



Ministero dell'Istruzione e del Merito - Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Istituto Comprensivo Statale *Ettore Sacconi*

Via Umberto I n.7 - 01016 TARQUINIA (VT)

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA III ANNO

AREA DI COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati● Porsi domande e proporre possibili soluzioni● Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali● Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file	<ul style="list-style-type: none">- Registrazione dei dati legati alle attività di routine: presenze, tempo atmosferico- Attività di problem solving- Usare gli strumenti a disposizione- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (LIM e tablet)- Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera- Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio.

AREA DI COMPETENZA 2 – COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none">● Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali nello spazio e sul foglio● Muoversi rispettando i comandi ricevuti● Comunicare le proprie esperienze attraverso il disegno digitale● Cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune	<ul style="list-style-type: none">- Giochi motori e di orientamento spaziale- Giochi con frecce direzionali- Giochi con percorsi , labirinti e mappe- Coding in modalità unplugged- Coding con i robottini- Creazione di un podcast per comunicare tematiche in modo asincrono- Giochi interattivi digitali- La fattoria digitale creata dai bambini attraverso il disegno su LIM- Visione alla LIM di storie

AREA DI COMPETENZA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none">● Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;● Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici.	<ul style="list-style-type: none">- Giochi digitali su LIM , pc e tablet, di tipo logico, linguistico, matematico, musicale e topologico, con la guida dell'insegnante- Utilizzo guidato, di semplici procedure di ricerca di informazioni attraverso il computer.- Presentazione di ambienti immersivi dove i dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali: il fare analogico si relaziona con il tecnologico (Es. proiezioni di foto e video fatti a scuola, trasposizione su LIM di immagini dal microscopio digitale)- Creazione di storytelling con i disegni dei bambini su StoryJumper- Primo approccio alla scrittura di semplici parole con la tastiera

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA

Descrittori di competenza:

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none">● Prendere consapevolezza su come evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.● Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo	<ul style="list-style-type: none">- Discutere di situazioni di rischio relativamente all'utilizzo sconsiderato delle tecnologie digitali- Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o di un video animato- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale- Primi approcci al regolamento sulla privacy- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie, per un uso limitato e consapevole delle tecnologie anche a casa.- Primo approccio alla netiquette (regole di comportamento sul web)

AREA DI COMPETENZA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none">● Dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.● Utilizzare semplici software didattici	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di tablet e LIM per creare disegni- Giochi di logica sul web- Memory su Learning App- Attività di problem solving

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA

Al termine della scuola dell'infanzia l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività di coding unplugged.

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Descrittori di competenza:

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. 	<p>Riconoscere e distinguere le parti del computer.</p> <p>Riconoscere l'icona della cartella sul dispositivo.</p> <p>Accendere e spegnere un dispositivo in modo corretto.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per dare semplici comandi al pc.</p> <p>Individuare gli applicativi della suite di google.</p> <p>Aprire un file (foto/documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p> <p>Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).</p> <p>Effettuare le prime operazioni con un elaboratore di immagini.</p>	<p>Il computer e le sue parti</p> <p>La cartella: cos'è e a cosa serve.</p> <p>I pulsanti di accensione e spegnimento del tablet, notebook.</p> <p>Le icone dei principali programmi/app di videoscrittura, disegno e visualizzazione immagini.</p> <p>La tastiera e il mouse: come sono fatti e a cosa servono.</p> <p>La tastiera: regole basilari di scrittura digitale. Scrittura di parole e semplici e brevi frasi utilizzando la videoscrittura.</p> <p>Elaborare semplici disegni e immagini utilizzando software/app dedicati.</p>

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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;• favorire lo sviluppo di uno stile comunicativo rispettoso e civile.	<p>Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Leggere storie/stimolo e drammatizzarle con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti.</p> <p>Individuare collettivamente le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente.</p> <p>Produrre messaggi (anche in formato digitale) secondo le modalità corrette.</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio.</p> <p>Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la strumentazione digitale a disposizione.</p>	<p>Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Il gioco del "telefono senza fili"</p> <p>Scrittura di messaggi anche in formato digitale.</p> <p>Le principali parti del messaggio (destinatario, mittente, contenuto).</p>

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.4 Programmazione

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso.</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop (classe prima)</p> <p>Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine classe seconda).</p> <p>Creare un disegno con un software/app di grafica.</p> <p>Creare un documento con programma di videoscrittura.</p> <p style="text-align: center;">ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED</p> <p>Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli.</p> <p>Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine.</p> <p>Utilizzare codici e simboli.</p> <p>Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.</p> <p>Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p> <p>Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged.</p> <p>Realizzare ed eseguire percorsi con frecce direzionali.</p> <p>Leggere e interpretare coordinate per posizionare oggetti sul reticolo.</p>	<p>Il reticolo e le coordinate.</p> <p>I principi base del coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> - significato di algoritmo - sequenza lineare - dato - istruzioni semplici (avanti, gira a destra, gira a sinistra con carte Codyrobby) <p>Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali.</p> <p>Ordinamento di azioni/istruzioni per svolgere un compito.</p> <p>Partecipazione alle attività della Codeweek.</p> <p>Lettura e interpretazioni di simboli e codici di vario tipo (frecce direzionali, colore...)</p> <p>Esecuzioni di istruzioni semplici per eseguire percorsi su reticolo da pavimento e successivamente su carta.</p> <p>Realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.</p>

