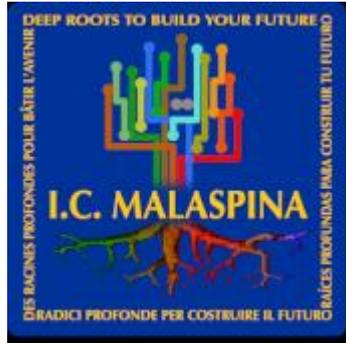


I.C. MALASPINA MASSA



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Animatore Digitale
Pierandrea Poma

Funzione Strumentale TIC
Federico Guidotti

IL CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO della COMPETENZA DIGITALE a.s. 2023-2024

Il curricolo è organizzato secondo 5 aree di competenza:

1. Alfabetizzazione su informazione e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

Questo documento è un'applicazione concreta del modello europeo DigComp 2.2 al segmento della scuola dell'obbligo e contiene inoltre una corposa raccolta di risorse indispensabili alla didattica operativa e laboratoriale, caratteristica fondante del nostro approccio educativo.

Il modello, che prevede la suddivisione, dalla scuola primaria alla scuola secondaria di I grado, è stato integrato con una sezione dedicata alla scuola dell'infanzia.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Traguardi di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati ● Porsi domande e proporre possibili soluzioni ● Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali ● Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file 	<ul style="list-style-type: none"> ● Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico ● Attività di problem solving ● Utilizzo delle icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) ● Utilizzo di tasti, frecce direzionali, spazi, invii 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tabelle di registrazione dei dati ● Rimando di semplici domande in circle time

SCUOLA DELL'INFANZIA		
AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Traguardi di competenza: 2.1 <i>Interagire attraverso le tecnologie digitali</i> 2.2 <i>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i> 2.3 <i>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i> 2.4 <i>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i>		
ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio • Muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti • Individuare e riprodurre strutture ritmiche • Gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività • Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune • Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi con il corpo nello spazio • Giochi motori e di orientamento spaziale • Giochi con le frecce direzionali • Giochi con percorsi, labirinti e mappe • Coding in modalità un unplugged 	<ul style="list-style-type: none"> • Frecce direzionali • Giochi in cooperative learning

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Traguardi di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Costruire insiemi con criteri dati • Contare • Discriminare le quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine legate al contare o a creare insiemi • Giochi con gli insiemi • Giochi con i numeri • Giochi con le quantità • Creazione di semplici algoritmi per costruire insiemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali psicomotorio • Schemi, tabelle in base alla quantità.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Traguardi di competenza:

- 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

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • conoscere semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegno di un evento pericoloso. • Racconto di una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegno della carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegno di una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Riflessione, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Riflessione sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Traguardi di competenza:

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare semplici software didattici ● Sperimentare creativamente in unplugged 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di tablet, lim per creare disegni ● Utilizzo di tablet o lim per fare il gioco del memory 	<ul style="list-style-type: none"> ● Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe

CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Traguardi di competenza:

- 1.1 *Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali*
- 1.2 *Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*

ABILITA'	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • Individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice) e software all'interno del dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzazione delle 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). • Apertura di un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • Utilizzazione delle principali funzionalità di un programma di videoscrittura • Individuazione dei file archiviati. • Ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Accensione-spegnimento - Il desktop • Mouse e tastiera • Come usare la tastiera • Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail • Ricerche Maestre • In rete con la testa • Piattaforma GIADA Erickson

CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Traguardi di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.3 Netiquette

ABILITÀ	CONOSCENZA	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Primo utilizzo della piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Il Manifesto della comunicazione non ostile. • Pratica del lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscimento e pratica dei principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforme collaborative online: • Google Workspace per la scuola • Manifesto comunicazione non ostile

CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Traguardi di competenza:

