



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO ISTITUTO COMPRENSIVO 1 MODENA

Distretto n. 17 - Via Amundsen, 80 - 41123 MODENA

☎ 059/331373 - Fax: 059/824135

C.F.: 94177160366 - C.M.: MOIC84100V

e-mail: moic84100v@istruzione.it PEC: moic84100v@pec.istruzione.it



CURRICULUM DIGITALE

|NTEGRAZIONE
TECNOLOGICA PER UNA
SCUOLA
INCLUSIVA E INNOVATIVA

Istituto Comprensivo 1 Modena Curriculum digitale
Il nostro Curriculum versione digitale

Indice

Cos'è il curriculum	<u>4</u>
Primo Biennio	<u>7</u>
Area di competenza 1.....	<u>7</u>
Area di competenza 2.....	<u>8</u>
Area di competenza 3.....	<u>9</u>
Area di competenza 4.....	<u>10</u>
Area di competenza 5.....	<u>11</u>
Secondo Biennio	<u>12</u>
Area di competenza 1.....	<u>12</u>
Area di competenza 2.....	<u>13</u>
Area di competenza 3.....	<u>14</u>
Area di competenza 4.....	<u>15</u>
Area di competenza 5.....	<u>17</u>
Terzo Biennio	<u>18</u>
Area di competenza 1.....	<u>18</u>
Area di competenza 2.....	<u>20</u>
Area di competenza 3.....	<u>22</u>
Area di competenza 4.....	<u>24</u>

<u>Area di competenza 5.....</u>	<u>26</u>
<u>Quarto Biennio</u>	<u>28</u>
<u>Area di competenza 1.....</u>	<u>28</u>
<u>Area di competenza 2.....</u>	<u>30</u>
<u>Area di competenza 3.....</u>	<u>32</u>
<u>Area di competenza 4.....</u>	<u>34</u>
<u>Area di competenza 5.....</u>	<u>36</u>

L'Istituto Comprensivo 1 di Modena adotta un curriculum digitale basato sul DigComp 2.2 . Il nostro progetto innovativo cambierà il modo in cui i nostri studenti affronteranno il mondo digitale. Con il nuovo curriculum digitale non si tratterà solo di imparare a usare i computer, ma di diventare cittadini digitali consapevoli, capaci di interagire, creare e innovare nel mondo di oggi e di domani.

Perché un Curriculum Digitale?

Il mondo è sempre più digitale, e tutti noi abbiamo bisogno delle competenze giuste per partecipare pienamente alla vita sociale, lavorativa e personale.

Il nostro curriculum si basa sul DigComp, il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini, una guida riconosciuta a livello europeo che assicura che la formazione sia aggiornata e all'avanguardia.

Vogliamo che i nostri studenti siano protagonisti nel mondo digitale, non solo spettatori.

I Pilastri del Nostro Curriculum Digitale

Accessibilità Responsabile:

Vogliamo che la tecnologia sia per tutti, senza lasciare indietro nessuno.

Insegneremo come creare contenuti digitali accessibili, garantendo che anche le persone con disabilità possano partecipare appieno.

Promuoveremo un uso consapevole e responsabile della tecnologia, proteggendo la privacy, i dati personali e il benessere digitale.

Ci assicureremo che i nostri studenti siano consapevoli dell'impatto ambientale della tecnologia e imparino a usarla in modo sostenibile.

Innovazione:

Il nostro curriculum non si limiterà all'uso di strumenti esistenti, ma stimolerà la creatività e la capacità di innovare.

Incoraggeremo gli studenti a creare i propri contenuti digitali, dai video alle presentazioni interattive, fino alle applicazioni più semplici.

I nostri studenti impareranno a utilizzare l'intelligenza artificiale (AI) non solo come utenti, ma come creatori di soluzioni innovative.

Saranno stimolati a risolvere problemi complessi attraverso l'uso creativo delle tecnologie digitali.

Collaborazione e Interattività:

La tecnologia è uno strumento potente per collaborare e condividere idee.

Il nostro curriculum promuoverà l'uso di piattaforme digitali per lavorare in gruppo, sia a scuola che a distanza.

I nostri studenti impareranno a comunicare in modo efficace e interattivo con strumenti digitali diversi.

Saranno stimolati a partecipare attivamente alla vita civica attraverso l'uso dei servizi digitali.

Incoraggeremo i nostri studenti a condividere le proprie competenze online, ad esempio partecipando a forum, contribuendo a risorse

educative aperte o condividendo materiali utili ad altri.

Multimedialità:

Il nostro approccio all'apprendimento sarà multimediale e coinvolgente.

Utilizzeremo video, immagini, audio e animazioni per rendere le lezioni più dinamiche e interattive.

I nostri studenti impareranno a produrre contenuti multimediali efficaci, integrando diversi formati digitali.

Promuoveremo l'uso di strumenti digitali per la presentazione interattiva dei lavori, rendendo l'apprendimento un'esperienza attiva e coinvolgente.

Come funziona?

Il curriculum digitale sarà integrato in tutte le materie, non sarà un corso a sé stante.

Ogni studente avrà la possibilità di personalizzare il proprio percorso di apprendimento in base alle proprie esigenze.