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA**Descrittori di competenza:**

4.3 Proteggere la salute e il benessere

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;• sperimentare norme per la sicurezza propria e altrui;• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.	<p>Conoscere e rispettare le regole per l'utilizzo dell'aula informatica e dei dispositivi in essa contenuti.</p> <p>Discutere e confrontarsi sulle situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.</p> <p>Disegnare un evento pericoloso.</p> <p>Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</p> <p>Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un video.</p>	<p>Il regolamento dell'aula Smartclass del nostro istituto.</p> <p>I dati personali: nome, cognome, data di nascita, sesso, immagine e l'importanza di proteggerli dagli sconosciuti.</p> <p>La carta di identità</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<p>Accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>I pulsanti di accensione e spegnimento del tablet, notebook e desktop.</p> <p>La tastiera e il mouse: come sono fatti e a cosa servono.</p> <p>Interazione con il dispositivo digitale di classe nell'esecuzione di semplici consegne (correzione esercizi, scrittura....)</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

Descrittori di competenza:

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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. 	<p>Accendere e spegnere un dispositivo in modo corretto.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera.</p> <p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.</p> <p>Individuare i programmi principali.</p> <p>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella e visionare il contenuto.</p> <p>Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), salvare, scaricare, stampare un documento.</p>	<p>Il computer e le sue parti</p> <p>La cartella e i file</p> <p>La tastiera: regole di scrittura digitale.</p> <p>Scrittura e stampa di testi utilizzando la videoscrittura.</p> <p>Procedure di salvataggio di documenti in cartelle nominate.</p> <p>Elaborazione di disegni e immagini utilizzando software/app dedicati.</p>

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 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;• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>	<p>Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Scrittura di messaggi in formato digitale: la mail.</p> <p>Le principali parti del messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p>

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe); • saper gestire le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • 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. 	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo.</p> <p>Tradurre un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.</p> <p>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti.</p> <p>Svolgere semplici esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.</p>	<p>Usare programmi di videoscrittura.</p> <p>Selezionare immagini libere da copyright per integrare un testo/presentazione.</p> <p>Il testo digitale e il libro liquido: come è fatto, come usarlo e come scaricarlo.</p> <p>Partecipare efficacemente ad un meet.</p> <p>Utilizzare la piattaforma Google Classroom.</p> <p>Partecipare con la classe alle attività di Codeweek.</p> <p>Utilizzare semplici materiali multimediali su argomenti di studio anche con il supporto dell'adulto.</p> <p>Progettare ed eseguire percorsi definendone a monte l'algoritmo.</p> <p>I principi base del coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> - significato di algoritmo - sequenza - dato - istruzioni elementari - ciclo di ripetizione <p>Lettura e interpretazione di codici e cifrari con attività unplugged di vario tipo.</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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;• utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; <p>- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;</p> <ul style="list-style-type: none">• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.	<p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete attraverso un percorso di Storytelling.</p> <p>Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti..</p>	<p>Il regolamento dell'aula Smartclass del nostro istituto.</p> <p>I dati personali: nome, cognome, data di nascita, sesso, immagine e l'importanza di proteggerli dagli sconosciuti.</p> <p>Indagini sui gusti digitali e creazione di grafici per rappresentare i dati.</p> <p>Scrittura di storie illustrate sulla sicurezza in rete.</p>

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI**Descrittori di competenza:**

5.1 Risolvere problemi tecnici

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e individuare semplici soluzioni.	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p>	<p>Periferiche di input (tastiera, mouse, joystick) e output (schermo, casse, stampante)</p> <p>Icone: cartelle e file.</p> <p>Interazione con il dispositivo digitale di classe nell'esecuzione di semplici consegne (correzione esercizi, scrittura....)</p>

TERZO BIENNIO

SCUOLA PRIMARIA Classe quinta - SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe prima

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE 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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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, fakenews).	<p>Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Creare sitografia e bibliografia di ricerche.</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca)</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>	<p>Le principali regole per ricercare informazioni in Internet</p> <p>Sitografia e Bibliografia</p>

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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. 	<p>Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <p>Partecipare, nelle diverse discipline, ad attività che prevedano scrittura collaborativa di un documento condiviso tramite classe virtuale (Classroom).</p> <p>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come allegato ad una e-mail, e salvarli.</p> <p>Caricare e condividere un documento con una persona o un gruppo.</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>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> <p>Utilizzare gli strumenti di google per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali in modalità collaborativa.</p>	<p>Creare un avatar su carta e in digitale.</p> <p>Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Scrittura di messaggi in formato digitale: la mail.</p> <p>Le principali parti del messaggio.</p> <p>Produzione di documenti testuali e altri materiali (grafici, video, presentazioni, fogli di calcolo) in modalità collaborativa.</p> <p>Utilizzo di piattaforme collaborative (Classroom)</p>

