

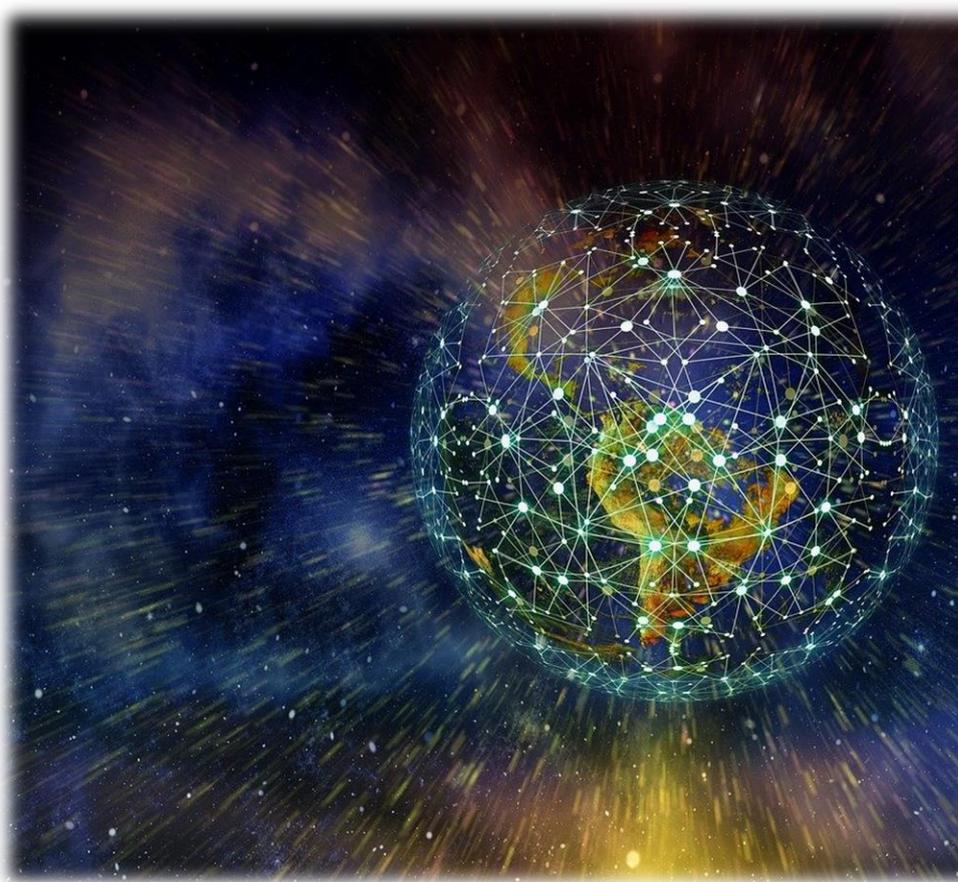


Ministero dell'istruzione e del merito



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
SAN TOMMASO
MERCATO SAN SEVERINO (SA)

Curriculum per lo sviluppo delle competenze digitali



Si ringraziano:

IPRASE - Istituto provinciale per la ricerca e la sperimentazione educativa

via Tartarotti 15 - 38068 Rovereto (TN)

C.F. 96023310228

tel. 0461 494500 - fax 0461 499266

iprase@iprase.tn.it,

iprase@pec.provincia.tn.it

www.iprase.tn.it

Gli Istituti promotori dell'accordo di rete

Istituto Comprensivo Bassa Val di Sole - scuola capofila dal 2021 Istituto Comprensivo di Taio – scuola capofila per il triennio 2018-2021 Istituto Comprensivo Alta Val di Sole

Istituto Comprensivo Bassa Anaunia - Tuenno Istituto Comprensivo “B. Clesio” Cles

Istituto Comprensivo Fondo - Revò

Istituto Secondario di Secondo Grado I.T.E.T C.A. Pilati - Cles Istituto Secondario di Secondo Grado Liceo

B. RUSSELL - Cles

La dott.ssa Pasqua Cinzia Salomone,

Dirigente Scolastica dell'Istituto comprensivo Bassa Val di Sole. Le docenti Raffaella Zini e Maura Corazzola,

per il coordinamento del lavoro dei gruppi.

