



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Istituto Comprensivo San Giovanni Bosco Dizonno

Sede legale San Giovanni Bosco Dizonno – Via Petrarca n. 79 – tel. 0804684052

Plesso San Domenico Savio – Via Antenore

Plesso Maria Boschetti Alberti – Viale Gramsci n. 1

Plesso Dizonno – Viale Gramsci n. 3 –

70019 – Triggiano (BA)

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE



COMPETENZE DIGITALI – Dig.Comp 2.2 (Marzo2023)

Quadro di Competenza Digitale per i Cittadini

Area di Competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Area di Competenza 2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- 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.

Area di Competenza 3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Area di Competenza 4. Sicurezza

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

Area di Competenza 5. Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere i problemi tecnici
- 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenza digitale

STRUTTURA

Il curriculum si sviluppa verticalmente per porsi in continuità tra i diversi ordini di scuola e orizzontalmente per favorire l'interdisciplinarietà. Comprende una sezione dedicata alla scuola dell'infanzia (pur non essendo obbligatoria) poiché la stessa si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. La familiarità con le TIC mediata dal docente contribuisce al passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, dall'imitazione all'intenzione.

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- 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

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

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

- 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

AREA 3. Creazione di contenuti digitali

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

- Costruire insiemi con criteri dati
- Contare
- Discriminare le quantità

AREA 4. Sicurezza

A livello base, con aiuto, sono in grado di:

- Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);
- Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- Sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;

AREA 5. Risolvere problemi

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

- Utilizzare semplici software didattici
- Sperimentare creativamente in unplugged

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • 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	• Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico • Attività di problem solving • Usare gli strumenti a disposizione • Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) • Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	Tabelle di registrazione dei dati Rimando di semplici domande in circle time Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori 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		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • 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	• 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 unplugged • Coding con i robottini • Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico	Frecce direzionali Tappeto a scacchiera Cubetto, apine bee boot, Mtiny Giochi in cooperative learning
Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • Costruire insiemi con criteri dati • Contare • Discriminare le quantità	• Attività di routine legate al contare o a creare insiemi • Giochi con gli insiemi • Giochi con i numeri • Giochi con le quantità • Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi • Contare sulla linea del 10	App con giochi con i numeri (toddler games) Materiali psicomotorio Learning app https://learningapps.org/ Linea del 10 Utilizzo gioco come ape blu bot, cubetto, mtyni o altri strumenti per il coding https://code.org/ Schemi, tabelle in base alla quantità.
Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori 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		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, con aiuto, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;	• 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	Privacy online per bambini interland_avventure_digitali.pdf

• 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;	piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegnare una mascherina come Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Riflettere 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.	
Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.2 Individuare fabbisogni e risposte		

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • Utilizzare semplici software didattici • Sperimentare creativamente in unplugged	• Utilizzare tablet, lim per creare disegni • Utilizzare tablet o lim per fare il gioco del memory • Sperimentare con i giochi preoperatori ai giochi con il computer	App kids art Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe Percorsi per strumenti tecnologici pavimento interattivo e unplugged
SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda		
PREREQUISITI		
Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti. Con il supporto di un adulto: • Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook); • Individua il pulsante start e avvia un dispositivo; • Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet); • Visiona immagini, animazioni, video; • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO	
AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'allievo è in grado di:	
• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	
A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:	
• individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	
AREA 2. Comunicazione e collaborazione	
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:	
• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	
AREA 3. Creazione di contenuti digitali	
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:	
• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	
AREA 4. Sicurezza	
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di:	
• individuare semplici modalità per proteggere i suoi dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per sé e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	

AREA 5. Risolvere problemi

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

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

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	• Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. • Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. • Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • 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	Le parti del computer Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera Typing Club

	capo). • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Il gufo Boo Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. • Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola La Digitale Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili

	trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • 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.	Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.
Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• 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. • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • 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 UNPLAGGED: • 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.	Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wardwall Learningapp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt PixelArt Autunno in PixelArt Carte CodyRoby Digitools Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot Codeweek
---	---	--

	• 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. • Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. • Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). • Partecipare alle attività di Codeweek.	
Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali;	• 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	Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar

• 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 sè e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. • Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Riflettere 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.	Digiface Pixton - foto di classe con avatar Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland_avventure digitali Il gioco delle emozioni
Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici.		

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni

SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA QUINTA PRIMARIA

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di:

- esprimere le sue necessità di ricerca di informazioni;

• usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.
AREA 2. Comunicazione e collaborazione
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:
• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.
AREA 3. Creazione di contenuti digitali
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:
• individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano informazioni personali 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 propri 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 propria 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 se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

AREA 5. Risolvere problemi

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

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

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
---------------------------	--	-------------------

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • esprimere le sue necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	Gestire la ricerca in rete con i bambini Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete
---	--	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto	• Consolidare la familiarità con la piattaforma	Utilizzo di piattaforme collaborative online:

adeguato, laddove necessario, è in grado di: • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • 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. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Office 365 Education La Digitale Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line (“C’è posta per te” pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc
Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • 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.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock
--	---	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano informazioni personali 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 propri 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;	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la	Alla scoperta del web Interland video Alla scoperta del web (Interland) gioco online Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia

• sapere che i dati sulla propria 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 se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	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). • Mantenere posture corrette 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.	L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it Siti utili: Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home -EducareDigitale.it I video tutorial di Parole O_Stili Smile & Learn (paroleostili.it) FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial) Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online
---	--	---

Area di competenza 5. Risoluzione di problemi

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
---------------------------	--	-------------------

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • 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). • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella? Escape room
--	--	---

Scuola Secondaria di primo grado

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO DISCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;

- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

AREA 3. Creazione di contenuti digitali

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4. Sicurezza

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri 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 psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;

- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

AREA 5. Risolvere problemi

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le proprie esigenze di formazione.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed	Motore-di-ricerca generazioni connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior

• conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Pearltrees 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)
---	---	--

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola

• 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.	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	Office 365 Education La Digitale Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti – tutorial Drive Bencivenni - video tutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Cittadinanza Digitale Consapevole Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali: Netiquette
--	---	---

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, è in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling Raccontare o documentare creando video con Adobe Express

	rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - partecipare alla CodeWeek ; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.	In qualsiasi disciplina, si pu proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio) Istruzioni 1 Istruzioni 2 Esempio di guida alla ricerca di immagini 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio Garage Band per creare musica Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smarphone. Geogebra
--	---	--

		LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam Micro:Bit Pagina dei progetti
--	--	---

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i	• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della	Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura

dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei propri 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 psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phishing e frodi video Web reputation 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 Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Gestione equilibrata dei dispositivi
---	---	---

		Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030
Area di competenza 5. Risoluzione di problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere i problemi tecnici 5.2 Individuare necessità e risoluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenza digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE TRASVERSALI AD OGNI DISCIPLINA	RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room 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.
---	---	---

ULTERIORI RISORSE

<https://www.robertosconocchini.it/disegna-e-colora/8696-lets-get-creative-raccolta-di-strumenti-creativi-online.html>

<https://www.canva.com>

<https://www.mondodigitale.org/formazione/risorse-educative/sms-si-ma-al-sicuro>

<https://www.metodologiedidattiche.it/>

<https://www.scratchjr.org/>

kodable.com

bee-bot.it.softonic.com/android

[Tuxpaint](#)

[Patente mous](#)

[Tynker](#)

[i-code](#)

[draw-your-game](#)

[Il gomitolo](#)

[Il gomitolo - programmi gratuiti](#)

[Risorse didattiche scuola](#)

[Arte a scuola](#)

[Storybird](#)

[Baby-flash](#)