3.1 *Sviluppare contenuti digitali*

3.2 *Integrare e rielaborare contenuti digitali*

3.3 *Programmazione*

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici. • Scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. • Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione 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. • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop (primo anno); • Utilizzo di giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Compilazione di test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • Creazione di un disegno con un software/app di grafica. <p style="text-align: center;">ATTIVITÀ UNPLUGGED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontaggio di oggetti e/o manufatti in parti e loro ricomposizione; esecuzione di istruzioni, formulazione istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzazione di codici e simboli. • Riordino cronologico delle istruzioni per svolgere un compito. • Utilizzo istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Gioco per la realizzazione di un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Animate • Animated Drawings Quick,Draw! • Wordwall Crea lezioni migliori più velocemente • https://learningapps.org/ • TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons • ZaplyCode Attività reticoli • Pixilart

CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Traguardi di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

ABILITA'	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 se stessi e per gli altri. • Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegno relativo ad un evento pericoloso. • Racconto di una storia e individuazione delle emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegno una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Riflessione, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Riflessione sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avatar Maker • Digiface by La Digitale Pixton • Cittadinanza digitale • Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali • IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN

CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Traguardi di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali. • Agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accensione e spegnimento pc, notebook, tablet. • Utilizzo del mouse e della tastiera per funzionalità di input. • Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parti computer • Parti del pc • Accendere e spegnere il pc • Accensione e spegnimento - Desktop Mouse e tastiera • Parti computer e relative funzioni

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		
AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Traguardi di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
ABILITA'	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le necessità di ricerca di informazioni. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online. • Usare terminologia specifica di base. • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata. • Avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvio all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuazione dei programmi principali. • Individuazione di una cartella sul desktop di un pc, entrando e visionandone il contenuto. • Utilizzo corretto delle procedure per aprire un file (una foto, un documento). • Utilizzo corretto delle procedure per organizzare e salvare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • In rete con la testa • Ricerche Maestre • Learningapps • Ti presento windows.pdf • Wordwall - File e Cartelle Wordwall - • Ricerca in rete

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Traguardi di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Netiquette
- 2.4 Gestire l'identità digitale

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...). • Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto). 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidamento dell'utilizzo della piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizzo dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma • Utilizzo delle app online per elaborare semplici dati, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni). • Utilizzo di lavagne digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Workspace per la scuola • https://www.generazioniconnesse.it/site/it/kit-didattico/ • Lavagne collaborative: <ul style="list-style-type: none"> • Weje • Excalidraw • PixelPaper • Fastboard.io • Piattaforma Miro • Whiteboard.fi • Lino • Padlet • Digidoc by La Digitale

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Traguardi di competenza:

3.1 *Sviluppare contenuti digitali*

3.2 *Integrare e rielaborare contenuti digitali*

3.3 *Programmazione*

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare. • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura in formato digitale un dialogo inventato. • Progettazione su carta della struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completamento di una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creazione di una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Codifica e decodifica di istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Scrittura ed esecuzione di semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animaker • StoryJumper • Book Creator • Ourboox • Storyboard That • Fumetti con Storyboard • Google Presentazioni <p>Creare contenuti sotto forma di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Tutorial TinyTap • Blooket • CodyRoby - il kit fai da te - codeweek.it • CodyColor • Blockly Games • Code.org • Scratch

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		
AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA		
Traguardi di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere la salute e il benessere 4.3 Proteggere i dati personali e la privacy 4.4 Proteggere l'ambiente		
ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. • Essere consapevole della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitale e al bisogno di chiedere aiuto. • Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e rispetto di regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Rappresentazione della routine quotidiana e svolgimento di indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicazione di programmi e di video giochi preferiti (grafici e istogrammi) e riflessione su quelli più adeguati. • 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) con la guida dell'adulto. • Esecuzione di esercizi di ginnastica posturale. Regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e motivazione degli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interland_avventure_digitali.pdf • Alla scoperta del web (Interland) gioco online • MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it • Parole ostili - Schede didattiche • I video tutorial di Parole Ostili Smile & Learn • Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia • Segui le tracce digitali • Impronta digitale nel web • FUNecole piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		
AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Traguardi di competenza: <i>5.1 Risolvere problemi tecnici</i>		
ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominazione e distinzione correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco della Rete • Computer: Hardware Come si apre una cartella?

