul style="list-style-type: none"> <u>Hovercode</u> <u>link-to-qr</u> <u>QRcode generator</u> <u>esempio dagli studenti</u> ● Regole d'uso: EULA: <ul style="list-style-type: none"> <u>EULA - End User Licence Agreement: Cos'è e Come Scriverla - IPRights</u> <u>Cosa-significa-eula</u> ● Cyberbullismo e privacy <ul style="list-style-type: none"> <u>Bullismo e Cyberbullismo</u> (sito Carabinieri) <u>Generazioni connesse</u>
---	--	--

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

	<p>d'uso di uno strumento digitale (posta elettronica, social, giochi online, chat online) e conoscere la normativa relativa alla prevenzione e contrasto del cyberbullismo</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendere i pericoli e le conseguenze legate al gaming, al vamping, al social challenge e al sexting	<p><u>Parole Ostili</u> <u>cos'è il cyberbullismo</u> <u>Amnesty International</u> <u>Linee guida prevenzione e contrasto cyberbullismoaggiornamento 2021</u> <u>Cuori connessi</u> <u>Quiz cyber harcèlement</u> <u>"Laura" - Court-métrage cyber-harcèlement</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Pericoli online <p><u>Glossario cyber security</u> <u>Gaming e vamping</u> <u>Social challenge</u> <u>Sexting</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>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, 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; ● comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali; ● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore; ● indicare le fonti di informazione; 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creare una presentazione digitale multimediale per presentare il lavoro ai compagni di classe, dopo aver ricevuto dall'insegnante le istruzioni dirette tramite esempi pratici in classe oppure utilizzando un tutorial di YouTube ● aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe con la LIM, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi ● realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali ● confrontare infografiche per coglierne la struttura 	<ul style="list-style-type: none"> ● Strumenti per lo Storytelling: <ul style="list-style-type: none"> - Esempio 1 attività con più strumenti - Esempio 2 attività con più strumenti (Canva e Adobe After Effects 2023) <p>Bookcreator (tutorial)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esempio di attività creata dagli studenti <p>Canva - esempio modello canva</p> <p>Edpuzzle</p> <p>Bookwidgets</p> <p>Capcut (editor di video)</p> <p>StoryboardThat (a pagamento)</p> <p>LyWi (permette di scaricare il layout di un fumetto, da completare con personaggi, testo, ecc.)</p> <p>Chat Animator (simula una chat)</p>

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

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • progettare un'infografica • utilizzare e modificare modelli per creare infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica • creare un'infografica con vari software utilizzando fonti online su tematiche di interesse (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...) • realizzare un semplice video su una tematica specifica <p>Nel preparare il lavoro di gruppo con i compagni, proporre attività che stimolino l'uso di linguaggi digitali diversi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • convertire un testo in un formato multimediale (storytelling), utilizzando diversi possibili modelli: fumetto, conversazione telefonica, intervista, corrispondenza tra due personaggi famosi (anche email o chat), utilizzo dei social per rappresentare la vita di un personaggio famoso • convertire un testo o un video (inviato dall'insegnante) in una presentazione multimediale o in un podcast 	<p><u>TextingStory</u> (app per smartphone per creare dialoghi/testi e poi trasformarli in video)</p> <p><u>Fakebook</u> (per la creazione di profili fake di personaggi di invenzione o storici)</p> <p><u>Pixton</u> (non permette di scaricare o condividere)</p> <p><u>Bitmoji</u></p> <p><u>VideoScribe</u> (ora a pagamento) - <u>esempio video studenti</u></p> <p><u>Whiteboard animation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelligenza artificiale - AI: <u>Storywizard</u> (per creare storie in varie lingue, dando semplici indicazioni sui personaggi, ambientazione e alcune parole chiave, si possono anche creare esercizi di comprensione scritta sulla storia creata) <u>Chat GPT</u> (per porre quesiti di vario genere in diverse lingue. Al momento, la versione più accurata è quella in lingua inglese) <u>Dall.E2</u> (per creare immagini realistiche e/o artistiche da una descrizione scritta) a pagamento • Applicazioni per i Podcast: Canva Genially <u>Spreaker</u> - <u>tutorial 1</u> - <u>tutorial 2</u> - <u>tutorial 3</u>
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • esercitarsi ad utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore • utilizzare le Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quelle altrui • creazione di canali tematici di video (Youtube) o di Podcast (Spreaker), oppure siti o blog utilizzando google workspace • utilizzare i principali comandi di un programma per il coding e la robotica • utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare un'app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe • realizzare una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite,...) • utilizzare in classe la robotica con Arduino e Mblock. • introdurre l'Intelligenza Artificiale e l'Internet of Things: 	<p><u>Jamendo (musica libera da copyright)</u> <u>Podcasting corso completo</u> <u>Anchor - tutorial anchor</u> <u>Audacity - tutorial Audacity</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Video editor: ScreenCast (nel Google Workspace) <u>Clipchamp</u> <u>Filmora Video Editor</u> <u>ScreenPal (screencastomatic)</u> <u>Flip</u> <u>OBS Studio - Playlist streaming- come fare video e live streaming con OBS Studio</u> OPEN SHOT VIDEO EDITOR <u>Tutorial: Come montare video con OpenShot</u> <u>Guida OpenShot base</u> • Conoscere le regole: <u>Le Licenze Creative Commons Italia</u> <u>Regole del copyright</u> <u>Controllo fonti attendibili</u> • Coding: <u>Cos'è il coding</u> <u>Code.org</u> <u>Scratch</u> <u>Arduino - Esempio attività in classe (Java - applicazione, Arduino - comunicazione con</u>
--	--	--

