

# CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Edizione ottobre 2023



Région Autonome  
**Valle d'Aoste**  
Regione Autonoma  
**Valle d'Aosta**



DÉPARTEMENT  
SURINTENDANCE  
DES ÉCOLES  
DIPARTIMENTO  
SORVINTENDENZA  
AGLI STUDI

# CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

## Indice

Prefazione .....	p. 4
1° biennio .....	p. 16
2° biennio .....	p. 33
3° biennio .....	p. 54
4° biennio .....	p.73
5° biennio .....	p. 96



**Regione Autonoma Valle d'Aosta**  
Assessorato Beni e attività culturali, Sistema  
educativo e Politiche per le relazioni  
intergenerazionali  
Piazza Deffeyes, 1  
11100 Aosta

**Dipartimento Sovrintendenza agli Studi**  
Ufficio Supporto all'Autonomia Scolastica  
250, Corso de Saint-Martin de Corléans  
11100 Aosta

### Ringraziamenti

Si ringrazia:  
la prof.ssa Claudia Fisanotti, docente distaccata  
presso l'ufficio supporto Autonomia Scolastica -  
referente regionale per la didattica digitale  
integrata - per il coordinamento dei lavori dei  
gruppi.

I docenti Mikaela Anello, Patrick Barrel,  
Maddalena Basilisco, Elena Meynet, Illa Milesi,  
Gianluca Naccarato, Rosanna Niosi, Caterina  
Staffieri per il loro prezioso contributo.

Il lavoro di sperimentazione ha preso avvio dal  
Curriculum per lo sviluppo della competenza  
digitale dell'IPRASE di Trento, che si ringrazia  
per aver messo a disposizione l'intera  
piattaforma.

### Coordinamento Scientifico

Laura Biancato, Dirigente Scolastica ITET  
Einaudi, Bassano del Grappa, esperta, formatrice  
e autrice di numerose pubblicazioni sui temi  
dell'innovazione nella scuola. Ha inoltre  
partecipato al gruppo di lavoro ministeriale sui  
testi digitali e alla stesura del Piano Nazionale  
Scuola Digitale.

### Si ringrazia inoltre

C2 Group, azienda di riferimento per soluzioni  
digitali in ambito educativo ed ente accreditato  
per la formazione del personale scolastico ed in  
particolare, il responsabile della formazione,  
Davide Tonioli.

**Région Autonome Vallée d'Aoste**  
Assessorat des activités et des biens culturels,  
du système éducatif et des politiques des  
relations intergénérationnelles  
1, place Deffeyes  
11100 Aoste

**Département Surintendance des écoles Bureau**  
Support Autonomie Scolaire  
250, Avenue de Saint-Martin de Corléans  
11100 Aoste

### Remerciements

On remercie:  
Madame Claudia Fisanotti, professeur chargée de  
mission auprès du Bureau pour le Support à  
l'Autonomie Scolaire - responsable régional pour  
la didactique numérique intégrée - pour la  
coordination des travaux des groupes.

Les enseignants : Mikaela Anello, Patrick Barrel,  
Maddalena Basilisco, Elena Meynet, Illa Milesi,  
Gianluca Naccarato, Rosanna Niosi et Caterina  
Staffieri pour leurs précieuses contributions.

Le travail d'expérimentation a démarré à partir  
du Curriculum pour le développement de la  
compétence numérique de l'IPRASE de Trento,  
que nous remercions d'avoir rendu disponible  
l'ensemble de la plateforme numérique.

### Coordination Scientifique

Laura Biancato, chef d'établissement ITET  
Einaudi, Bassano del Grappa, experte, formatrice  
et auteur de nombreuses publications dans le  
domaine de l'innovation dans les écoles. Elle a  
également participé au groupe de travail  
ministériel sur les textes numériques et à  
l'élaboration du plan national école numérique.

### On remercie également

C2 Group, entreprise de référence pour les  
solutions numériques dans l'éducation et  
organisme agréé pour la formation du personnel  
scolaire et notamment, le responsable de la  
formation, Davide Tonioli.

## **Prefazione**

### **Laura Biancato**

Nel mondo contemporaneo, la competenza digitale è diventata fondamentale per la vita quotidiana, a livello personale e/o professionale.

La tecnologia è in costante e continua evoluzione, e orientarsi in modo competente nell'uso degli strumenti digitali è indispensabile, sia per partecipare attivamente alla società che per il successo nella maggior parte delle carriere.

Progettare ed attivare lo sviluppo della competenza digitale nella scuola significa preparare gli studenti ad affrontare un mondo (presente, non solo futuro) in cui la conoscenza e l'uso delle tecnologie sono imprescindibili.

Un curriculum per la competenza digitale mira a garantire che tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro origine sociale o culturale, abbiano accesso alle stesse opportunità di apprendimento e crescita.

Il framework DigComp 2.2, abbreviazione di "Digital Competence Framework 2.2", è uno strumento sviluppato dall'Unione Europea per definire le competenze digitali del cittadino nell'era digitale, ed indirizzarne la graduale e corretta acquisizione.

DigComp 2.2 si basa su cinque aree chiave di competenza digitale:

1 - **Informazione e dati:** area che comprende la capacità di cercare, valutare e gestire informazioni in un ambiente digitale. Include la capacità di raccogliere, organizzare e analizzare dati.

2 - **Comunicazione e collaborazione:** area che si concentra sulle abilità di comunicazione e collaborazione in ambienti digitali. Comprende la capacità di utilizzare strumenti di comunicazione online e partecipare a progetti collaborativi.

3 - **Creazione di contenuti digitali:** riguarda la capacità di creare contenuti digitali di vario genere, come testi, immagini, video o suoni. Include i linguaggi di programmazione.

4 - **Sicurezza:** Quest'area riguarda la conoscenza e l'applicazione di pratiche di sicurezza online. Include la protezione della privacy, la gestione delle password e la consapevolezza delle minacce online.

5 - **Risoluzione di problemi:** competenza centrata sulla capacità di risolvere problemi utilizzando strumenti digitali.

DigComp 2.2 è uno strumento validato, coerente e flessibile, che definisce anche livelli diversi nell'acquisizione della competenza, aiuta a individuare i punti di forza e le aree di miglioramento delle competenze digitali e può essere utilizzato per uno sviluppo personale, nei percorsi di formazione o nello sviluppo delle competenze professionali.

Perché DigComp è importante e utile anche per la scuola?

La competenza digitale è una delle competenze chiave previste dalla Raccomandazione Europea del 2018, quindi non può essere esclusa e nemmeno può risultare marginale nei percorsi scolastici. Si pone dunque il problema di progettare l'acquisizione, in modo trasversale, affidando il corretto e graduale sviluppo a tutti i docenti della classe.