Verranno utilizzati strumenti di autovalutazione per misurare i progressi e identificare le aree di miglioramento.

Gli insegnanti saranno formati per guidare gli studenti in questo percorso digitale.

Conclusione:

Il nostro curriculum digitale è un investimento nel futuro dei nostri studenti, fornendo loro le competenze necessarie per essere cittadini attivi, consapevoli e competenti nel mondo digitale. Vi invitiamo a partecipare a questo progetto, perché solo insieme possiamo costruire un futuro digitale più accessibile, innovativo e sostenibile.

PRIMO BIENNIO - CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA



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	RISORSE SUGGERITE
1.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali. 1.3 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare e riconoscere le icone dei diversi applicativi.	• 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, disegno 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 capo) sotto la guida di un adulto.	• www.ricerchemaestre.it • Strumenti di alfabetizzazione digitale: https://wordwall.net/it/resource/4386243/le-parti-del-computer https://wordwall.net/it • Software di programmazione e disegno: https://www.scratchjr.org/ https://tuxpaint.org/?lang=it_IT

PRIMO BIENNIO - CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA



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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. 2.4 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. 2.5 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • incoraggiare i compagni in modo costruttivo durante le attività collaborative in ambienti digitali.	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e assumere i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando tecnologie digitali. • Presentare e utilizzare il <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>.	• Strumenti digitali e piattaforme di lavoro: https://workspace.google.com/ https://ladigitale.dev/it/ https://www.scratchjr.org/ • <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i> (https://paroleostili.it/manifesto/)

PRIMO BIENNIO - CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

Area di competenza 3: **COSTRUZIONE DI CONTENUTI**

Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • creare un'immagine o un testo digitale. 3.2 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti, in modo interattivo. 3.4 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice per svolgere un compito o risolvere un problema.	• Creare un disegno con un app di grafica. • Creare un documento con un programma di videoscrittura conosciuto. • Creare o modificare semplici contenuti digitali. • Utilizzare giochi didattici con drag and drop con input di testo. • Proporre attività di coding unplugged e digitale.	• Esempi di applicativi per attività di gioco: https://learningapps.org/ https://wordwall.net/it https://www.educaplay.com/ https://www.tinytap.com/learn/ https://flipanim.com/ per creare animazioni • Strumento per attività unplugged: https://codemooc.org/codyroby/ • Applicativi per attività di coding: https://scratch.mit.edu/ https://beebot.terrapinlogo.com/

PRIMO BIENNIO - CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

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	RISORSE SUGGERITE
4.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Rispettare le regole per una efficace protezione e per un corretto uso dei dispositivi digitali. 4.3 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • interagire con i compagni e con l'insegnante per riflettere sulle possibilità e sui rischi dei dispositivi tecnologici; • riconoscere le emozioni del virtuale, distinguendole da quelle del reale.	• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. • Raccontare una storia, rappresentare e individuare un evento pericoloso di cui si parla. • Attività di gioco e riflessione per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	• <i>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini</i> (https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk&feature=youtu.be) • Strumento per creare avatar: https://ladigitale.dev/digiface/#/

PRIMO BIENNIO - CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA



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)

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base apprese; • avere un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.	• Riconoscere le principali funzioni di un computer per risolvere eventuali semplici problemi. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti come la LIM o il Monitor Touch per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	• <i>Tecnologia: le parti del computer e le funzioni</i> (https://www.youtube.com/watch?v=G0mZpZKpO7M) • <i>Tecnologia I - Vocabolario per bambini</i> (https://www.youtube.com/watch?v=pHZHzcUJeP8) • Attività in classe con dispositivi digitali.



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	RISORSE SUGGERITE
1.1 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • accedere al web per ricercare dati, informazioni e contenuti utilizzando parole chiave; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare all'interno del sito; • filtrare le informazioni compiendo una ricerca più accurata in un ambiente digitale. 1.2 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • riconoscere siti affidabili e credibili perché comunemente utilizzati. 1.3 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • salvare un contenuto reperito online organizzandolo in cartelle di file nominati e di facile recupero.	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Utilizzare parole chiave per una ricerca efficace. • Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati.	• Strumenti per approfondire l'uso dei dispositivi digitali e la ricerca in rete: https://learningapps.org/10516284 https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti_presento_window.pdf Internet e ricerche in rete gestire la ricerca in rete con i bambini • Per approfondire la ricerca online tramite un percorso guidato: generatore on line di webquest • Per approfondire l'organizzazione di file in cartelle: https://wordwall.net/it/resource/29574400



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
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • utilizzare diverse forme di comunicazione (simbolica, iconica e verbale). 2.2, 2.4 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • utilizzare un sistema di archiviazione (ad esempio Google Drive) per condividere materiale con altri membri del mio gruppo; • lavorare in gruppo sullo stesso documento digitale spiegandone le modalità di condivisione; • reperire il materiale condiviso utilizzando diversi device (tablet e pc); • lavorare in modo affidabile alla co-costruzione di risorse e/o conoscenze condividendo solo le informazioni sicure.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Gmail, Google Drive). • Utilizzare la condivisione di un documento. • Utilizzare le app online per 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 (<i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>).	• Piattaforme collaborative e applicativi digitali: https://workspace.google.com/ https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365 https://ladigitale.dev/it/ • Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: l'email spiegata ai bambini • Lavagne collaborative: https://it.padlet.com/ https://digipad.app/ • <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i> (https://paroleostili.it/manifesto/)