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

	<ul style="list-style-type: none">- utilizzare in attività laboratoriali LED, Servomotori, Potenzimetri e sensori di luce ambientale e temperatura- creare un modellino di appartamento (materiale povero come cartone, polistirolo, legno) e gestire le luci- gestire le luci di un presepe- creare una piccola stazione meteo	<p>il server Raspberry) <u>Arduino, AppInventor e Bluetooth Playlist Appinventor</u> <u>MakeBlock</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>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; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la 	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e ricordare le 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...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identità digitale e privacy, protezione dei dati personali <p><u>Garante per la protezione dei dati personali</u> <u>GDPR spiegato facile</u> <u>Privacy in rete per ragazzi</u> <u>Privacy (en français)</u> <u>Phishing</u> <u>Password: guida Google</u> <u>Scheda di lavoro: cyberstupidity</u> L'Identità Digitale (da ed. Laterza) <u>LEZIONE 3 L'IDENTITÀ DIGITALE</u> <u>Notre identité numérique</u> <u>Schede didattiche polizia postale</u> (Crescere con lo smartphone) <u>Cittadini digitali - Pearson</u> (scarga il <u>pdf</u> per gli studenti) <u>SIC Italia - Safer Internet Centre</u> <u>Presentazione di genially sull'utilizzo di</u></p>

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

<p>mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti...) • Individuare i rischi nella ricezione di messaggi da profili falsi ed essere in grado di applicare misure per evitarli (controllo delle impostazioni privacy, analisi di possibili allegati infetti prima di eseguire il download) • Capire all'interno della classe le implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social (sondaggi, analisi dei tempi dedicati ai social...) • Capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social <p>In ogni utilizzo di piattaforme digitali e di app:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aiutare i compagni di classe a rilevare rischi e minacce mentre utilizzano la piattaforma di apprendimento digitale sui loro tablet (ad esempio: controllando chi può accedere ai file) • distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati in modo da condividerli/per condividerli sulla piattaforma, così che la privacy e la 	<p><u>internet (in tedesco)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Benessere digitale <p>Film "web junkie" dipendenze da internet (<u>primevideo</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilità - proteggere l'ambiente con un uso sostenibile dei dispositivi: <p><u>Digitale sostenibile</u> <u>Numérique durable</u> <u>Ricerca sulla sostenibilità digitale tra i giovani</u> <u>La pollution numérique</u> <u>Esempio di articolo elaborato da alcuni alunni (sulla sostenibilità digitale)</u> <u>Manifesto Avanguardie educative (Indire)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • I rischi del web <p><u>Escape Room sui pericoli del web</u> <u>Cyberharcèlement vidéo + exercices (en français A2)</u></p>
---	--	--

	<p>proprietà intellettuale propria e quella dei compagni di classe non siano danneggiate.</p> <p>Saper utilizzare il Google Workspace delle scuole valdostane per:</p> <ul style="list-style-type: none">● creare un blog (ad esempio sul cyberbullismo o sull'esclusione sociale), con la collaborazione con i compagni di classe per capire e saper interpretare la violenza in ambienti digitali● creare un nuovo eBook per rispondere a domande relative alla sostenibilità dell'uso dei dispositivi digitali, sia a scuola che a casa● condividere il materiale creato affinché possa essere utilizzato anche da altri compagni di scuola e dalle loro famiglie	
--	--	--