Non si tratta di un'operazione semplice perché, come ben sappiamo, l'attivazione di una competenza trasversale comporta un'azione sinergica da parte dei docenti di tutte le discipline di insegnamento.

Chiarezza nelle competenze e nei contenuti, metodologia affine, collaborazione e coerenza sono alla base di una buona programmazione didattica, che mai come in questo caso deve essere strettamente concordata.

Nasce quindi l'esigenza di individuare uno strumento che faciliti la progettazione e lo svolgimento di attività mirate.

Il lavoro che è stato sviluppato dal gruppo di docenti della Valle D'Aosta ha preso avvio dal framework europeo DigComp e da un curriculum verticale per la competenza digitale già predisposta dall'IPRASE di Trento, che lo pubblicò e lo rese disponibile già nell'ottobre del 2022.

L'esito di questo lavoro è un curriculum mirato allo sviluppo della competenza digitale, che aiuterà i docenti e gli studenti a sviluppare le abilità necessarie per navigare nel mondo digitale, utilizzare strumenti e risorse online in modo efficace e sicuro, e partecipare in modo competente alla società.

## Préface

### Laura Biancato

Dans le monde contemporain, la compétence numérique est devenue essentielle pour la vie quotidienne, tant sur le plan personnel que professionnel.

La technologie évolue constamment, et être capable de surfer le Net de manière compétente dans l'utilisation des outils numériques est indispensable, que ce soit pour participer activement à la société ou pour réussir dans la plupart des carrières.

Concevoir et mettre en œuvre le développement de la compétence numérique à l'école signifie préparer les étudiants à faire face à un monde (celui du présent, et non seulement du futur) où la connaissance et l'utilisation des technologies sont incontournables.

Un programme de compétence numérique vise à garantir que tous les élèves, quelle que soit leur origine sociale ou culturelle, aient accès aux mêmes opportunités d'apprentissage et d'épanouissement culturel.

Le cadre DigComp 2.2, abréviation de "Digital Competence Framework 2.2", est un outil développé par l'Union européenne pour définir les compétences numériques du citoyen à l'ère numérique et pour guider leur acquisition graduelle et correcte.

DigComp 2.2 repose sur cinq domaines clés de compétence numérique :

1 - Information et données : il englobe la capacité de rechercher, évaluer et gérer des informations dans un environnement numérique. Cela inclut la capacité de collecter, organiser et analyser des données.

2 - Communication et collaboration : il se concentre sur les compétences en communication et en collaboration dans des environnements numériques. Cela inclut la capacité d'utiliser des outils de communication en ligne et de participer à des projets collaboratifs.

3 - Création de contenu numérique : cela concerne la capacité de créer différents types de contenus numériques, tels que des textes, des images, des vidéos ou des sons. Cela inclut également la programmation informatique.

4 - Sécurité : ce domaine concerne la connaissance et l'application de pratiques de sécurité en ligne. Cela inclut la protection de la vie privée, la gestion des mots de passe et la sensibilisation aux menaces en ligne.

5 - Résolution de problèmes : cette compétence se concentre sur la capacité à résoudre des problèmes à l'aide d'outils numériques.

DigComp 2.2 est un outil validé, cohérent et flexible, qui définit également différents niveaux d'acquisition de compétences.

Il aide à identifier les points forts et les domaines d'amélioration des compétences numériques et peut être utilisé pour le développement personnel, les parcours de formation ou le développement des compétences professionnelles.

Pourquoi DigComp est-il important et utile également à l'école ?

La compétence numérique est l'une des compétences clés préconisées par la Recommandation européenne de 2018, elle ne peut donc pas être exclue ni marginalisée dans tout parcours scolaire.

Il est nécessaire de concevoir son acquisition de manière transversale, en confiant son développement correct et progressif à tous les enseignants de la classe.

Ce n'est pas une opération simple car, comme nous le savons bien, l'activation d'une compétence transversale nécessite une action synergique de la part des enseignants de toutes les matières enseignées.

La clarté des compétences et des contenus, une méthodologie similaire, la collaboration et la cohérence sont à la base d'une bonne programmation pédagogique, qui, plus que jamais dans ce cas, doit être étroitement concertée.

Il est donc nécessaire d'identifier un outil qui facilite la planification et la mise en œuvre d'activités ciblées.

Le travail développé par le groupe d'enseignants de la Vallée d'Aoste a démarré à partir du cadre européen DigComp et d'un curriculum vertical pour la compétence numérique déjà préparé par l'IPRASE de Trento, qui l'a publié et mis à disposition dès octobre 2022.

Le résultat de ce travail est un programme axé sur le développement de la compétence numérique, qui aidera les enseignants et les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour surfer dans le monde numérique, utiliser efficacement et en toute sécurité les outils et les ressources en ligne, et participer de manière compétente à la société contemporaine.

## **Che cos'è il Curricolo Digitale Verticale...**

- Un percorso modulare e progressivo delle competenze digitali che dovranno essere sviluppate lungo il percorso scolastico dalla scuola primaria al biennio della scuola secondaria di secondo grado.
- Uno strumento di lavoro concreto da utilizzare come guida in una progettazione didattica trasversale.
- Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp, applicato e adattato alla realtà valdostana.
- Attività e risorse si possono ripetere nelle diverse aree e nei diversi bienni in quanto nello sviluppo di una competenza cambia il livello di autonomia degli studenti.
- Una proposta di lavoro flessibile, adattabile e in evoluzione grazie ai suggerimenti che arriveranno dalle scuole.
- Scritto in un linguaggio semplice, comprensibile e facile da diffondere con esempi concreti integrabili nelle varie discipline curriculari.
- Uno strumento costruito da colleghi per i colleghi.

## **Che cosa non è il Curricolo Digitale Verticale...**

- Un percorso obbligato, non flessibile, imposto dall'alto.
- Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività, risorse e proposte di lavoro da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.
- Una riproduzione passiva del framework DigComp.
- Uno strumento con pretese di absolutezza, statico, immutabile.
- Un prodotto "di nicchia" riservato a chi è già esperto e agli insegnanti di discipline STEM.



## **Le curriculum numérique est...**

- Un parcours modulaire et progressif de compétences numériques à développer tout au long du parcours scolaire, de l'école primaire aux deux premières années de l'enseignement secondaire de second degré.
- Un outil de travail concret à utiliser comme guide pour la programmation didactique pluridisciplinaire.
- Une référence cohérente et continue aux principaux domaines de compétence numérique selon le modèle européen DigiComp, appliqué et adapté à la réalité scolaire de la Vallée d'Aoste.
- Les activités et les ressources peuvent être répétées dans les différents domaines et au cours des différentes années d'études, à mesure que le niveau d'autonomie des élèves évolue dans le développement d'une compétence.
- Une proposition flexible, modulable et en évolution grâce aux suggestions émanant des écoles.
- Rédigé dans un langage simple, compréhensible et facile à comprendre, accompagné d'exemples concrets pouvant être intégrés dans les différentes disciplines du programme d'études.
- Un outil conçu par des collègues pour des collègues.