I docenti Alessandra Menapace, Antonella Sonna, Antonio Renna, Cinzia Pomarolli, Cristina Podetti, Daniela Purin, David Calzamatta, Demis Giuliani, Elena Dalla Torre, Federica Flessati, Giovanna Claudione, Giovanni Casadoro, Michela Giuliani, Ilaria Bezzi, Isabella Matteotti, Maria Cristina Gangi,

Mariarosaria Mancusi, Marica Pinamonti, Marina Casagrande, Michele Avancini, Paolo Caporro, Parick Delogu, Roberta Panizza, Sabrina Zatelli, Stefania Longhi e Stefano Andaloro.

Gli esperti

Laura Biancato, Dirigente Scolastica ITET Einaudi Bassano del Grappa, esperta e formatrice in innovazione nella scuola, consulente IPRASE.

Antonio Fini, Dirigente Scolastico “IIS Capellini - Sauro” La Spezia, PHD in tecnologie della comunicazione, esperto e formatore.

Roberto Sconocchini, Insegnante di scuola primaria e formatore, gestisce da 14 anni il blog Maestro Roberto.

Luca Scalzullo, Docente di tecnologia, formatore, vincitore del Premio Tullio De Mauro 2021.

Si ringraziano inoltre

Paola Limone, Insegnante di scuola primaria, formatrice, ideatrice del portale “Siete pronti a navigare” e del blog “Scienze in gioco”.

Daniela Coppola, Insegnante di scuola primaria, pedagogista, formatrice.

Premessa.....	5
Traguardi di competenza al termine della classe prima	6
<i>Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati.....</i>	<i>8</i>
<i>Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione</i>	<i>9</i>
<i>Area di competenza 3. Costruzione di contenuti.....</i>	<i>11</i>
<i>Area di competenza 4. Sicurezza.....</i>	<i>14</i>
<i>Area di competenza 5. Risolvere problemi.....</i>	<i>17</i>
Traguardi di competenza al termine della classe seconda e terza	19
<i>Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati.....</i>	<i>21</i>
<i>Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione</i>	<i>23</i>
<i>Area di competenza 3. Costruzione di contenuti.....</i>	<i>26</i>
<i>Area di competenza 4. Sicurezza.....</i>	<i>29</i>
<i>Area di competenza 5. Risolvere problemi</i>	<i>32</i>

La Commissione Europea all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente scrive: "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico."

La competenza digitale è essenziale, nell'arco della vita, allo stesso modo delle competenze di base (linguistiche, scientifiche, civiche...).

Il presente curriculum vuole essere una proposta di applicazione del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo. Elaborato da docenti per i docenti, il percorso indicato nel Curriculum vuole aiutare le scuole ad individuare punti di riferimento, approfondire le aree della competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale

Traguardi di competenza al termine della classe prima

A1

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

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

A2

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

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

A3

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

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

A4

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

A5

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

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

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. 	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</p> <p>Ricerca in Rete (VIDEO)</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees</p> <p>Padlet</p> <p>Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Il decalogo delle Fake news</p> <p>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi(per i docenti)</p>