CLASSI QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Traguardi di competenza:

- 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

ABILITA'	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca delle informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Utilizzo delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca). 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca da Generazioni Connesse <p>Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca in Rete • Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior • Padlet • Internetopoli • Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news • Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola • Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

CLASSI QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Traguardi di competenza:

- 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

ABILITA'	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessione sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Invio di email complete dall'account scolastico all'insegnante (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipazione ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Download documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvataggio ordinatamente sul proprio device. • Caricamento e condivisione un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Lavoro individuale o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di piattaforme collaborative online: • Google Workspace per la scuola • Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom • Massimo Bosetti - tutorial Drive • Bencivenni - videotutorial Drive • Dati personali e altri dati • Foto di classe con avatar • Segui le tracce digitali

CLASSI QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI

Traguardi di competenza:

3.1 *Sviluppare contenuti digitali*

3.2 *Integrare e rielaborare contenuti digitali*

3.3 *Copyright e licenze*

3.4 *Programmazione*

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente. • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo materiali di varia provenienza (es. ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Podcast...) sia offline che in cloud. • Realizzazione di una semplice presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzo Scratch o ambienti simili per: sperimentazione di algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti); svolgimento di attività di geometria; produzione musica; partecipazione alla CodeWeek ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Animaker; Storyjumper; Book creator • Ourbox; Storyboard That • Usare Storyboard That per creare fumetti • Google Presentazioni; Power Point; Canva • Bencivenni - videotutorial presentazioni • Istruzioni base Canva • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) • Creare infografiche con Genially • Esempio UDL Storytelling • 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online • Esempio di guida alla ricerca di immagini • FlipAnim - creare animazioni online • Geogebra • Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica • Aggie - disegnare in maniera collaborativa • People Art factory creare gallerie d'arte digitali

CLASSI QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA

Traguardi di competenza:

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

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. • Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui. • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. • Scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). • Riconoscere i rischi legati alla salute 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e memorizzazione delle credenziali dei propri account di istituto. • Riflessione e discussione sul manifesto della • comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). • Riflessione ed identificazione semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). • Analisi con la classe e riconoscimento dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Navigazione sicura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mio quartiere digitale - ProgrammaILFuturo.it • Cybersecurity • Proteggersi da Phising e frodi video • Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) • Internetopoli • Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola

CLASSI QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Traguardi di competenza:

- 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

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 problemi di accessibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzo nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola. • Verifica della disponibilità delle reti wifi e collegamento alla più adeguata. • Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scelta delle modalità di chiusura finestre pop up. • Utilizzo delle opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie • ABCya Animate: creare animazioni online • Brush Ninja: creare gif animate • Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online • PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online • Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA INFERIORE

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Traguardi di competenza:

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

ABILITA'	CONOSCENZA	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei diversi motori di ricerca. • Ricerca delle informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuazione delle informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzazione e archiviazione dei contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Distinzione di informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Ricerca in autonomia di libri in una biblioteca. • Organizzazione dell'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle • Identificazione dei corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto, gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • Uso di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • Utilizzo della sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	<p>Riconoscere false notizie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scovare le bufale • #bastabufale • #le-fakenews/ • https://www.tecnologiaduepuntoze.ro.it/category/educazione-civica/ • Proposta di Hyperdoc • https://campus.hubscuola.it/primaria/cittadina_nza-digitale-le-fake-news/ <p>Contenuti per l'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) • https://www.raicultura.it/letteratura/arti_coli/2019/01/Daniele-Aristarco-Fake-Non-232-vero-ma-ci-credo-26f4cf74-c55d-4ef4-8542-105d4c16a55a.html <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA INFERIORE

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Traguardi di competenza:

- 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

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione. • Presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza. • Utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<ul style="list-style-type: none"> • All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzo corretto in autonomia dell'account scolastico; • invio e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn, e-mail di gruppo, l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. • utilizzo di un adeguato registro linguistico, adattato alle diverse situazioni; • All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creazione, condivisione e lavoro su file (documenti, fogli di calcolo, immagini) creati con app online con più persone; • modifica di impostazioni di condivisione; • condivisione materiali nel sistema di archiviazione digitale; • spiegazione all'insegnante delle fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • riconoscimento e applicazione delle principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	<p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p>padlet</p> <p>canva</p> <p>timeline</p> <p>genial.ly</p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p>Generazioni connesse</p> <p>Parole Ostili</p> <p>F. Pagnotta (a cura di) Ecologia della rete. Per una sostenibilità delle relazioni online, Erickson</p>