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 PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● valutare le mie necessità e scegliere ed utilizzare strumenti/ambienti digitali o software adatti alle mie esigenze; ● 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; 	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante...); ● selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico (es. storytelling, calcolo, disegno); ● collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online; ● ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere gli esercizi 	<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: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Problem solving: <u>Olimpiadi di problem solving</u> ● Tools e app per creare quiz e domande: <u>Google Moduli</u> <u>Kahoot</u> come integrarlo con Google

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

<ul style="list-style-type: none"> ● 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, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione; ● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione; ● applicare processi cognitivi per risolvere, con l'uso di ambienti digitali, diversi problemi concettuali e situazioni problematiche. 	<p>proposti dall'insegnante;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere l'importanza di "mettersi in gioco" e di partecipare alle iniziative didattiche proposte dagli insegnanti. <p>Attività per migliorare le capacità matematiche in classe, utilizzando una piattaforma di apprendimento (MOOC a libero utilizzo), abituare lo studente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● scegliere un gioco educativo per mettere in pratica le capacità matematiche, da una lista di risorse digitali preparata dall'insegnante; ● utilizzare da solo il forum di un MOOC per chiedere informazioni ben definite sul corso ed utilizzare i vari tools (blog, wiki) per creare una nuova entry, in modo da scambiare più informazioni con l'insegnante o gli altri compagni; ● svolgere da solo esercizi sul MOOC che utilizzano simulazioni per fare pratica e cercare di risolvere un problema di matematica che non si è riusciti a risolvere correttamente a scuola; ● discutere gli esercizi assegnati con 	<p><u>Classroom (prof. Bencivenni)</u></p> <p><u>Quizizz</u></p> <p><u>Flippity</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>esempio di ripasso matematica con flippity</u> <p><u>Quizlet</u></p> <p><u>Bookwidgets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Per iniziare una riflessione partendo da un'attività di brainstorming: <p><u>Mentimeter</u></p> <p><u>Wordart</u></p> <p><u>Mote</u> (per appunti audio)</p> <p>Google documenti (Google Workspace)</p> <p>Google Keep (Google Workspace)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Per creare un MOOC: <p><u>Che cos'è un MOOC?</u></p> <p>Google Classroom</p> <p><u>Oilproject</u> (all'interno di WeSchool)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Per il debate e confronto di opinioni e la creazione di prodotti collaborativi: <p>Jamboard (Google) - lavagna bianca per attività collaborative</p> <p>Meet (Google)</p> <p><u>Google Fogli</u> (modello pro e contro)</p>
---	--	---

	<p>gli altri studenti in chat, per approcciarsi al problema in modo differente e migliorare le proprie abilità;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● risolvere da solo problemi che possono sorgere, tra cui comprendere che si sta ponendo una domanda o un commento nel luogo virtuale sbagliato. <p>Altre attività proposte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● redigere assieme ai compagni una piccola guida/schema ad albero/diagramma di flusso per risolvere i problemi tecnici più comuni; ● costruire strumenti multimediali, schemi, mappe mentali e concettuali anche partendo dagli stimoli dati da insegnanti o studenti; ● produrre un elenco di criteri/modalità per risolvere un problema dato o elaborare un compito e condividere tali criteri con un compagno; ● creare un quiz con gli strumenti digitali disponibili; ● In un lavoro di gruppo, spiegare ai 	<p><u>Ladigitale</u></p>
--	---	--------------------------

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

	compagni e all'insegnante il perchè si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.	
--	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUINTO BIENNIO

A1

In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, sono in grado di:

- avere ben chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali;
- descrivere come accedere a dati, 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, ma anche bacheche virtuali);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali e la loro affidabilità.

A2

In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, 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, migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo e responsabile nelle relazioni sociali (virtuali e non);
- creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari;
- registrarli correttamente a siti online utili;
- tutelare la mia reputazione online (web reputation);
- conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale...).

A3

In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, 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;
- comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore;

- indicare le fonti di informazione;
- conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A4

In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, 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);
- 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;
- conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili.

A5

In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, sono in grado di:

- valutare le mie necessità e scegliere ed utilizzare strumenti/ambienti digitali o software adatti alle mie esigenze;
- 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, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione;
- applicare processi cognitivi per risolvere, con l'uso di ambienti digitali, diversi problemi concettuali e situazioni problematiche.