SECONDO BIENNIO - CLASSI TERZA E QUARTA PRIMARIA

Area di competenza 3: **COSTRUZIONE DI CONTENUTI**

Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare varie tipologie di contenuti e dati digitali a supporto di un'attività programmata. 3.2 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • esplorare modi alternativi per rielaborare contenuti digitali; • utilizzare applicativi vari per creare, modificare, affinare, migliorare gli elaborati per crearne di nuovi e originali. 3.4 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • inserire formule di calcolo o comandi per svolgere un semplice compito specifico; • eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale, per svolgere un compito semplice.	• Produrre contenuti digitali utilizzando app online. • Progettare una breve presentazione riguardante il contenuto di un'attività svolta in classe o di una ricerca, inserendo informazioni testuali e multimediali. • Creare grafici e tabelle in formato digitale utilizzando dati noti. • Creare prodotti digitali (video, canzoni) anche con l'aiuto dell'AI. • Programmare ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante strumenti unplugged, che con dispositivi digitali.	• Esempi di applicativi per la realizzazione di video, presentazioni e comunicazioni grafiche: https://www.animaker.it/ https://docs.google.com/presentation https://www.canva.com/ • Esempi di applicativi per la creazione di narrazioni digitali: https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ https://www.storyboardthat.com/it https://www.pixton.com/welcome • Esempi di applicativi per attività di coding e coding unplugged: https://www.codeweek.it/cody-roby/kit-fai-da-te/ https://codycolor.codemooc.net/#/ • Per creare canzoni grazie all'AI: https://suno.com/create

SECONDO BIENNIO - CLASSI TERZA E QUARTA PRIMARIA

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	RISORSE SUGGERITE
4.1 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere e individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. 4.2 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali. 4.3 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • utilizzare in modo appropriato gli strumenti,	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout e impostando password sicure. • Conoscere e rispettare i regolamenti degli strumenti della scuola. • Creare un cartellone con le "regole d'oro" per navigare in internet in modo sicuro, come non parlare con sconosciuti online e chiedere aiuto a un adulto se qualcosa non va. • Svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo	• https://www.generazioniconnesse.it • Per approfondire un uso consapevole del web: Interland: avventure digitali Google hInterland avventure digitali.pdf Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio • Esempi di applicativi per realizzare infografiche, grafici e fumetti: https://www.canva.com/ https://www.pixton.com/welcome

evitando i rischi; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone. 4.4 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	trascorso su dispositivi digitali. • Fare indagini (grafici e istogrammi) sulle applicazioni digitali e i videogiochi più in uso e riflettere su quelli più adeguati. • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale attraverso l'esplorazione degli ambienti. • Disegnare o colorare un fumetto che mostri come l'uso eccessivo di videogiochi o tablet possa far stancare gli occhi o far sentire tristi. • Creare un decalogo o un elenco di "buone azioni" che i bambini possono mettere in pratica per usare in modo responsabile i dispositivi digitali, come spegnere i dispositivi quando non vengono utilizzati. • Essere in grado di spegnere i dispositivi elettronici, limitare la stampa di documenti e riparare i dispositivi.	
---	--	--



Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. 5.2 - A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • avere un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali.	• Utilizzare un tablet o un computer con un'app didattica che simula un problema tecnico (ad esempio, un gioco che non si avvia o un video che non si carica) e chiedere ai bambini di descrivere il problema. • Creare una "scatola degli strumenti digitali" con immagini o simboli che rappresentano possibili soluzioni a problemi comuni (ad esempio, il pulsante di riavvio, l'icona del volume ecc.). • Presentare un problema con diverse soluzioni possibili e chiedere ai bambini di provare a risolverlo in modi diversi, discutendo le varie opzioni. • Incoraggiare i bambini a fare domande quando si bloccano con la tecnologia, spiegando che chiedere aiuto è un modo intelligente per risolvere i problemi. • Organizzare una "caccia al tesoro digitale" in cui i bambini devono scegliere l'app o il software giusto per svolgere compiti specifici, usando l'intuizione e il ragionamento. • Organizzare attività di gruppo in cui i bambini devono risolvere un problema tecnologico o completare un progetto digitale insieme, aiutandosi a vicenda e scambiandosi idee.	• Esempi di piattaforme di Coding: https://www.scratchjr.org/ https://tuxpaint.org/?lang=it_IT https://code.org https://blockly.games/?lang=it https://www.tinkercad.com/ • Librerie di icone, da usare nella realizzazione delle attività proposte: https://thenounproject.com/ https://www.flaticon.com/ https://material.io/resources/icons/ • Lavagne collaborative: https://it.padlet.com/ https://digipad.app/ • Esempi di applicativi per realizzare escape room: https://genially.com/it/templates/giochi/escape-room/ https://docs.google.com/forms/

