

# CURRICOLO DIGITALE

## Indice

## Introduzione

### Cos' è il Curricolo Digitale

Attraverso il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), la scuola italiana ha dato sempre più importanza allo sviluppo delle competenze digitali dei nostri studenti e delle nostre studentesse. Lo ha fatto prevedendo 35 azioni da mettere in pratica e tra esse la numero 15 prevede proprio la realizzazione di un **Curricolo Digitale**.

Ma che cos'è nella pratica un Curricolo Digitale? E' un percorso didattico verticale nel quale vengono promosse buone pratiche nell'uso del digitale e presentate idee per attività o UDA di facile replicabilità, uso e applicazione affinché i docenti si sentano a proprio agio e spronati ad utilizzare sempre di più una didattica digitale in classe. Il Curricolo Digitale è elaborato da docenti per i docenti e il percorso che vi è indicato, ha l'intento di aiutare la scuola ad individuare punti di riferimento, approfondire le aree della competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale.

Come ci ricorda la Commissione Europea all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente “[...] la competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la

programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

Questo ci fa comprendere che la competenza digitale è essenziale nella stessa misura delle competenze di base (linguistiche, scientifiche, civiche...). Tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino e una cittadina competente e responsabile.

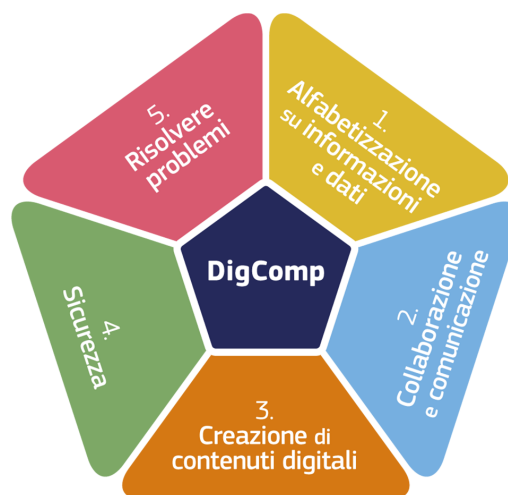
### **Come è suddiviso il Curricolo Digitale**

Il Curricolo è così strutturato:

- In un ciclo unico per la scuola dell'infanzia. In due cicli per la scuola primaria: un primo triennio (Prima - Seconda - Terza) e poi in un biennio (Quarta - Quinta). In un unico ciclo per il triennio della SSPG . Si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida.
- Secondo le 5 aree del DigComp;
- Per sviluppo di competenza;
- Per attività: si tratta di proposte didattiche per poter sviluppare o avviare una data competenza.

### **Aree di competenza DigComp**

Come anticipato nella sezione precedente, il Curricolo Digitale è suddiviso secondo le 5 aree del Digcomp. Di seguito vengono elencate e specificate le competenze per ciascuna area.



## 1. Alfabetizzazione all'informazione e ai media

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali)
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali)
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato)

## **2. Comunicazione e collaborazione digitale**

4. Interagire con le tecnologie digitali (Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto)
5. Condividere con le tecnologie digitali (Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità)
6. Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali (Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate)
7. Collaborare attraverso le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how)
8. Netiquette (Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali)
9. Gestire l'identità digitale (Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali)

## **3. Creazione di contenuti digitali**

10. Sviluppare contenuti digitali (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali)
11. Integrare e rielaborare contenuti digitali (Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)
12. Copyright (diritti d'autore) e licenze (Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali)

13. Programmazione (Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico)

#### **4. Uso responsabile del digitale**

14. Proteggere i dispositivi (Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy io

15. Proteggere i dati personali e la privacy (Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti)

16. Tutelare la salute e il benessere (Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali, ad es. cyberbullismo. Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale)