## **Le curriculum numérique n'est pas...**

- Une voie obligatoire, non flexible, imposée d'en haut.
- Une répartition rigide et verticale des compétences, des activités, des ressources et des propositions de travail à associer de manière rigide à un domaine de compétence numérique.
- Une reproduction passive du cadre DigiComp.
- Un instrument qui se voudrait absolu, statique, immuable.
- Un produit "de niche" réservé aux experts et aux enseignants des disciplines STEM.

## La struttura

Il Curriculum è strutturato:

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

Si tratta dunque di un utile supporto per le scuole valdostane da cui partire per imbastire il curriculum digitale di istituto. Saranno, inoltre, fondamentali i feedback e i suggerimenti che perverranno all'USAS e le nuove idee che serviranno a implementare il curriculum digitale regionale.

## La structure

Le Curriculum est ainsi structuré :

- **par des périodes sur deux années** : il s'agit d'un horizon temporel indicatif et non rigide. Certaines compétences et activités peuvent être répétées au cours des périodes de deux ans, car le niveau d'autonomie des élèves évolue au cours du développement de la compétence. La troisième période de deux ans est particulièrement significative, car elle établit un lien étroit entre la dernière année de l'école primaire et la première année de l'école secondaire, suggérant ainsi des idées pour d'éventuelles actions de continuité entre les deux niveaux d'enseignement ;
- **selon les 5 domaines du DigComp** : de nouveau, il ne prévoit pas de séparation stricte. Certaines compétences et activités peuvent être répétées entre les domaines au cours de la même période de deux années ou au cours de périodes de deux années différentes, parce que les compétences numériques impliquent une forte intégration entre les domaines ;
- **par développement de compétences (première colonne)** : cette proposition vise à aider les écoles à considérer qu'un même domaine de compétences peut se développer de manière verticale et horizontale ;
- **par activité (deuxième colonne)** : il s'agit de propositions non exhaustives sur la manière dont les compétences peuvent être mises en place, renforcées et exploitées ;
- **par des ressources (troisième colonne)** : là encore, il s'agit de suggérer une série de supports opérationnels (logiciels, applications, matériels, exemples et liens vers des sites ou des tutoriels...) qui aideront les enseignants à réaliser des activités en classe.

**C'est donc un support utile pour les écoles valdôtaines à partir duquel construire le programme numérique des instituts.**

Le retour d'information et les suggestions qui parviendront à l'USAS et les nouvelles idées qui seront utilisées pour mettre en œuvre le programme d'études numérique régional seront également fondamentaux.

## La genesi

L'esigenza di costruire un Curricolo Digitale Verticale rappresenta un passo fondamentale per l'evoluzione dell'istruzione scolastica nel contesto digitale attuale. Questo approccio innovativo integra il potenziale delle tecnologie digitali con i contenuti disciplinari tradizionali di tutte le materie, al fine di offrire agli studenti una visione più ampia e interconnessa dell'apprendimento.

Lo scopo del Curricolo è essere un compendio alla stesura del Piano Digitale di Istituto, per coordinare le azioni di accompagnamento della figura dell'animatore digitale e per unire competenze e risorse dell'innovazione digitale nei diversi ambiti di intervento previsti dal Piano nazionale Scuola Digitale.

L'importanza di utilizzare un Curricolo Digitale Verticale risiede nella capacità di stimolare l'interesse e l'entusiasmo degli studenti nei confronti dell'apprendimento. L'integrazione delle tecnologie digitali nel curriculum favorisce l'apprendimento attivo, la creatività e la partecipazione degli studenti. Gli strumenti digitali permettono di presentare i contenuti in modi diversificati, adattandoli alle diverse modalità di apprendimento degli studenti e favorendo l'inclusione di tutti.

Il gruppo di lavoro verticale, dopo alcuni momenti di formazione e di lavoro condiviso ha deciso di prendere come base di partenza il Curricolo Digitale redatto dall'IPRASE del Trentino nel 2022 e, sotto la direzione scientifica della Dirigente Biancato, ha personalizzato, adattato e integrato il curriculum alla particolarità della scuola valdostana. Il lavoro dei colleghi del Trentino ha avuto come focus il DigiComp 2.0 mentre il team valdostano si è concentrato sull'utilizzo della sua versione più recente, il DigiComp 2.2. L'obiettivo principale del lavoro è stato l'elaborazione di un curriculum digitale verticale che definisca regole e buone pratiche per il percorso formativo dell'alunno nei diversi livelli di istruzione.

Il modello di curriculum, articolato in bienni, dal primo biennio della scuola primaria al primo biennio della scuola secondaria di secondo grado, viene pensato diviso in tre sezioni:

- sviluppo della competenza,
- attività,
- risorse.

Il gruppo di docenti, suddiviso in vari sottogruppi per ordini di scuola, ha collaborato alla redazione della prima bozza del Curricolo Verticale delle competenze digitali la cui stesura è terminata con una riflessione concreta sul fatto che non sia sufficiente aver elaborato un documento semplice e di immediata fruibilità, ma che saranno necessarie ulteriori azioni di disseminazione e contaminazione incisive, affinché il lavoro svolto possa divenire parte integrante di tutti i curricula e piani di studio d'istituto.

In conclusione, l'utilizzo del Curricolo Digitale Verticale rappresenta un'opportunità preziosa per promuovere un apprendimento più efficace, coinvolgente e pertinente. L'integrazione delle tecnologie digitali con il syllabo di ogni disciplina consente di fornire un'educazione completa, preparando gli studenti ad affrontare le sfide del mondo moderno e ad essere cittadini informati e competenti nell'era digitale.

## La genèse

La nécessité d'élaborer un **Programme d'études Numérique Vertical** représente une étape fondamentale dans l'évolution de l'enseignement scolaire dans l'environnement numérique d'aujourd'hui. Cette approche innovante intègre le potentiel des technologies numériques au contenu traditionnel de toutes les matières afin d'offrir aux élèves une vision plus large et plus interconnectée de l'apprentissage.

La finalité du Curriculum est d'être un référentiel pour la rédaction du Plan numérique de l'Institut, de coordonner les actions d'accompagnement de la figure de l'animateur numérique et de rassembler les compétences et les ressources en matière d'innovation numérique dans les différents domaines d'intervention prévus par le Plan numérique national de l'école.