TERZO BIENNIO - CLASSI QUINTA PRIMARIA e PRIMA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	RISORSE SUGGERITE
1.1 - Da solo sono in grado di: • spiegare i miei fabbisogni informativi; • svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. 1.2 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali;	• 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. • 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). • 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. • Creare un documento che organizzi i risultati di una	• Strumenti per affinare le ricerche su Google: https://support.google.com/websearch/answer/2466433?hl=it • Esempi di fonti autorevoli per ricerche: https://www.treccani.it/scuola/ https://www.raicultura.it/ https://www.sapere.it/ https://www.focusjunior.it/ • Per approfondire l'argomento delle <i>fake news</i>. https://www.facta.news/antibufale https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMu3Yflsbz-kYeWSzaCTqY3Z3_e/view https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland - Gioco interattivo per imparare a riconoscere informazioni affidabili

• organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato.	ricerca.	• Strumenti per la raccogliere le informazioni: https://www.pearltrees.com/ https://padlet.com/ https://digipad.app/ https://wakelet.com/ https://keep.google.com/ https://www.onenote.com/ https://www.mindmeister.com/ https://www.canva.com/ • Applicativo per la creazione di esercizi interattivi sulla ricerca e verifica delle fonti: https://learningapps.org/
--	-----------------	--

TERZO BIENNIO - CLASSI QUINTA PRIMARIA e PRIMA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1. - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico; • scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto. 2.2 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali	• Scaricare e salvare in modo organizzato sul proprio dispositivo documenti di vario formato ricevuti come allegati di posta elettronica. • Caricare e condividere un file, creato con applicazioni online o sul proprio computer, con una o più persone. • Esplorare le funzionalità di condivisione e collaborazione del sistema cloud utilizzato nell'ambiente scolastico. • Lavorare, individualmente o in gruppo, sia in presenza che a distanza, in modalità sincrona o	• Esempi di applicativi di email e messaggistica: https://mail.google.com/ https://www.outlook.com/ https://slack.com/intl/it-it/ https://www.microsoft.com/ • Strumenti per la gestione e la condivisione di documenti in cloud: https://drive.google.com/ https://www.dihlombardia.com/risorse/varie/06GuidaS martworking_gestionedatiincloud.pdf • Uso degli strumenti Google per la collaborazione https://workspace.google.com/intl/it/

ben definite e sistematiche; • illustrare prassi di riferimento e attribuzione ben definite e sistematiche. 2.3 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. 2.4 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi. 2.5 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • chiarire norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • esprimere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a un pubblico; • tener conto negli ambienti digitali delle differenze generazionali. 2.6 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche; • spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online; • descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.	asincrona, su documenti digitali condivisi dal docente o dagli studenti. • Inviare email complete dall'account scolastico ai docenti e ai compagni, includendo destinatario, oggetto, testo e allegati, se necessario. • Partecipare a esercitazioni di scrittura collaborativa in qualsiasi materia, utilizzando strumenti per commenti e revisioni su documenti condivisi e inviandoli tramite la piattaforma della classe virtuale. • Organizzare i file presenti nel cloud o sul proprio dispositivo all'interno di cartelle strutturate. • Simulare la creazione di un'identità digitale tramite un avatar generato con l'intelligenza artificiale. • Ragionare sull'impatto delle identità digitali, sulle impronte lasciate online e sui rischi connessi alla loro gestione. • Analizzare le tracce lasciate in rete da un'identità digitale e i possibili rischi connessi.	• Strumenti collaborativi "La digitale": https://ladigitale.dev/it/ • Strumenti per riflettere sulla cittadinanza digitale e i dati personali: https://drive.google.com/file/d/1nI8PeonyX0HjLEOSDiYAZZR8e94xWg2C/view https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria • Applicativi per lavorare sull'idea di identità digitale: https://www.bitmoji.com/
--	--	--

TERZO BIENNIO - CLASSI QUINTA PRIMARIA E PRIMA SECONDARIA DI I GRADO

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	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. 3.2 - A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 3.3 - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici regole di copyright e licenze da	• Scaricare file di vari formati ricevuti come allegati e-mail e organizzarli in modo ordinato sul proprio dispositivo. • Integrare materiali provenienti da diverse fonti (ad esempio ricerche online) e in diversi formati (documenti, immagini, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali come presentazioni, documenti, infografiche, poster e podcast, sia in modalità offline che in cloud. • Redigere un dialogo in formato digitale e convertirlo in un'animazione. • Progettare una presentazione multimediale utilizzando template predefiniti, curando sia il	• Applicativi di presentazioni, storie ed <i>editing</i> di video semplici da usare: https://www.canva.com/ https://clipchamp.com/it/ https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ https://www.adobe.com/it/express/ https://docs.google.com/presentation https://workspace.google.com/intl/it/products/slides https://www.adobe.com/it/express/ https://www.animaker.it/ che permette di creare video animati in modo semplice https://www.powtoon.com/ per presentazioni animate • Strumenti per la creazione di podcast: https://riverside.fm/