17. Tutelare l'ambiente (Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo)

#### **5. Risoluzione di problemi**

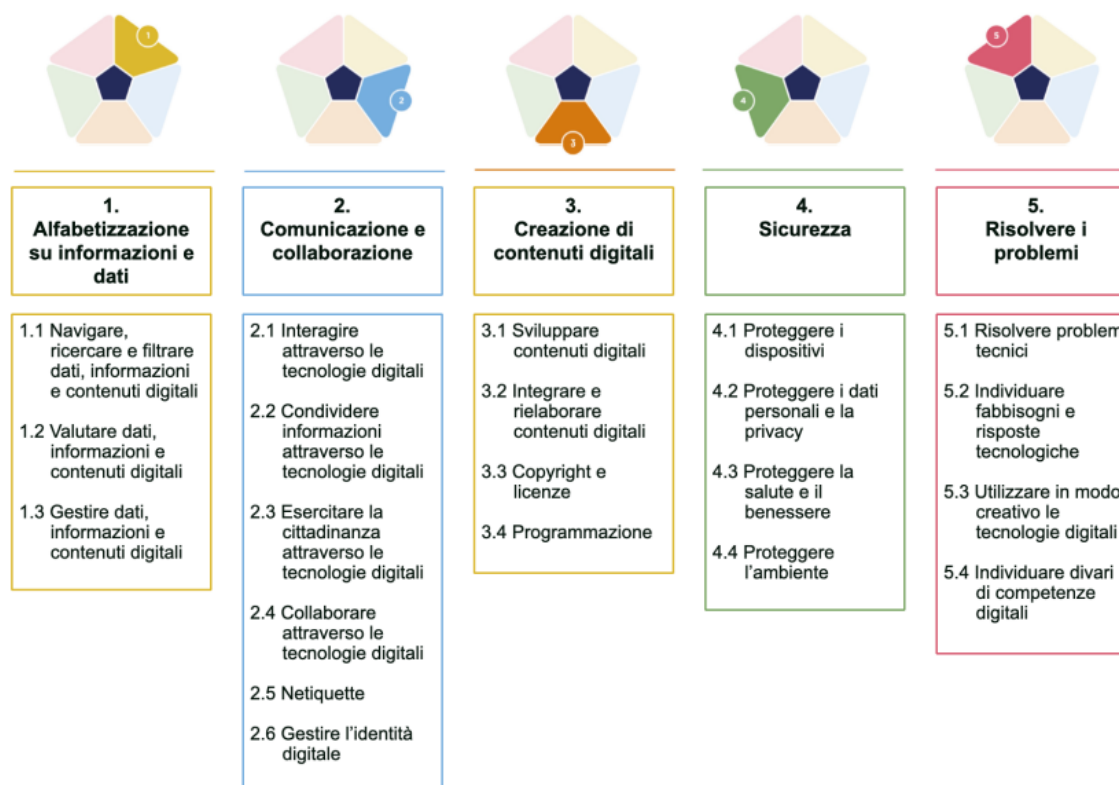
18. Risolvere i problemi tecnici (Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)

19. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)

20. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare

conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali)

21. Identificare i gap di competenza digitale (Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale).



## INFANZIA

### Area di competenza 1 - Alfabetizzazione all'informazione e ai media

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere i principali strumenti tecnologici;</li><li>● Saper accendere/spegnere i principali strumenti tecnologici;</li></ul>	<p>Presentare ed utilizzare gli strumenti digitali più comuni (PC, tablet, digital board...).</p> <p>Conoscere la funzione dei principali programmi/app di videoscrittura e riproduzione multimediale.</p> <p>Aprire un file (una foto, un documento).</p> <p>Confronto tra Diverse Forme di Comunicazione: organizzare un'attività in cui i bambini accedono ad una storia raccontata attraverso diversi media, come un libro, un cartone animato e una narrazione orale.</p>

--	--

## Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare tecnologie analogiche/digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti e sotto la supervisione dell'adulto;</li> <li>• Esplorare varie forme di comunicazione</li> </ul>	<p>Prendere familiarità con gli strumenti digitali disponibili (Digital Board, tablet, pc...)</p> <p>Leggere storie/stimolo per introdurre la conoscenza degli strumenti digitali</p> <p>Drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione di parole usando prima messaggi orali e poi scritti/disegni, individuando in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente</p> <p>Praticare il lavoro di gruppo nei vari campi di esperienza, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando strumenti tecnologici o digitali (beebot, pc...)</p>



--	--

### Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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 conosciuti;</li> <li>● Sperimentare semplici modalità di espressione attraverso l'uso di strumenti digitali;</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 unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito</li> </ul>	<p>Rappresentare attraverso attività laboratoriali (cartelloni, disegni, semplici elaborati digitali...) i dispositivi conosciuti.</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop.</p> <p>Creare un disegno con un software/app di grafica.</p> <p>Esplorare un programma di videoscrittura.</p> <p>Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli.</p> <p>Riordinare cronologicamente delle semplici istruzioni per svolgere un compito. Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p>

semplice;	
-----------	--

#### Area di competenza 4 - Uso responsabile del digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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 (anche fisicamente) 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></ul>	<p>Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa o a scuola.</p> <p>Rappresentare graficamente, tramite un elaborato digitale o drammatizzare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <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 personali di base in ambiente digitale;</li> </ul>	
--	--