L'importance de l'utilisation d'un programme numérique vertical réside dans sa capacité à stimuler l'intérêt et l'enthousiasme des élèves pour l'apprentissage. L'intégration des technologies numériques dans le programme favorise l'apprentissage actif, la créativité et la participation des élèves. Les outils numériques permettent de présenter le contenu de manières différentes, en l'adaptant aux divers modes d'apprentissage des élèves et en favorisant l'inclusion de tous.

Le groupe de travail vertical, après quelques moments de formation et de travail partagé, a décidé de prendre comme point de départ le curriculum numérique rédigé par l'IPRASE du Trentin en 2022 et, sous la direction scientifique de la directrice Bianco, a personnalisé, adapté et intégré le curriculum aux particularités de l'école valdôtaine. Alors que les collègues du Trentin se sont concentrés sur DigiComp 2.0, l'équipe de la Vallée d'Aoste s'est concentrée sur l'utilisation de la version la plus récente de DigiComp, DigiComp 2.2. L'objectif principal du travail a été le développement d'un curriculum numérique vertical qui définisse les règles et les bonnes pratiques pour le parcours éducatif de l'élève dans les différents niveaux d'enseignement.

Le modèle de programme, divisé en deux périodes de deux ans, des deux premières années de l'école primaire aux deux premières années de l'école secondaire, est conçu en trois sections :

- le développement des compétences,
- les activités,
- les ressources.

Le groupe d'enseignants, subdivisé en différents sous-groupes par ordre scolaire, a collaboré à la rédaction de la première ébauche du Curriculum Vertical des Compétences Numériques. Cependant, la rédaction s'est terminée par une réflexion concrète sur le fait qu'il ne suffit pas d'avoir élaboré un document simple et immédiatement utilisable : une diffusion ultérieure et des actions de contamination incisives seront en effet

nécessaires de manière à ce que le travail réalisé puisse devenir une partie intégrante de tous les programmes et curricula scolaires.

En conclusion, l'utilisation du programme d'études numérique vertical représente une opportunité précieuse de promouvoir un apprentissage plus efficace, plus engageant et plus pertinent. L'intégration des technologies numériques dans le programme de chaque discipline permet de fournir une éducation complète, qui prépare les étudiants à relever les défis du monde moderne et à devenir des citoyens informés et compétents à l'ère numérique.

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

Edizione ottobre 2023

## **PRIMO BIENNIO**





## PRIMO BIENNIO

### *Classe Prima e Seconda Scuola Primaria*

#### PREREQUISITI

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

Con il supporto di un adulto:

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



**Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

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

**1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;</li> <li>scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno;</li> </ul> <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</li> <li>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</li> <li>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</li> <li>Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi e links.</li> <li>Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.</li> </ul>	<p>LE PARTI DEL COMPUTER <u>materiale per il docente</u></p> <p><u>Libro di Rino computerino stampabile</u></p> <p>giochi <u>wordwall</u> alcuni giochi interattivi da fare alla Lim</p> <p><u>le parti del pc</u></p> <p>video... link <u>Tino il robottino</u></p> <p>ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER <u>Tino il robottino</u></p>

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

<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo;</li> <li>● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.</li> <li>● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</li> <li>● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).</li> <li>● Utilizzare la tastiera.</li> <li>● Nominare, salvare e archiviare file con la supervisione del docente.</li> <li>● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>	<p>ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER; IL DESKTOP <u>tecnologia classe prima</u></p> <p>IL MOUSE E LA TASTIERA <u>tecnologia classe prima</u></p> <p>SCRIVERE CON LA TASTIERA programmi <u>TypingClub, gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</u></p> <p>video <u>come usare la tastiera</u></p> <p>ALLENARSI CON MOUSE E TASTI <u>Il gufo Boo specificare cos'è</u></p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: <u>Motore di ricerca per bambini</u> che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: <u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u></p>
---	--	---



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali  
 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali  
 2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;</li> <li>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte)</li> <li>• Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare nel digitale; (Netiquette)</li> <li>• Scrivere e leggere semplici messaggi per poi passare a semplici email, con l'aiuto del docenti</li> <li>• Conoscere le principali parti che compongono un messaggio</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: <a href="#">Google Workspace per la scuola</a>; <a href="#">Office 365 Education</a>; <a href="#">WeSchool</a>, <a href="#">ClassDojo</a>, <a href="#">La Digitale</a></p> <p>ATTIVITA' PER LA COMUNICAZIONE NON OSTILE</p> <p><a href="#">Buttiamo le parole appuntite e scambiamoci le parole piumate</a></p> <p><a href="#">Schede didattiche parole ostili</a>                      Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere</p>

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

	<p>(destinatario, e mittente, contenuto), prima dal cartaceo poi in digitale.</p>	<p>utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.</p> <p><u>Giocare con il cuore</u> Progetto Luca Nardi VDA</p>
--	---	--



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

**3.1 Sviluppare contenuti digitali**


**3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali**

**3.4 Programmazione**

*In classe prima e seconda l'insegnante realizza le rappresentazioni digitali degli elaborati fatti dagli alunni, con il loro supporto.*

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>● scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;</li> <li>● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</li> <li>● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Con l'aiuto dei bambini creare un cartellone da esporre in aula, con le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.</li> <li>● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (secondo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).</li> <li>● Compilare un test a buchi scegliendo tra le parole proposte (esercizio in lingua straniera o altra disciplina), in seconda anche aggiungendo parole.</li> <li>● Creare un disegno con un software/app di grafica e pixel art.</li> </ul>	<p>EDITOR GRAFICI</p> <p><u>Disegnare un computer con Paint</u> (video tutorial)</p> <p><u>FlipAnim</u> (piattaforma gratuita per creare libri animati online)</p> <p><u>ABCya Animate</u> (piattaforma online per creare semplici animazioni)</p> <p><u>Meta</u> (animare disegni dei bambini)</p> <p>GIOCHI PER DISEGNARE</p> <p><u>QuickDraw Google</u> (gioco online di velocità, sfida i giocatori a disegnare rapidamente e in modo comprensibile)</p>