applicare a dati, informazioni e contenuti digitali. 3.4 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici.	contenuto che l'aspetto grafico. • Creare un video riassuntivo combinando diversi elementi digitali tramite software o applicazioni online. • Scrivere testi collaborativi attraverso strumenti di scrittura condivisa, utilizzando funzioni di modifica e commento. • Sviluppare narrazioni digitali (<i>digital storytelling</i>). • Applicare strategie di ricerca e tecniche di copia/incolla e modifica delle immagini, rispettando le normative sul diritto d'autore. • Utilizzare strumenti di programmazione a blocchi applicabili alla robotica educativa per: - sperimentare semplici progetti robotici; - creare storie animate in cui i personaggi interagiscono tramite dialoghi e cambi di sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria interattiva; - comporre brani musicali digitali; - partecipare ad eventi dedicati alla promozione del pensiero computazionale; - creare contenuti digitali utilizzando la realtà aumentata e virtuale: cartelloni, tour virtuali, qr code, modelli 3D, ambienti virtuali, ecc.	https://medium.com/anchor Per approfondire il diritto d'autore: <i>"Navighiamo sicuri con il Prof. Itti"</i> Episodio 5: Il diritto d'autore - Registro.it https://youtu.be/NHsa4HhwWko?si=8UK8aXRmFY6zScsE https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/04/24/i-l-diritto-dautore/ <i>Viaggio nel Diritto d'Autore:</i> https://media.beniculturali.it/mibac/files/boards/be78e33bc8ca0c99bff70aa174035096/PDF/2022/2.viaggio%20nel%20diritto%20d'autore.%20la%20scuola%20HANDBOOK.pdf • Applicativo per creare un avatar parlante con l'uso dell'AI: https://www.hedra.com/ • Utilizzo di <i>code rocky</i> per la robotica educativa https://scratch.mit.edu/ • Creare un cartellone parlante con <i>Makey Makey</i>. • Piani di lezioni con Lego: https://education.lego.com/it-it/ • App di Realtà Aumentata Thinglink CoSpaces Edu Assemblr Edu ClassVR
---	---	---

TERZO BIENNIO - CLASSI QUINTA PRIMARIA e PRIMA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	RISORSE SUGGERITE
4.1 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali; • scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; • individuare modi ben definiti e sistematici per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.	• Leggere e accettare il Regolamento d'Istituto. • Memorizzare e gestire correttamente le credenziali dei propri account istituzionali. • Analizzare e discutere il manifesto della comunicazione non ostile, rappresentando concetti chiave con strumenti interattivi come Mentimeter o applicazioni simili. • Individuare strategie per prevenire rischi legati alla salute fisica, come dipendenza da	• Materiale sul benessere digitale a scuola: https://www.benesseredigitalescuole.it/ • Per approfondire il tema della sicurezza in rete: https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-mio-quartiere-digitale <i>Cybersecurity, la sicurezza in rete: scopri cosa rischi e come difenderti (EP 3)</i> (https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTlyuqll)

4.2 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • spiegare modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni. 4.3 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 4.4 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	internet, problemi visivi e disturbi dell'umore, sintetizzando le informazioni in prodotti multimediali (es. infografiche). • Esaminare e riconoscere in classe i pericoli connessi all'uso dei social network e al tempo eccessivo dedicato ai videogiochi. • Esplorare e confrontarsi sulle emozioni provate durante l'esperienza di gioco con i videogame. • Elaborare un piano personalizzato per un utilizzo consapevole ed equilibrato dei media. • Progettare infografiche con consigli e slogan per sensibilizzare sull'impatto ambientale dei dispositivi elettronici e sulle conseguenze per la salute umana.	• <i>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini</i> (https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk) • <i>Cyberbullismo - Cosa puoi fare per evitare il cyberbullismo?</i> https://www.youtube.com/watch?v=_pgwLhSYA7o • Percorsi di educazione civica: https://www.ancheioinsegno.it/educazione-civica/ • Proposte laboratoriali "Generazioni Connesse": Approfondimenti tematici sui diversi fenomeni, corredati da consigli e suggerimenti su come guidare la discussione in classe https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/KIt_Didattico/2015/GenerazioniConnesse-Docenti.pdf
--	---	--

TERZO BIENNIO - CLASSI QUINTA PRIMARIA e PRIMA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi. 5.2 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • indicare esigenze ben definite e	• Integrare, in tutte le discipline e in modo trasversale, l'uso quotidiano dei PC e/o dei dispositivi mobili messi a disposizione dalla scuola durante le attività didattiche. • Eseguire controlli di base sul sistema in uso durante le lezioni. Verificare la connessione alle reti Wi-Fi disponibili e selezionare quella più appropriata. • Scegliere le opzioni per spegnere o riavviare il sistema (arresta, aggiorna e	• Applicativo per la gestione documentale: https://drive.google.com/drive • Per attività di verifica: https://docs.google.com/forms/ • Esempi di applicativi per sviluppare la creatività degli studenti: http://www.publishyourdesign.com/design https://www.canva.com/

sistematiche; • scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 5.3 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare <i>knowhow</i> ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti. Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali; • spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali.	arresta, aggiorna e riavvia). • Gestire la chiusura delle finestre pop-up in modo adeguato. • Distinguere tra applicazioni locali, strumenti online e servizi digitali già noti, selezionando quelli più adatti alle attività e alle esigenze di lavoro. • Applicare le opzioni di accessibilità nella realizzazione di testi e presentazioni destinate alla condivisione pubblica, includendo l'uso di caratteri leggibili, adeguate spaziature, strumenti di sintesi vocale e sottotitoli automatici. • Suggestire l'impiego di strumenti digitali innovativi, come software o app, per la creazione di contenuti multimediali. • Richiedere guide e tutorial utili per approfondire, in autonomia, l'utilizzo degli strumenti digitali impiegati nelle attività scolastiche.	• Esempi di applicativi per disegnare in maniera collaborativa: https://witeboard.com/ https://aggie.io/ • Esempi di applicativi per creare animazioni: http://www.abcya.com/animate.htm https://brush.ninja/create/ per creare gif animate https://bestsnip.com/animation/ per creare personaggi • Per creare gallerie virtuali online: https://peopleartfactory.com/ • Per creare ambienti immersivi: https://www.cospaces.io/
--	--	---