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere in autonomia; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo.</p> <p>Trasformare un dialogo in animazione/fumetto.</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli, curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online, storytelling.</p> <p>Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</p> <p>Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>Utilizzare Scratch, Kit Lego o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti..); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi; - svolgere attività di geometria; - creare musica. 	<p>Usare programmi di videoscrittura.</p> <p>Selezionare immagini libere da copyright per integrare un testo/presentazione.</p> <p>Partecipare efficacemente ad un meet.</p> <p>Utilizzare la piattaforma Google Classroom.</p> <p>Creare semplici materiali multimediali su argomenti di studio anche con il supporto dell'adulto/compagno.</p> <p>Progettare ed eseguire percorsi definendone a monte l'algoritmo.</p> <p>I principi base del coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> - significato di algoritmo - sequenza - dato - istruzioni elementari - ciclo di ripetizione <p>Lettura e interpretazione di codici e cifrari con attività unplugged di vario tipo.</p> <p>Partecipazione alla CodeWeek.</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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti e le tecnologie, nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali 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. 	<p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout. Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling</p> <p>Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale</p> <p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>	<p>Il regolamento dell'aula Smartclass del nostro istituto.</p> <p>I dati personali: nome, cognome, data di nascita, sesso, immagine.... e l'importanza di proteggerli dagli sconosciuti.</p> <p>Indagini sui gusti digitali e creazione di grafici per rappresentare i dati.</p> <p>Scrittura di storie illustrate sulla sicurezza in rete</p> <p>I tempi di utilizzo ed esposizione ai videotermini e l'importanza di mantenere uno stile di vita attivo per limitarne l'utilizzo.</p>

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI**Descrittori di competenza:**

5.1 Risolvere problemi tecnici

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli.	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p>	<p>Periferiche di input (tastiera, mouse, joystick) e output (schermo, casse, stampante)</p> <p>Icone: cartelle e file.</p> <p>La rete</p> <p>Interazione con il dispositivo digitale di classe nell'esecuzione di semplici consegne (correzione esercizi, scrittura....)</p>

QUARTO BIENNIO

SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classi seconda e terza

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETTIZZAZIONE SU INFORMAZIONE 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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">•organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;•descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;•organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle);•eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">-Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.-Ricerca 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.-Utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e di attività.-Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. -Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti; identificare i corretti siti web, blog e data base per cercare informazioni sull'argomento scelto; identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento oggetto di ricerca.)	<p>Le principali regole per ricercare informazioni in rete.</p> <p>Conoscere i diversi motori di ricerca.</p> <p>Ricerca e riconoscimento di siti istituzionali.</p> <p>Metodi di organizzazione dei diversi dati.</p> <p>Importanza delle parole chiavi.</p>

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non); • conoscere le regole della Netiquette. 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno di piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini); - modificare le impostazioni di condivisione; - illustrare le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; <p>-Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione digitale online.</p>	<p>Scrittura di messaggi in formato digitale: la e-mail.</p> <p>Le principali parti del messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</p> <p>Produzione di documenti testuali in modalità collaborativa.</p> <p>Utilizzo di Classroom per la condivisione di informazioni e documenti.</p> <p>Partecipare efficacemente ad incontri su piattaforma meet.</p>

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 sia individualmente che in gruppo; • 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; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, presentazioni) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato; - realizzare grafici e tabelle; - realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - svolgere attività di geometria; <p>Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch.)</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. 	<p>Selezionare immagini libere da copyright per integrare un testo/presentazione.</p> <p>Selezionare musica libera da diritti di autore per la creazione di podcast/video/presentazioni</p> <p>Partecipare efficacemente ad un meet.</p> <p>Utilizzare la piattaforma Google Classroom.</p> <p>Conoscere e utilizzare il pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Partecipare alla CodeWeek;</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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 i modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e relative 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). -Conoscere e individuare i diversi rischi e minacce dell'uso della rete Internet. -Conoscere e individuare i diversi rischi nel condividere i prodotti digitali (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). -Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sui diversi canali e social network, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella degli altri. -Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato). -Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali). -Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. -Riconoscere e affrontare casi di violenza, cyberbullismo e esclusione sociale in ambienti digitali. -Identificare i pericoli della rete. -Saper analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. 	<p>I regolamenti degli ambienti digitali del nostro istituto.</p> <p>I dati personali e password: l'importanza di proteggerli.</p> <p>I tempi di utilizzo ed esposizione ai videotermini ed ai diversi device.</p>

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

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

COMPETENZA - LIVELLI DI PADRONANZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE (contenuti)
<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 all'usa dispositivi (computer fisso, tablet, smart board) e degli ambienti digitali;• usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;• essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare competenza digitale.	<p>-Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o dispositivi mobili della scuola.</p> <p>-Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante).</p> <p>-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.</p> <p>-Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p>	<p>Periferiche di input (tastiera, mouse, joystick) e output (schermo, casse, stampante).</p> <p>Icone: cartelle e file.</p> <p>Interazione con il dispositivo digitale di classe nell'esecuzione di semplici consegne (correzione esercizi, scrittura).</p>