<p>problema o svolgere un compito semplice;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.</li> <li>● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruire.</li> <li>● Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine, riordinare istruzioni.</li> <li>● Utilizzare codici e simboli.</li> </ul> <p>CONTENUTI: IN LINGUA IN ARTE IN MATEMATICA STORIA...:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'insegnante dà indicazioni e aiuto nel costruire un libro cartaceo, un ebook con semplici fiabe illustrate, immagini, parole o semplici frasi per eventi regionali, concorsi, ecc...</li> <li>● Creare una presentazione digitale.</li> <li>● Realizzare video e montaggi di video.</li> <li>● Creare podcast.</li> <li>● Registrare audio.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Festa del libro iniziata già nel 1996 a Pont S. Martin e Concours Cerlogne,</li> <li>○ Fête des émigrés</li> <li>○ Foire de Saint Ours</li> <li>○ le avventure di Pinocchio (festa del libro)</li> <li>○ Les mots</li> </ul> </li> </ul>	<p><u>AutoDraw (riconosce i tuoi disegni)</u></p> <p>CREARE/UTILIZZARE GIOCHI</p> <p><u>WORDWALL</u> (creare risorse didattiche: quiz, giochi di parole e di abbinamento, ecc...)</p> <p><u>LEARNINGAPPS</u> (applicazione web 2.0 che consente di creare e condividere con tutti piccoli moduli di apprendimento, utilizzabili anche in altre risorse)</p> <p><u>TinyTap</u> (Tutorial per la creazione di giochi)</p> <p><u>Educaplay</u> (piattaforma per applicare la gamification in classe)</p> <p><u>Calaméo</u> (piattaforma per creare ebook con i disegni dei bambini)</p> <p>PIXEL ART</p> <p><u>Zaply code</u></p> <p><u>Pixilart</u></p> <p><u>Divertiamoci con le pixel art</u></p> <p><u>Autunno in PixelArt</u></p> <p>CODING</p> <p><u>Attività sui Reticoli</u></p> <p><u>Carte CodyRoby</u></p>
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Celtica</li> <li>○ Cactus film festival</li> <li>○ Il carnevale storico (tipicità di ciascun paese valdostano)</li> <li>● Trovare contenuti digitali che supportino gli argomenti che si stanno studiando in classe, come video su YouTube, podcast o giochi interattivi. Integrare questi contenuti in una presentazione o un eBook creato.</li> <li>● Saper utilizzare Scratch o Code.org. (aiuta a pensare logicamente e a creare semplici programmi).</li> <li>● Costruire contenuti prima materiali e poi digitali con Lego Education Creare disegni digitali utilizzando strumenti di disegno come Paint.</li> </ul>	<p><u>Digitools</u>  <u>Tino il robotino</u>          Bee Bot e Blue Bot link?  <u>Codeweek</u>  <u>Insegnare l'informatica e la programmazione a bambini e ragazzi - CS First code.org user sign in</u>    <a href="https://www.regione.vda.it/istruzione/Publications/ecole_valdotaine_archives/42/22.pdf">https://www.regione.vda.it/istruzione/Publications/ecole_valdotaine_archives/42/22.pdf</a>    <u>Pinocchio e le sue avventure in Valle d'Aosta - Elena Soprano Libri</u>    <u>Fiera di Sant'Orso - Wikipedia.</u>     <b>Foire de Saint-Ours 2023: Padiglione e...</b>    <u>Fête des émigrés</u>    <u>Concours Cerlogne - Regione Autonoma Valle d'Aosta</u>    <u>Kamishibai</u></p>
--	---	--





**Area di competenza 4. Sicurezza**

**4.1 Proteggere i dispositivi**

**4.3 Proteggere la salute e il benessere**

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);</li> <li>● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>● sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;</li> <li>● riconoscere le informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico.</li> <li>● Discutere, dopo delucidazioni e visione di cartoni animati come i Supereroi, di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.</li> <li>● Disegnare un evento pericoloso.</li> <li>● Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</li> <li>● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</li> <li>● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</li> <li>● Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare</li> </ul>	<p>DISEGNARE IL PROPRIO AVATAR SU CARTA CREARE UN AVATAR <a href="https://avatarmaker.com/">https://avatarmaker.com/</a></p> <p><u>Digiface</u></p> <p><u>Pixton - foto di classe con avatar</u></p> <p><u>SIC Italia - I Super Errori</u></p> <p><u>FERMATI E PENSA ONLINE</u></p>

<p>personali di base in ambiente digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<p>per eventuali riprese video/fotografiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.</li> <li>• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone</li> <li>• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale</li> </ul>	<p><u>PRIVACY ONLINE PER I BAMBINI</u></p> <p><u>INTERLAND AVVENTURE DIGITALI</u></p> <p><u>IL GIOCO DELLE EMOZIONI</u></p> <p>PREVENZIONE ALL'ECESSIVO USO DEL COMPUTER DA PARTE DEI BAMBINI  <u>Passare troppo tempo davanti allo schermo è dannoso per i bambini?</u></p> <p><u><a href="http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web-il-progetto/">www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web-il-progetto/</a></u></p>
---	--	---



Area di competenza 5. Problem solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>• identificare semplici soluzioni per risolverli.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</li> <li>• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</li> </ul> <p>UTILIZZARE IN MATEMATICA, IN LINGUA E IN ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo).</li> <li>• Usare semplici Sudoku, labirinti cartacei e online.</li> <li>• Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative.</li> </ul>	<p><u>Il gioco della rete</u> (come funziona internet)</p> <p><u>Computer: hardware</u></p> <p><u>Come si apre una cartella?</u></p> <p><u>Escape room</u> (nozioni di informatica di base)</p> <p>ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER; IL DESKTOP</p> <p><u>tecnologia classe prima</u></p> <p><u>Math Apps</u></p> <p><u>MathsBot.com</u></p> <p><u>Greg Tang Math - Kakooma</u></p> <p><u><a href="https://phet.colorado.edu/en/simulations/">https://phet.colorado.edu/en/simulations/</a></u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper dire o scrivere una serie di ipotesi (o parole chiave) per discutere per trovare una soluzione più attendibile a problema posto di vita reale concreto (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza). Questa attività incoraggia anche la collaborazione (lavoro in coppia o in gruppo).</li> <li>● Imparare secondo i propri ritmi di sviluppo.</li> <li>● Costruire flashcard.</li> <li>● Digitali ad. es. con Canva.</li> </ul> <p>L'insegnante deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Includere attività che richiedono che il bambino applichi le sue abilità di risoluzione dei problemi nella vita quotidiana, ad esempio chiedendo loro di riparare un giocattolo rotto o risolvere un problema tecnico.</li> <li>● Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. Creare una serie di indizi che portino i bambini a risolvere un problema, come trovare il modo di aprire una scatola misteriosa (collaborazione e esperienza divertente stimolante).</li> </ul>	<p><a href="#">filter?subjects=math&amp;sort=alpha</a></p> <p><a href="#">Virtual Manipulatives   Mathematical Modelling   Toy Theater</a></p> <p><a href="#">Hidoku Solver;</a></p> <p>GUARDA LA PLAYLIST:</p> <p><a href="#">ATTIVITÀ LOGICA N. 1 - Sudokino 4x4 con i colori</a></p> <p><a href="#">10 problemi di tecnologia più frustranti difficili da risolvere - Navigaweb.net</a></p> <p>Per creare giochi online (ogni genere):  GOOGLE SHEET (colori e numeri Pixel)  <a href="#">Bookwidgets</a>  <a href="#">Learning apps</a>  Google Slide (per caccia al tesoro)</p> <p><a href="#">flashcards con Canva</a></p> <p><a href="#">Robotica educativa, making, coding e tinkering</a></p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mostrare ai bambini un atteggiamento positivo verso la risoluzione dei problemi e offrire loro supporto e incoraggiamento quando affrontano le sfide.</li> <li>● Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o in 3D e chiedere al bambino di trovare il percorso corretto per uscire dal labirinto. Inizia con labirinti semplici, in modo che possa padroneggiare le abilità di problem solving, e poi passa a quelli più complessi.</li> <li>● Usare il gioco di ruolo chiedendo di al bambino di aiutare a risolvere un problema ad esempio: recitare il ruolo di una persona che ha perso il portafoglio. Collaborare nel trovare una soluzione.</li> <li>● Fornire vari blocchi, lego o altri materiali per costruire qualcosa in autonomia e poi chiedere loro di creare qualcosa di specifico, come un ponte o un edificio. Nelle difficoltà aiutare con delle istruzioni dettagliate.</li> <li>● Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto. L'insegnante può</li> </ul>	
--	---	--