## Area di competenza 5 - Risoluzione di problemi

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<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>• Riconoscere i dispositivi;</li> <li>• Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li> </ul>	<p>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p>



## PRIMA, SECONDA, TERZA PRIMARIA

### Area di competenza 1 - Alfabetizzazione all'informazione e ai media

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere le parti del pc;</li><li>● Trovare dati e informazioni in ambienti offline;</li><li>● Trovare dati e informazioni su siti web conosciuti;</li><li>● Organizzare file all'interno del dispositivo;</li><li>● Individuare e trovare file sul dispositivo</li></ul>	<p>Presentare gli strumenti digitali più utilizzati.</p> <p>Illustrare le differenze tra file, cartelle, programmi.</p> <p>Creare ed individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.</p> <p>Presentare i principali programmi/app di videoscrittura e riproduzione multimediale.</p> <p>Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p> <p>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).</p>

	<p>Cercare informazioni su siti conosciuti (Classroom, Youtube)</p> <p>Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati.</p> <p>Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</p>
--	---

## Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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</li> </ul>	<p>Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (es. Classroom, WeSchool, ClassDojo)</p> <p>Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuando in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente</p> <p>Illustrare le principali parti che compongono un</p>

corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	<p>messaggio (destinatario mittente e contenuto).</p> <p>Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</p>
--	---

### Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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</li> </ul>	<p>Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno), utilizzare giochi didattici anche con input di testo.</p> <p>Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</p>

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.

Creare un disegno con un software/app di grafica.

Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.

#### ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED:

Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).

Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia).

Attività sui reticoli.

Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle



	istruzioni spaziali (geografia).  Partecipare alle attività di Codeweek.
--	--

#### Area di competenza 4 - Uso responsabile del digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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</li> </ul>	<p>Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</p> <p>Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa o a scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p>

<p>(casa, scuola, strada...);</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 personali di base in ambiente digitale;</li> <li>● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<p>Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</p> <p>Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di utilizzo di strumenti digitali.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>
--	--

## Area di competenza 5 - Risoluzione di problemi

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p>	<p>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>• Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li> </ul>	la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.
--	---

## QUARTA, QUINTA PRIMARIA

### Area di competenza 1 - Alfabetizzazione all'informazione e ai media

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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> </ul>	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali.</p> <p>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p> <p>Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>• Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;</li> <li>• Avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	
--	--

## Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione digitale

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<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,</li> </ul>	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte).</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale,</p>

<p>messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;</li> <li>• Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);</li> <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>	<p>app...).</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.</p> <p>Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza.</p> <p>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.</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>
---	--

### Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
A livello base, in autonomia o con un supporto	Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.

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

Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online (es. StoryJumper)

Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.

Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte (es. Canva, Power Point, Google Presentazioni)

Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.

Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.

Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.

Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.

unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	
---	--

#### Area di competenza 4 - Uso responsabile del digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<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,</li> </ul>	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Discutere sull'importanza di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p>

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,

Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.

Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).

Guidare 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).

Riflettere sul rischio correlato al mantenimento di posture scorrette durante l'utilizzo dei dispositivi (distanza dal monitor, posizione sulla sedia.)

Eseguire esercizi di ginnastica posturale.

Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.



<p>uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>	
--	--

## Area di competenza 5 - Risoluzione di problemi

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<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>	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p>

	Utilizzare piattaforme Cloud e G Suite (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).
--	--

## SSPG

### Area di competenza 1 - Alfabetizzazione all'informazione e ai media

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Valutazione Critica delle Fonti: Capacità di valutare in modo critico le fonti di informazione, riconoscendo differenze tra fonti affidabili e non affidabili, valutando la loro credibilità e accuratezza.</li> <li>Competenza nella Ricerca: Abilità nel condurre ricerche efficaci e mirate, utilizzando strategie</li> </ul>	<p>Fornire agli studenti una serie di articoli su un argomento e chiedere loro di identificare le differenze tra fonti affidabili e non affidabili, evidenziando le ragioni della loro scelta.</p> <p>Giochi di ruolo in cui gli studenti impersonano giornalisti e devono valutare la credibilità delle informazioni per redigere un articolo autentico.</p> <p>Caccia al tesoro informativa: creare una lista di domande o temi e chiedere agli studenti di trovare</p>

appropriate per recuperare informazioni pertinenti e approfondite da diverse fonti, sia digitali che tradizionali.