QUARTO BIENNIO - CLASSI SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	RISORSE SUGGERITE
1.1 - Da solo e risolvendo problemi semplici, sono in grado di: • spiegare i miei fabbisogni informativi; • svolgere ricerche di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare come accedervi e navigare al loro interno; • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. 1.2 - A livello base, in autonomia, sono in grado di: • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera	• Familiarizzare con diversi motori di ricerca. • Utilizzare parole chiave appropriate per ricerche mirate. • Sperimentare la sintassi dei motori di ricerca. • Analizzare la credibilità di dati, informazioni e contenuti provenienti da fonti digitali, distinguendo tra fonti autorevoli e meno affidabili. • Selezionare dati e contenuti digitali per organizzarli e archivarli in modo sistematico, utilizzando strumenti digitali come cartelle condivise o applicazioni cloud. • Strutturare l'ambiente di lavoro digitale in modo organizzato: creare e gestire cartelle e sottocartelle in ambienti locali o cloud, assegnando nomi chiari e	• Motori di ricerca: https://www.google.it/ https://www.bing.com/ https://duckduckgo.com/ https://scholar.google.com/ • Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://drive.google.com/drive/ https://it.padlet.com/ https://digipad.app/ • Fonti autorevoli per ricerche: https://www.treccani.it/enciclopedia/

sistematica all'interno di ambienti digitali; • organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato.	coerenti per facilitare il recupero delle informazioni. • Sviluppare la capacità di identificare contenuti non attendibili (fake news), distinguendo tra fatti, opinioni e interpretazioni. • Organizzare i contenuti digitali in ambienti strutturati e categorizzati, per facilitarne il recupero e l'utilizzo in ricerche o progetti personali. • Consultare più fonti per validare i dati raccolti e costruire un pensiero critico. • Discutere esempi concreti di bufale o disinformazione e analizzare le conseguenze su temi di attualità. • Raccogliere, selezionare e organizzare informazioni per creare un elaborato personale, utilizzando strumenti e tecniche apprese. • Esplorare e spiegare modalità di accesso e navigazione in ambienti digitali, confrontando le diverse opzioni disponibili. • Selezionare fonti digitali da una lista suggerita: consultare siti web, blog e database indicati nel manuale scolastico digitale per individuare quelli più adatti al proprio argomento. • Esplorare siti, blog e database per localizzare le sezioni rilevanti, accedervi e trovare contenuti pertinenti al tema scelto. • Adottare tecniche di ricerca avanzata per filtri specifici.	https://www.wordreference.com/it/ https://www.focusjunior.it/ https://www.internazionale.it/kids https://www.raicultura.it/ https://www.sapere.it/ • Articoli, immagini e video che riguardano <i>fake news</i>.

QUARTO BIENNIO - CLASSI SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Da solo, sono in grado di: • interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico; • scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto; 2.2 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali;	• Organizzare un lavoro di gruppo in cui ogni studente condivide materiali già disponibili e contribuisce alla creazione di nuovi contenuti attraverso l'uso di spazi condivisi come cloud o altre piattaforme di archiviazione online; • Gestire strumenti digitali per la comunicazione e condivisione; • Utilizzare piattaforme collaborative per lavorare simultaneamente su documenti, condividere materiali, assegnare compiti e monitorare i progressi; • Collaborare in tempo reale per scrivere un documento, assegnando ruoli e compiti specifici ai membri del gruppo; • Confrontarsi con il gruppo e il docente per decidere	• Esempi di applicativi di email e messaggistica: https://mail.google.com/ https://www.outlook.com/ https://slack.com/intl/it-it/ https://www.microsoft.com/ • Esempi di applicativi di videoconferenza: https://zoom.us/it https://meet.google.com/ https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-teams/log-in • Esempi di forum e piattaforme di discussione: https://sites.google.com/view/neruda-digital-school/didattica-a-distanza/strumenti-per-la-didattica-a-distanza/

• individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione. 2.3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale; • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 2.4 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi. 2.5 A livello base, in autonomia, sono in grado di: • distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. 2.6 A livello base, in autonomia, sono in grado di: • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.	come integrare risorse digitali nel lavoro, riflettendo sui diritti di copyright delle immagini, dei video e dei testi reperiti online; • Organizzare momenti di confronto tra i gruppi per scambiarsi materiali di interesse comune, discutere su come effettuare ricerche più efficienti e condividere idee per migliorare la presentazione finale; • Realizzare contenuti multimediali per presentare i risultati; • Riflettere, insieme al gruppo e al docente, sull'opportunità di rendere il prodotto fruibile anche ad altri membri della scuola o del pubblico generale, selezionando le modalità di accesso più adatte; • Produrre QR Code che rimandino a risorse digitali create dal gruppo, da utilizzare per la condivisione veloce di materiali durante eventi o all'interno della scuola; • Esplorare la normativa per la prevenzione del cyberbullismo; • Promuovere eventi per sensibilizzare sull'uso consapevole delle tecnologie digitali; • Lavorare su progetti di analisi dell'identità digitale, ad esempio simulando la creazione di un profilo professionale consapevole o discutendo i rischi legati alla condivisione di informazioni personali sui social media; • Progettare e condividere una campagna di sensibilizzazione su un tema sociale, utilizzando i social media per la divulgazione; • Collaborare per stilare un documento che definisca le norme di comportamento e rispetto nelle interazioni online.	edmodo https://classroom.google.com/ https://moodle.org/?lang=it • Esempi di applicativi di documenti condivisi: https://docs.google.com https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365 • Esempi di applicativi di <i>brainstorming</i>: https://it.padlet.com/ https://www.mindmeister.com http://digipad.app/ • Strumenti di condivisione e archiviazione, Servizi <i>cloud</i>: https://drive.google.com/ https://www.dropbox.com/it/ https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/onedrive/ https://wettransfer.com/ • Esempi di software di sicurezza: https://www.avast.com/ https://it.norton.com/ https://www.malwarebytes.com/it/ • Guide e Risorse: https://www.commonsensemedia.org/ https://cyberbullying.org/ • Esempi di applicativi per sondaggi e questionari: https://docs.google.com/forms/ https://it.surveymonkey.com/ https://kahoot.com/
--	---	---

QUARTO BIENNIO - CLASSI SECONDA E TERZA SECONDARIA PRIMO GRADO

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	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici. 3.2 - In autonomia, sono in grado di: • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 3.3 - A livello base, in autonomia, sono in grado di:	• Creare un blog su una piattaforma gratuita. • Utilizzare software di editing per montare brevi video educativi integrando immagini, musica e testo. • Progettare presentazioni interattive organizzando le informazioni in modo chiaro e ordinato. • Creare infografiche digitali su argomenti di studio. • Cercare immagini o contenuti digitali con licenze Creative Commons.	• https://edu.google.com/ • Esempi di applicativi per creare presentazioni e infografiche: https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365 https://docs.google.com/presentation https://www.canva.com/ https://www.adobe.com/it/express/create/presentation • Esempi di applicativi per creare pagine web: https://wordpress.com/it/ https://sites.google.com/ https://www.adobe.com/it/express/create/website-page

• individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali. 3.4 - A livello base, in autonomia, sono in grado di: • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• Creare un progetto digitale (es. presentazione o video) utilizzando solo risorse libere da copyright o con licenze aperte. • Creare un podcast. • Creare delle canzoni da musicare con l'AI su argomenti di studio. • Utilizzare il <i>digital storytelling</i> per creare racconti. • Creare avatar parlanti. • Programmare storie interattive o giochi semplici utilizzando Scratch, scrivendo istruzioni per personaggi o oggetti. • Creare un chatbot semplice utilizzando Scratch. • Programmare robot educativi per eseguire azioni semplici, come seguire un percorso o evitare ostacoli. • Creare contenuti digitali utilizzando la realtà aumentata e virtuale: cartelloni, tour virtuali, qr code, modelli 3D, ambienti virtuali, ecc.	• Esempi di applicativi per creare podcast: https://www.audacityteam.org/ https://www.spreaker.com/ https://medium.com/anchor • Strumenti di digital storytelling: https://bookcreator.com/ http://www.storyboardthat.com/ https://www.storyjumper.com/ Applicativo per creare un avatar parlante con l'uso dell AI: https://it.vidnoz.com/ https://www.hedra.com/ • Applicativo per creare canzoni con l'AI: https://suno.com/ • Esempi di applicativi per creare video: https://www.adobe.com/it/express/create/video https://www.capcut.com/it-it/ https://riverside.fm • Esempi di applicativi per la programmazione: https://scratch.mit.edu/ https://www.lego.com/it-it/themes/mindstorms • App di Realtà Aumentata Thinglink CoSpaces Edu Assemblr Edu ClassVR
--	--	--

QUARTO BIENNIO - CLASSI SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	RISORSE SUGGERITE
4.1 - Da solo e risolvendo problemi semplici, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy. 4.2 - Da solo e risolvendo problemi semplici, sono in grado di: • spiegare semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me	• Memorizzare e conservare in modo sicuro le credenziali del proprio account istituzionale. • Creare password robuste e uniche per ciascun servizio, utilizzando strategie come frasi segrete o password manager. • Proteggere le proprie informazioni personali sulla piattaforma scolastica. • Configurare correttamente le impostazioni di privacy della piattaforma per evitare la condivisione involontaria di dati sensibili. • Verificare gli accessi recenti e segnalare eventuali attività sospette. • Riconoscere e prevenire i rischi legati agli allegati e ai link sospetti ricevuti via email o all'interno della piattaforma scolastica. • Installare e aggiornare antivirus e software di protezione sui dispositivi utilizzati per l'apprendimento	• Per approfondire la gestione sulla sicurezza online: https://safety.google/ <i>Proteggersi da phishing e frodi</i> https://www.youtube.com/watch?v=GgqVQQThOIE <i>Gestire la propria reputazione online</i> https://www.youtube.com/watch?v=DNeC_2WZn90 <i>Cybersecurity, la sicurezza in rete: scopri cosa rischi e come difenderti</i> https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTlyuqII • Per approfondire la protezione dei dati e privacy: https://www.garanteprivacy.it/ • Interventi di esperti: psicologi, Polizia Postale https://www.commissariatodips.it/ ecc. • Agenda 2030.