	<p>chiedere di risolverlo usando il ragionamento e la logica.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scegliere una parola di sei lettere e chiedere di crearne la maggior parte di parole possibili, usando solo le lettere della parola originale.</li></ul>	
--	--	--

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

### A1

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

### A2

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

### A3

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

A4

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.



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

Edizione ottobre 2023

## **SECONDO BIENNIO**



## SECONDO BIENNIO

### *Classe Terza e Quarta Scuola Primaria*

#### **PREREQUISITI** (*corrispondono ai traguardi del primo biennio*)

##### **A1**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno;

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

- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

##### **A2**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

##### **A3**

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

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un

compito semplice;

- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

#### A4

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

#### A5

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

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.



**Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati**

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

**1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**

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

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



Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

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

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

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



Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

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



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

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

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

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



**Area di competenza 4. Sicurezza**

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

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

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

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



Area di competenza 5. Problem solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li> <li>● identificare semplici soluzioni per risolverli.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi.</li> <li>● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</li> <li>● Utilizzare il drive (come si salva un file, come si condivide una cartella, come si condivide un file, come si condivide).</li> </ul> <p>UTILIZZARE IN MATEMATICA, IN LINGUA E IN ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo).</li> </ul>	<p><a href="#">Il gioco della rete</a></p> <p><a href="#">Computer: hardware</a></p> <p><a href="#">Come si apre una cartella?</a></p> <p><a href="#">Escape room</a></p> <p><a href="#">I 10 giochi educativi più utilizzati per apprendere il coding - STEM@IT</a></p> <p><a href="#">Math Apps</a></p> <p><a href="#">MathsBot.com</a></p> <p><a href="#">Greg Tang Math - Kakooma</a></p> <p><a href="https://phet.colorado.edu/en/simulations/filt">https://phet.colorado.edu/en/simulations/filt</a></p>



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

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

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

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

### A1

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

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

### A2

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

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

### A3

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

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

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

#### A4

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

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

#### A5

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

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

# **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>Ricerca 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>

	<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>

	<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>
--	---	---

	<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</p> <p><u>Garage Band</u></p> <p><u>Audacity</u></p> <p><u>Sonic Pi</u></p> <p><u>typedrummer</u></p> <p><u>Chrome music Lab</u></p> <p><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>
--	--	---

		<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>

<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>
--	--	--

		<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 i 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>

	<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.



# **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"> <li>• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni</li> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</li> <li>• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</li> <li>• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</li> <li>• Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel</li> </ul>	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:  <a href="https://it.padlet.com/">https://it.padlet.com/</a> (solo 4 pad gratis)  <a href="http://www.wakelet.com">www.wakelet.com</a> (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"> <li>• eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</li> </ul>	<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"> <li>• applicare la sintassi dei motori di ricerca;</li> <li>• organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</li> <li>• identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</li> <li>• identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</li> <li>• usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</li> <li>• identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</li> <li>• utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</li> </ul>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare i dati per programmare le macchine virtuali (machine learning)</li></ul>	<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"> <li>● conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</li> <li>● presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</li> <li>● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza.</li> <li>● utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● All'interno del sistema mail della scuola:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico.</li> <li>- Inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn.</li> <li>- Inviare email utilizzando mail di gruppo.</li> <li>- Richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura.</li> <li>- Programmare data e ora di invio.</li> <li>- Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: <a href="#">Google Workspace per la scuola</a></p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come <a href="#">Padlet</a> o <a href="#">Wakelet</a> per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: <a href="#">Canva</a> <a href="#">Screencastify</a> <a href="#">Genially</a> <a href="#">tutorial per iniziare ad usare Genially</a></p> <p><b>Altri contenuti e risorse</b></p>

<p>con gli altri (virtuali e non)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare, condividere e lavorare su file ( documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche... ) creati con app online con più persone;</li> <li>- modificare le impostazioni di condivisione;</li> <li>- spiegare agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;</li> <li>- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo</li> <li>- proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo.</li> <li>- informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Generazioni connesse</u></li> <li>● <u>Parole Ostili</u></li> </ul> <p><b>Secondario primo grado (I-II-III)</b>  <b>Percorso smartphone VDA</b>  <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"><li>• Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</li><li>• 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</li></ul>	
--	--	--



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"> <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> <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● registrarmi ad un sito online indicato dal docente;</li> <li>● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografica, presentazioni storie con l'intelligenza artificiale ecc...) curandone contenuto, veste grafica e movimenti.</li> <li>● Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine</li> <li>● Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online</li> <li>● Realizzare podcast</li> </ul>	<p><u>Canva</u> e Canva IA Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: <u>istruzioni</u> Canva <u>link</u> <b>Storytelling:</b> <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><a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a></u> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p><u><a href="https://www.freesoundlibrary.com/">https://www.freesoundlibrary.com/</a></u></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</li> <li>● indicare le fonti di informazione;</li> <li>● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse</li> <li>● Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> <li>● Conoscere le Licenze Creative Commons</li> <li>● Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT, HALOCODE o ambienti simili per:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>- sperimentare semplici applicazioni robotiche;</li> <li>- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo sincronizzati;</li> <li>- svolgere attività di geometria;</li> <li>- creare musica;</li> <li>- replicare videogame</li> </ul> </li> </ul>	<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>
--	---	---