- Discernimento delle Fake News: Capacità di identificare, analizzare e mettere in discussione le false informazioni o le "fake news", comprendendo come si diffondano e sviluppando la consapevolezza critica per evitare di essere ingannati.
- Etica e Consapevolezza Online: Conoscenza delle pratiche etiche nell'uso di internet e dei social media, comprendendo la gestione della propria identità online, il rispetto della privacy e la comprensione delle conseguenze delle proprie azioni online.
- Capacità di Sintesi e Presentazione: Abilità nel sintetizzare le informazioni raccolte in modo chiaro, organizzato e comprensibile, e nel

risposte accuratamente documentate utilizzando una varietà di fonti, presentando poi i loro risultati alla classe.

Assegnare agli studenti un argomento specifico e fornire linee guida dettagliate su come condurre una ricerca approfondita, con focus sull'uso di fonti autorevoli.

Presentare agli studenti esempi di notizie false e chiedere loro di analizzare le caratteristiche che le rendono non affidabili, confrontandole con fonti verificate.

Sviluppo di infografiche, video o poster che illustrino le strategie per riconoscere le fake news, condividendoli poi all'interno della scuola o online.

Discussione guidata: organizzare una discussione su dilemmi etici online, come la condivisione di informazioni personali, il cyberbullismo o l'uso consapevole dei social media, incoraggiando la riflessione critica.

Chiedere agli studenti di creare linee guida per un uso responsabile di internet e dei social media,

<p>comunicarle efficacemente attraverso presentazioni, elaborati scritti o altri mezzi multimediali.</p>	<p>evidenziando comportamenti etici e consigli pratici.</p> <p>Assegnare agli studenti la creazione di presentazioni con gli strumenti di office e G Suite su un argomento specifico, incoraggiandoli a sintetizzare informazioni da fonti diverse in un formato visivamente coinvolgente.</p> <p>Chiedere agli studenti di scrivere articoli sintetizzando e contestualizzando notizie o informazioni rilevanti, rispettando le norme editoriali e di citazione.</p>
--	---

## Area di competenza 2- Comunicazione e collaborazione digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacità di utilizzare email, chat, forum o altre piattaforme di comunicazione in modo</li> </ul>	<p>Esercitazioni in cui gli studenti utilizzano email o chat per comunicare ruoli o compiti assegnati, praticando la comunicazione formale e informale.</p>

appropriato per scambiare informazioni e comunicare con chiarezza e coerenza.

- Abilità nel collaborare con i compagni di classe attraverso strumenti digitali condivisi per progetti collaborativi, promuovendo la condivisione delle idee, la distribuzione dei compiti e il raggiungimento di obiettivi comuni.
- Capacità di organizzare e gestire efficacemente risorse digitali, documenti e materiali condivisi attraverso piattaforme online, facilitando l'accesso e la condivisione delle informazioni pertinenti.
- Competenza nel contribuire attivamente a discussioni, forum o gruppi online, offrendo contributi pertinenti, rispettando le opinioni altrui e contribuendo alla costruzione di un ambiente virtuale inclusivo.
- Comprendere l'importanza dell'etica

Assegnazioni di progetti che richiedono la collaborazione su documenti condivisi tramite piattaforme come Google Drive o Microsoft Teams, dove gli studenti devono contribuire e coordinare le attività.

Chiedere agli studenti di creare mappe concettuali utilizzando strumenti online come MindMeister (<https://www.mindmeister.com/it>) o Coggle (<https://coggle.it/>) per organizzare e collegare concetti o argomenti correlati.

Organizzazione di dibattiti online attraverso forum o chat moderati da studenti, dove devono partecipare attivamente, argomentare e rispondere alle domande poste.