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
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">- 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">- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.- 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	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, La Digitale</p> <p>Massimo Bosetti - tutorial Google classroom</p> <p>Massimo Bosetti - tutorial Drive</p> <p>Bencivenni - videotutorial Drive</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Foto di classe con avatar</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Segui le tracce digitali</p> <p>Esempi di materiale utilizzato in alcuni Istituti della Rete per la costruzione di una unità di lavoro sulla Netiquette e sulla gestione dei dati personali:</p> <p>Esempio 1 Netiquette per chattare</p> <p>Esempio 2 La Netiquette</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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"> - 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 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumpetti Google Presentazioni Power Point Canva</p> <p>Bencivenni - videotutorial presentazioni</p> <p>Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola)</p> <p>Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>app di scrittura online.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 rispetto del diritto d'autore. - Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, - Lego, MICROBIT o ambienti similari 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; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO 	<p>Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling</p> <p>Raccontare o documentare creando video con Adobe Express</p> <p>In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)</p> <p>Istruzioni 1</p> <p>Istruzioni 2</p> <p>Esempio di guida alla ricerca di immagini</p> <p>10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online</p> <p>Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.</p> <p>Usare Chat-Animator, TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica</p> <p>FlipAnim - creare animazioni online</p> <p>Aggie - disegnare in maniera collaborativa</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>LEAGUE.</p>	<p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</p> <p>Garage Band per creare musica</p> <p>Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smarphone.</p> <p>Geogebra</p> <p>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)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO</p> <p>First Lego League</p> <p>Kids Game Jam</p> <p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p>

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". - Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. - Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). - 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. 	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.</p> <p>Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologicc)</p> <p>Navigazione sicura</p> <p>Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it</p> <p>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Protegersi da Phising e frodi video</p> <p>Web reputation video</p> <p>Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> - 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..). 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>Internetopoli</p> <p>Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Usare Internet in sicurezza</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità dellarete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili</p> <p>Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it</p> <p>Dati personali ed altri dati</p> <p>Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Tracce in Rete Programmare il futuro</p> <p>Cyberbullismo</p> <p>Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it</p> <p>Il potere delle parole</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
		<p>Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p>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</p> <p>L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli; - individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; - individuare problemi di accessibilità; - riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.</p> <p>Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie</p> <p>Draw.Chat: creare drawing chat room</p> <p>Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online</p> <p>ABCya Animate: creare animazioni online</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Brush Ninja: creare gif animate</p> <p>Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online</p> <p>PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online</p> <p>Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>

Traguardi di competenza al termine della classe seconda e terza

A1

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

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

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

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

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

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A4

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; - organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); - eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, - la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. - Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. - Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. - Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. - Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. <p>Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con</p>	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/www.wakelet.com</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</p> <p>Cuore e parole</p> <p>Lecture suggerite, per l'insegnante:</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); - identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; - identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; - usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; - identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; - utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	<p>D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano</p>

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
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; - presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; - utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; - utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un 	<ul style="list-style-type: none"> - - All'interno del sistema mail della scuola: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace per la scuola; Office 365 Education; WeSchool, La Digitale</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet - Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p>Canva</p>

contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

- All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:
- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;
- modificare le impostazioni di condivisione;
- spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;
- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;
- proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;
- informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.
- Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.
- Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati.
- Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.

[Adobe Express ClipChamp Timelinely](#)

[Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto](#)

[Sconocchini](#)

[Genially](#)

[Tutorial per iniziare ad usare Genially](#)

Altri contenuti e risorse

[Generazioni connesse](#)

[Parole Ostili](#)

49

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare prodotti multimediali - di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare - istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - registrarmi ad un sito online - indicato dal docente; - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite 	<p>Canva</p> <p>Se si ha già la registrazione a Canva come scuola:</p> <p>istruzioni Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione; - realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</p> <ul style="list-style-type: none"> - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. <p>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni retoriche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek; - partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in</p>	<p>Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse</p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro</p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) - Google Earth (tutorial Zerboni)</p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva Link mappa Link altra mappa</p> <p>Padlet sul Muro di Berlino Link Padlet</p> <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>Programmare un robot: MakeBlock Licenze</p> <p>Creative Commons Italia</p> <p>Garage Band</p> <p>Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>classe.</p> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; - preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.- Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).- Scegliere il 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.- Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite per la classe prima</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. - Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). - Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). - Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). - Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare 	<p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^a SSPG) vedi Allegato</p> <p>Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030</p> <p>Il punto di non ritorno (documentario)</p> <p>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</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>casi di violenza in ambienti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. - Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. - Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. 	

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <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; 	<ul style="list-style-type: none"> - Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). - Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). - Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>Manifesto "Tablet nello zaino"</p> <p>Escape room nella didattica</p> <p>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>	<p>inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. - Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. - Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. - In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. - Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. - Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). - Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room. 	