	<p>Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- partecipare alla <u>KIDS GAME JAM</u> il concorso internazionale di Coding;</li> <li>- partecipare alla <u>CodeWeek</u></li> <li>- partecipare a competizioni come <u>FIRST LEGO LEAGUE</u></li> <li>- partecipazione a <u>Bebras dell'informatica</u></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> </ul> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai</li> </ol>	<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"> <li>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</li> <li>3. Aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi.</li> <li>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;</li> <li>5. Creare una base musicale o una cartolina sonora</li> <li>6. Creare un video su un argomento a scelta della lingua desiderata con l'intelligenza artificiale;</li> <li>7. Dialogare con un personaggio famoso per creare interviste impossibili</li> </ol>	<p>Creare il gioco del Labirinto con <a href="#"><u>Scratch</u></a></p> <p>Programmare un robot:  <a href="#"><u>MakeBlock</u></a>  <a href="#"><u>Microsoft MakeCode Arcade</u></a>  <a href="#"><u>Open Roberta Lab</u></a>  <a href="#"><u>LEGO Education</u></a></p> <p>Strumenti, corsie manipolativi per facilitare l'apprendimento delle STEM  <a href="#"><u>Mathigon</u></a></p> <p>Programmazione:  <a href="#"><u>MIT App Inventor</u></a>  <a href="#"><u>Turtle Academy</u></a>  <a href="#"><u>Pencil Code Gym</u></a></p> <p><a href="#"><u>Licenze Creative Commons Italia</u></a>: che cosa sono?</p> <p>Creare musica, cartoline sonore, podcast  <a href="#"><u>Garage Band</u></a>  <a href="#"><u>Audacity</u></a>  <a href="#"><u>Sonic Pi</u></a>  <a href="#"><u>typedrummer</u></a>  <a href="#"><u>Chrome music Lab</u></a></p> <p>Creare ambienti reali interattivi (immagini</p>
--	--	--

		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"> <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>● Conoscere, ricordare i propri account e mail di istituto e password.</li> <li>● 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)</li> <li>● 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</li> <li>● Conoscere ed individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure</li> </ul>	<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>

<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> <li>● essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social</li> </ul>	<p>per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● 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)</li> <li>● Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</li> <li>● Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi)</li> <li>● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete</li> <li>● Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali)</li> <li>● Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola,</li> </ul>	<p><u>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</u></p> <p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2<sup>a</sup> 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>
--	---	--



	<p>per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</li> <li>• Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social</li> </ul>	<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>
--	---	--

		<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"> <li>● individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li> <li>● usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;</li> <li>● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;</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>● Conoscenza delle varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante,...)</li> <li>● Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi</li> <li>● Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del</li> </ul>	<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>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</li> </ul>	<p>materiale con gli altri membri del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</li> <li>• Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</li> <li>• Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• Registrazioni e accesso ai materiali scolastici da strumenti diversi.</li> <li>• Con l'aiuto dell'insegnante, saper svolgere simulazioni e compiti di realtà</li> <li>• Costruire esperienze di gaming.</li> </ul>	<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>
--	--	---

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

# **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"> <li>• avere ben chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>• organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali;</li> <li>• descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, ma anche bacheche virtuali);</li> </ul>	<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"> <li>• individuare parole chiave adatte alla ricerca</li> <li>• utilizzare operatori di ricerca e ricerca avanzata per ottenere risultati più precisi</li> <li>• riconoscere, scegliere e utilizzare un motore di ricerca on line</li> <li>• ricercare le informazioni più pertinenti al lavoro da svolgere</li> <li>• contestualizzare le informazioni acquisite</li> <li>• creare una cartella per inserire, organizzare e archiviare contenuti digitali, per poi utilizzarli al fine di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Workspace (istituzionale)</li> <li>• Risorse generiche e progetti nazionali</li> </ul> <p><u><a href="#">Kit-didattico (generazioniconnesse)</a></u>  <u><a href="#">Avanguardie educative (INDIRE)</a></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguere tra fatti, opinioni e teorie</li> </ul> <p><u><a href="#">Fake news and co</a></u>  <u><a href="#">Basta Bufale (generazioniconnesse)</a></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cos'è il DATA JOURNALISM?</li> </ul> <p><u><a href="#">Data journalism (la mia finanza)</a></u>  <u><a href="#">Video data journalism (la Repubblica)</a></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esempi di DATA JOURNALISM</li> </ul> <p><u><a href="#">zanzare-pungono-puzza-corpo-odori-forti draghi-whatever-it-takes-10-anni-pigs-crisi-d ebito</a></u></p>

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

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



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"> <li>● conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</li> <li>● presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</li> <li>● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</li> <li>● utilizzare la tecnologia per informarmi, migliorare la mia capacità critica e apportare un</li> </ul>	<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"> <li>● 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;</li> <li>● gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti)</li> </ul>	<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"> <li>● Esempi di bacheche digitali collaborative</li> </ul> <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>