<p>nell'interazione online, includendo comportamenti rispettosi, la gestione della propria identità digitale, la consapevolezza della privacy e l'uso responsabile dei mezzi digitali.</p>	
--	--

### Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di utilizzare software e strumenti digitali per creare contenuti multimediali, quali presentazioni, video, grafici o documenti, sfruttandone appieno le funzionalità.</li> <li>• Abilità nel pensare in modo creativo e innovativo per progettare contenuti originali, combinando testo, immagini, audio e video in modi innovativi e coinvolgenti.</li> </ul>	<p>Creazione di brevi video tutorial su come utilizzare un software specifico o un'applicazione, mostrando passo dopo passo le funzionalità e le tecniche di utilizzo.</p> <p>Chiedere agli studenti di creare storyboard o mappe concettuali che descrivano la struttura di un progetto multimediale, integrando diverse forme di media e presentando idee innovative per la narrazione.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprensione dei principi fondamentali della produzione multimediale, inclusi concetti di editing, struttura narrativa, design visivo e sonoro.</li> <li>● Abilità di adattare i contenuti creati a diversi formati e piattaforme digitali, considerando le esigenze specifiche di pubblicazione online o offline.</li> <li>● Capacità di valutare in modo critico i contenuti creati, verificando la qualità, l'accuratezza e la chiarezza prima della pubblicazione.</li> </ul>	<p>Organizzazione di sessioni pratiche in cui gli studenti imparano a utilizzare software e materiale per lo sviluppo di podcast sviluppando la capacità di auto-racconto su se stessi e sulle proprie esperienze.</p> <p>Assegnare agli studenti un tema e chiedere loro di creare lo stesso contenuto in formati diversi (ad esempio, un articolo scritto, una presentazione visiva e un breve video).</p> <p>Valutazione di contenuti creati da altri, identificando punti di forza e possibili miglioramenti, incoraggiando una riflessione critica sulla qualità e l'efficacia dei materiali prodotti.</p>
--	---

#### **Area di competenza 4 - Uso responsabile del digitale**

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i concetti di base della sicurezza online, come la gestione delle password, la protezione da virus e malware e l'identificazione di pratiche rischiose online.</li> <li>• Avere consapevolezza dei comportamenti etici online, come il rispetto della privacy degli altri, l'evitare il cyberbullismo e l'uso responsabile dei social media.</li> <li>• Capacità di gestire la propria identità digitale, comprendendo l'importanza di mantenere informazioni personali al sicuro e curare la propria presenza online. Capire l'importanza di un uso bilanciato della tecnologia, riconoscendo quando è necessario prendersi una pausa digitale per preservare il benessere mentale e fisico.</li> </ul>	<p>Creazione di guide o poster visivi che mostrino le migliori pratiche per la sicurezza online, inclusi consigli su password sicure, aggiornamento di software e riconoscimento di minacce.</p> <p>Organizzare discussioni o scenari simulati in cui gli studenti devono affrontare situazioni etiche online, come il cyberbullismo o la condivisione di informazioni personali.</p> <p>Creazione di profili online fittizi e riflettere su quali informazioni sarebbe sicuro condividere pubblicamente e quali sarebbe meglio mantenere private.</p> <p>Chiedere agli studenti di tenere un diario del tempo trascorso online per una settimana, riflettendo quindi su come l'uso della tecnologia influisce sul loro benessere fisico e mentale.</p>



--	--

## Area di competenza 5 - Risoluzione di problemi

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza del sistema operativo installato sui computer della scuola e del pacchetto office.</li> <li>• Saper identificare i problemi tecnici del sistema operativo</li> <li>• In base ai propri obiettivi saper mettere in campo le strategie un semplice foglio di calcolo.</li> <li>• Capacità di ricercare e riconoscere applicazioni e tecnologie utili per sviluppare la mia creatività</li> <li>• Riconoscere le mie esigenze di formazione.</li> </ul>	<p>Organizzazione sessioni in cui gli studenti esplorano il sistema operativo installato sui computer della scuola, evidenziando le funzionalità principali e la navigazione attraverso le applicazioni.</p> <p>Fornire guide o tutorial interattivi su programmi come Word, Excel e PowerPoint, affinché gli studenti apprendano le basi e le funzioni principali di ciascun programma.</p> <p>Presentare agli studenti problemi simulati sul sistema operativo e chiedere loro di individuare le possibili cause e le soluzioni, incoraggiando il troubleshooting e la risoluzione dei problemi.</p>

	<p>Assegnare agli studenti il compito di creare un semplice foglio di calcolo per gestire un budget scolastico immaginario, evidenziando entrate, uscite e bilancio.</p> <p>Organizzare sessioni in cui vengono esposte varie applicazioni e tecnologie utili per stimolare la creatività, come strumenti di editing fotografico, di video editing, di grafica o di storytelling digitale.</p> <p>Chiedere agli studenti di valutare le proprie competenze digitali, identificando le aree in cui desiderano migliorare o imparare di più, e fornire loro risorse per approfondire tali conoscenze, come tutorial online o corsi digitali.</p>
--	--