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA INFERIORE

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Traguardi di competenza:

3.1Sviluppare contenuti digitali

3.2Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3Copyright e licenze

3.4Programmazione

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente. • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Registrarsi 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di contenuti digitali sulla base di modelli (brochure, volantino, presentazioni, ecc.) • realizzazione di filmati/video/videoclip con software o app online; • utilizzo di Scratch, Lego, o ambienti simili; • utilizzo di robot educativi. • attività di geometria; • partecipazione alla CodeWeek • presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni. • presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • conoscenza di modalità di download di contenuti gratuiti e liberi da copyright 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva • https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi • Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze • https://cmaptools.it.uptodown.com/windows <p>Esempio di immagine interattiva con Genially</p> <p>Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA INFERIORE

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Traguardi di competenza:

- 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*

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. ● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. ● Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui. ● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. ● Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. ● Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i 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 a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memorizzazione dell'account di istituto e password. ● Protezione delle informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti, disconnettere l'account dopo l'uso). ● Scelta del modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. ● Proteggersi dai diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e applicazione di misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). ● 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. ● Il profilo sociale e le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). ● le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). ● Analisi delle emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. ● Implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse <ul style="list-style-type: none"> ● Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson ● Proposte tratte da Generazioni connesse ● Progetto e collaborazione con Navigare a vista ● Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale vedi Allegato <ul style="list-style-type: none"> Sostenibilità: <ul style="list-style-type: none"> ● Agenda 2030 ● Il punto di non ritorno (documentario) Lecture suggerite ai docenti: ● Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN ● T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA INFERIORE

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI

Traguardi di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

5.2 Individuare fabbisogni e risposte

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

ABILITÀ	CONOSCENZE	RISORSE
<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali. ● Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento. ● Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso). ● Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale. ● Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo, in tutte le discipline e in modo trasversale nell'attività didattica quotidiana di PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola ● Conoscenza delle varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). ● Accertamento ed eventualmente risoluzione di comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risoluzione problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. ● Svolgimento di esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. 	<p>" Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.
1. INFORMAZIONE	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.
2. COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	<p>Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia.</p> <p>Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.</p>	<p>Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.</p> <p>Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.</p>
4. SICUREZZA	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic.</p> <p>Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.</p>	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.</p>	<p>Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.</p>	<p>Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.</p>
5. PROBLEM SOLVING	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.</p>	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.</p>	<p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante</p>	<p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante</p>

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe V Scuola Primaria

(Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012) pag.80

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZA DIGITALE (COMPETENZA CHIAVE N.4)

Competenze previste al termine della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado – *CERTIFICAZIONE COMPETENZE D.M. 7 ottobre 2017 n.724*

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici (Scuola Primaria).

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.(Scuola Secondaria di I grado)

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia. didattica.

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>ITALIANO E</p> <p>LINGUE STRANIERE</p>	<p>Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...)</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ...</p> <p>Dizionari digitali</p> <p>Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...)</p> <p>Mappe concettuali (CMap Tools, ...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri</p> <p>App per le lingue straniere</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)</p>
<p>STORIA - GEOGRAFIA -</p> <p>SCIENZE</p>	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale</p> <p>Atlante digitale Mappe concettuali</p> <p>Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)</p>
<p>MATEMATICA</p>	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi)</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)</p>

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

TECNOLOGIA	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici</p> <p>Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di Coding</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici (es.Paint, Tux Paint, ...)</p> <p>Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
MUSICA	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,...)</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>
ED. FISICA - RELIGIONE	<p>Produzione digitale di un testo</p> <p>Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti</p> <p>Mappe concettuali</p> <p>Fruizione di video didattici in rete</p> <p>Piattaforme per consultare, condividere archiviare</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve</p>

VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:**

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici (Scuola Primaria).

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi (Scuola Secondaria di I grado).

COMPETENZE	Livello AVANZATO A	Livello INTERMEDIO B	Livello BASE C	Livello INIZIALE D
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u>	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.