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

	<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"> <li>• Comprendere i pericoli e le conseguenze legate al gaming, al vamping, al social challenge e al sexting</li> </ul>	<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"> <li>• Pericoli online</li> </ul> <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"> <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> <li>● comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore;</li> <li>● indicare le fonti di informazione;</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe con la LIM, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi</li> <li>● realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali</li> <li>● confrontare infografiche per coglierne la struttura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti per lo Storytelling:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Esempio 1 attività con più strumenti</a></li> <li>- <a href="#">Esempio 2 attività con più strumenti</a> (Canva e Adobe After Effects 2023)</li> </ul> </li> </ul> <p><a href="#">Bookcreator</a> (tutorial)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Esempio di attività creata dagli studenti</a></li> </ul> <p><a href="#">Canva</a> - <a href="#">esempio modello canva</a>  <a href="#">Edpuzzle</a>  <a href="#">Bookwidgets</a>  <a href="#">Capcut</a> (editor di video)  <a href="#">StoryboardThat</a> (a pagamento)  <a href="#">LyWi</a> (permette di scaricare il layout di un fumetto, da completare con personaggi, testo, ecc.)  <a href="#">Chat Animator</a> (simula una chat)</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione;</li> <li>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• progettare un'infografica</li> <li>• utilizzare e modificare modelli per creare infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica</li> <li>• creare un'infografica con vari software utilizzando fonti online su tematiche di interesse (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</li> <li>• realizzare un semplice video su una tematica specifica</li> </ul> <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"> <li>• 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</li> <li>• convertire un testo o un video (inviato dall'insegnante) in una presentazione multimediale o in un podcast</li> </ul>	<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"> <li>• 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)</li> <li><u>Chat GPT</u> (per porre quesiti di vario genere in diverse lingue. Al momento, la versione più accurata è quella in lingua inglese)</li> <li><u>Dall.E2</u> (per creare immagini realistiche e/o artistiche da una descrizione scritta) a pagamento</li> <li>• Applicazioni per i Podcast: <u>Canva</u>, <u>Genially</u>, <u>Spreaker</u> - <u>tutorial 1</u> - <u>tutorial 2</u> - <u>tutorial 3</u></li> </ul>
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esercitarsi ad utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore</li> <li>• utilizzare le Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quelle altrui</li> <li>• creazione di canali tematici di video (Youtube) o di Podcast (Spreaker), oppure siti o blog utilizzando google workspace</li> <li>• utilizzare i principali comandi di un programma per il coding e la robotica</li> <li>• utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare un'app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe</li> <li>• realizzare una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite,...)</li> <li>• utilizzare in classe la robotica con Arduino e Mblock.</li> <li>• introdurre l'Intelligenza Artificiale e l'Internet of Things:</li> </ul>	<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"> <li>• 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></li> <li>• Conoscere le regole:  <u>Le Licenze Creative Commons Italia</u>  <u>Regole del copyright</u>  <u>Controllo fonti attendibili</u></li> <li>• 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></li> </ul>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare in attività laboratoriali LED, Servomotori, Potenzimetri e sensori di luce ambientale e temperatura</li> <li>- creare un modellino di appartamento (materiale povero come cartone, polistirolo, legno) e gestire le luci</li> <li>- gestire le luci di un presepe</li> <li>- creare una piccola stazione meteo</li> </ul>	<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"> <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</li> </ul>	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> <li>• Analizzare che cosa sono il Phishing, l'adescamento online</li> <li>• Analizzare come funzionano vendita e acquisti online, rischi e opportunità</li> <li>• Individuare le differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identità digitale e privacy, protezione dei dati personali</li> </ul> <p><a href="#"><u>Garante per la protezione dei dati personali</u></a>  <a href="#"><u>GDPR spiegato facile</u></a>  <a href="#"><u>Privacy in rete per ragazzi</u></a>  <a href="#"><u>Privacy (en français)</u></a>  <a href="#"><u>Phishing</u></a>  <a href="#"><u>Password: guida Google</u></a>  <a href="#"><u>Scheda di lavoro: cyberstupidity</u></a>  L'Identità Digitale (da ed. Laterza)  <a href="#"><u>LEZIONE 3 L'IDENTITÀ DIGITALE</u></a>  <a href="#"><u>Notre identité numérique</u></a>  <a href="#"><u>Schede didattiche polizia postale</u></a> (Crescere con lo smartphone)  <a href="#"><u>Cittadini digitali - Pearson</u></a>  (scarga il <a href="#"><u>pdf</u></a> per gli studenti)  <a href="#"><u>SIC Italia - Safer Internet Centre</u></a>  <a href="#"><u>Presentazione di genially sull'utilizzo di</u></a></p>

<p>mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone;</li> <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> <li>• essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social;</li> <li>• conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti...)</li> <li>• 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)</li> <li>• Capire all'interno della classe le implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social (sondaggi, analisi dei tempi dedicati ai social...)</li> <li>• Capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social</li> </ul> <p>In ogni utilizzo di piattaforme digitali e di app:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)</li> <li>• distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati in modo da condividerli/per condividerli sulla piattaforma, così che la privacy e la</li> </ul>	<p><u>internet (in tedesco)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Benessere digitale</li> </ul> <p>Film "web junkie" dipendenze da internet (<u>primevideo</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostenibilità - proteggere l'ambiente con un uso sostenibile dei dispositivi:</li> </ul> <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"> <li>• I rischi del web</li> </ul> <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"> <li>● 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</li> <li>● creare un nuovo eBook per rispondere a domande relative alla sostenibilità dell'uso dei dispositivi digitali, sia a scuola che a casa</li> <li>● condividere il materiale creato affinché possa essere utilizzato anche da altri compagni di scuola e dalle loro famiglie</li> </ul>	
--	--	--



**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"> <li>• valutare le mie necessità e scegliere ed utilizzare strumenti/ambienti digitali o software adatti alle mie esigenze;</li> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li> <li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;</li> </ul>	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante...);</li> <li>• selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico ( es. storytelling, calcolo, disegno);</li> <li>• collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online;</li> <li>• ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere gli esercizi</li> </ul>	<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"> <li>• Problem solving: <u>Olimpiadi di problem solving</u></li> <li>• Tools e app per creare quiz e domande: <u>Google Moduli</u> <u>Kahoot</u> come integrarlo con Google</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione;</li> <li>● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione;</li> <li>● applicare processi cognitivi per risolvere, con l'uso di ambienti digitali, diversi problemi concettuali e situazioni problematiche.</li> </ul>	<p>proposti dall'insegnante;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere l'importanza di "mettersi in gioco" e di partecipare alle iniziative didattiche proposte dagli insegnanti.</li> </ul> <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"> <li>● scegliere un gioco educativo per mettere in pratica le capacità matematiche, da una lista di risorse digitali preparata dall'insegnante;</li> <li>● 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;</li> <li>● 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;</li> <li>● discutere gli esercizi assegnati con</li> </ul>	<p><u>Classroom (prof. Bencivenni)</u></p> <p><u>Quizizz</u></p> <p><u>Flippity</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>esempio di ripasso matematica con flippity</u></li> </ul> <p><u>Quizlet</u></p> <p><u>Bookwidgets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Per iniziare una riflessione partendo da un'attività di brainstorming:</li> </ul> <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"> <li>● Per creare un MOOC:</li> </ul> <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"> <li>● Per il debate e confronto di opinioni e la creazione di prodotti collaborativi:</li> </ul> <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"> <li>● risolvere da solo problemi che possono sorgere, tra cui comprendere che si sta ponendo una domanda o un commento nel luogo virtuale sbagliato.</li> </ul> <p>Altre attività proposte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● redigere assieme ai compagni una piccola guida/schema ad albero/diagramma di flusso per risolvere i problemi tecnici più comuni;</li> <li>● costruire strumenti multimediali, schemi, mappe mentali e concettuali anche partendo dagli stimoli dati da insegnanti o studenti;</li> <li>● produrre un elenco di criteri/modalità per risolvere un problema dato o elaborare un compito e condividere tali criteri con un compagno;</li> <li>● creare un quiz con gli strumenti digitali disponibili;</li> <li>● In un lavoro di gruppo, spiegare ai</li> </ul>	<p><u>Ladigitale</u></p>
--	---	--------------------------

	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.



Région Autonome  
**Vallée d'Aoste**  
Regione Autonoma  
**Valle d'Aosta**



DÉPARTEMENT  
SURINTENDANCE  
DES ÉCOLES  
DIPARTIMENTO  
SOVRINTENDENZA  
AGLI STUDI