stesso e gli altri da danni; • individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. 4.3 - Da solo e risolvendo problemi semplici, sono in grado di: • spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • scegliere modalità semplici e sistematiche per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 4.4 - A livello base, in autonomia, sono in grado di: • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	digitale. • Analizzare esempi di contenuti condivisibili e non condivisibili nel rispetto della privacy personale e altrui. • Simulare situazioni in cui si valuta l'adeguatezza di un post o di un messaggio prima di pubblicarlo. • Esplorare il concetto di identità digitale. • Approfondire il significato di SPID e di altre forme di identità digitale (profili social, account su piattaforme). • Creare un profilo "sicuro" su una piattaforma simulata, applicando le impostazioni di privacy corrette. • Esaminare le opzioni di privacy disponibili su piattaforme come Instagram, TikTok e Facebook. • Analizzare esempi di acquisti online sicuri e non sicuri. • Discutere i pericoli delle microtransazioni nei videogiochi e il concetto di dipendenza da acquisti in-app. • Simulare la segnalazione di contenuti inappropriati o pericolosi su social, giochi o piattaforme scolastiche. • Conoscere gli strumenti di segnalazione offerti da varie piattaforme digitali. • Leggere e discutere i punti principali della legge contro il cyberbullismo. • Creare brevi presentazioni o video per sensibilizzare i compagni sul tema. • Creare un blog sulla sicurezza digitale e il cyberbullismo. • Invitare esperti o rappresentanti della Polizia Postale per un confronto con gli studenti. • Raccogliere suggerimenti pratici per un uso equilibrato della tecnologia a scuola e a casa in un <i>ebook</i>. • Analizzare le emozioni legate ai videogiochi e ai social media tramite un diario delle emozioni provate durante l'uso di videogiochi o social network. • Organizzare dibattiti su vantaggi e rischi dell'uso eccessivo della tecnologia.	• Cyberbullismo e uso consapevole della rete Legge 29 maggio 2017, n. 71, <i>Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni del bullismo e del cyberbullismo</i> Legge 17 maggio 2024, n. 70, <i>Disposizioni e delega al Governo in materia di prevenzione e contrasto del bullismo e del cyberbullismo</i> https://www.generazioniconnesse.it/ • Per riflettere sul corretto uso delle parole: <i>Il Manifesto della comunicazione non ostile</i> (https://paroleostili.it/manifesto/) https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole • Sicurezza sui social media: www.facebook.com/safety - guida alle impostazioni di sicurezza. https://support.tiktok.com/ - consigli sulla privacy per TikTok • Identità digitale e SPID: www.spid.gov.it - informazioni sull'identità digitale in Italia • Riflessioni sull'uso della tecnologia: <i>The Social Dilemma</i>, documentario su Netflix sull'impatto dei social media; www.common sense media.org https://www.navigareavista.com/ https://www.ludotecaregistro.it/
--	---	---

QUARTO BIENNIO - CLASSI SECONDA e TERZA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; • scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi. 5.2 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • indicare esigenze ben definite e sistematiche, e • scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per	• Organizzare sessioni pratiche di <i>troubleshooting</i> dove gli studenti possano affrontare e risolvere problemi tecnici comuni con i dispositivi digitali. • Creare un forum di discussione per condividere problemi tecnici e soluzioni. • Condurre un'analisi dei bisogni per identificare le tecnologie più adatte a risolvere specifici problemi in contesti reali, come a scuola o nella comunità. • Sviluppare un progetto di gruppo in cui gli	• Organizzare incontri per discutere e raccogliere feedback sulle esigenze tecnologiche. • Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola(https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906) • Video su <i>troubleshooting</i>. • Per approfondire il supporto tecnico: https://support.google.com/

soddisfarli; • scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 5.3 - A livello base, in autonomia, sono in grado di: • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali. 5.4 - Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: • spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali; • indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenermi al passo con l'evoluzione digitale; • indicare come supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali.	studenti propongono soluzioni tecnologiche a problemi identificati nella loro vita quotidiana. • Proporre attività di brainstorming dove gli studenti utilizzano tecnologie digitali in modi innovativi per risolvere problemi esistenti. • Realizzare un laboratorio creativo in cui gli studenti progettano e realizzano un prototipo che affronta un problema specifico utilizzando tecnologie digitali. • Facilitare workshop di riflessione personale in cui gli studenti valutano le proprie competenze digitali e identificano aree di miglioramento.	https://support.microsoft.com/ • https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp
---	---	--