

## **ISTITUTO COMPRENSIVO DI CEMBRA**

### **PREMESSA AL CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE**

Il MIUR ha predisposto un piano nazionale per la scuola digitale (PNSD).

[https://www.istruzione.it/scuola\\_digitale/index.shtml](https://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml)

Nel capitolo 4.2 vi è il riferimento alle competenze e ai contenuti che i discenti devono acquisire nel corso della loro formazione. Per quanto riguarda la nostra Provincia nel 2017 è stato predisposto un documento d'indirizzo per consolidare e rilanciare l'innovazione del sistema educativo, denominato Piano Provinciale Scuola Digitale, adottato con delibera n° 1941 del 24.11.2017.

<https://www.vivoscuola.it/Schede-informative/Piano-Provinciale-Scuola-Digitale>

Anche l'I.C.Cembra, nel rispetto della normativa, ha provveduto a predisporre il "Piano Scuola Digitale" d'Istituto, per rispondere concretamente all'esigenza di fornire percorsi specifici che offrano modalità innovative per l'apprendimento. In tal modo non solo si offriranno "saperi", ma saranno formati alunni capaci di approcciarsi ad una realtà che è sempre più focalizzata sul digitale, facendo al contempo acquisire loro la consapevolezza che il digitale è un'opportunità, se usato correttamente. L'obiettivo finale è quindi contribuire alla formazione dei nostri alunni affinché diventino cittadini digitali consapevoli.

<https://www.iccembra.it/docenti/didattica-digitale/>

Inoltre la pratica della Didattica Digitale Integrata, che permette ai discenti di confrontarsi con metodiche didattiche che si focalizzano su un apprendimento significativo di tipo collaborativo e imprenditoriale, *attraverso e per mezzo* del digitale, sta dando impulso importante all'innovazione didattica.

<https://www.miur.gov.it/web/guest/-/scuola-pubblicate-le-linee-guida-per-la-didattica-digitale-integrata>

Tale azione di innovazione va accompagnata da una Policy e dal documento PUA-Politiche di Uso Accettabile della Rete, che regolano l'uso di dispositivi digitali nella didattica, chiari e condivisi nelle finalità non solo tra docenti, ma anche con le famiglie ed altri interlocutori della Scuola, affinché il lavoro scolastico trovi anche e soprattutto una ricaduta e un supporto all'esterno.

In questa cornice, il nostro Istituto, oltre appunto ad aver promosso un suo Piano Digitale, ha stilato anche il presente *Curriculum di Cittadinanza digitale*, attraverso il quale fornire anche un contributo al percorso di Educazione Civica e alla Cittadinanza e attraverso il quale garantire una formazione digitale adeguata, attestata al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado con la certificazione delle otto competenze chiave che il Consiglio di Classe deve predisporre per ogni alunno.

Il Curricolo Digitale, che abbiamo voluto chiamare "Curricolo di Cittadinanza Digitale" per la sua alta valenza formativa della competenza di cittadinanza attiva, è quindi il supporto per strutturare poi attività e interventi in classe, anche in percorsi interdisciplinari e in modo verticale tra la Scuola Primaria e la Secondaria di Primo Grado.

Inoltre il Curricolo richiede una rivalutazione periodica in considerazione della rapida evoluzione della tecnologia, del digitale, delle richieste e del cambiamento esterno alla scuola.

Questo Curricolo, come indicato nel DIGICOMP 2.1 (documento che fornisce anche indicazioni in merito alle caratteristiche del Curricolo Digitale e che è stato di supporto per la stesura del presente documento, rielaborato in modo da fornire al Consiglio di Classe uno schema di lavoro suddiviso per bienni), deve trovare condivisione tra tutti i docenti. Per garantire il raggiungimento da parte degli alunni delle competenze digitali in maniera trasversale in tutte le discipline, è perciò importante che vi sia una progettazione di attività di diverso tipo da valutare in modo sistematico. Questo perché i diversi dispositivi elettronici sono ormai oggetti di uso quotidiano, ma non tutti posseggono realmente le competenze necessarie per il loro uso.

## **COMPETENZA DIGITALE**

(con riferimento alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e alle Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 e "Raccomandazione del Consiglio d'Europa relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" del 2018.)

[https://www.google.com/url?q=https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri%3DCELEX:32018H0604\(01\)&sa=D&source=editors&ust=1618478769797000&usq=AOvVaw37G889fb-6aqfxD8vR\\_uun](https://www.google.com/url?q=https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri%3DCELEX:32018H0604(01)&sa=D&source=editors&ust=1618478769797000&usq=AOvVaw37G889fb-6aqfxD8vR_uun)

La Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente afferma che "La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet."

[http://forum.indire.it/repository\\_cms/working/export/6057/2.html](http://forum.indire.it/repository_cms/working/export/6057/2.html)

## **VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALI EUROPEE**

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Le competenze digitali sono ventuno, secondo il DIGCOMP 2.1, e sono declinate secondo cinque aree del quadro di riferimento (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali). Nello specifico le cinque aree sono:

**1. INFORMAZIONE E DATA LITERACY**

**2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

### **3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

### **4. SICUREZZA**

### **5. PROBLEM-SOLVING**

Per le competenze specifiche delle aree si rimanda a:

[http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2017/11/DigComp%202.1\\_Sandra%20Troia.pdf](http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2017/11/DigComp%202.1_Sandra%20Troia.pdf)

## **SCUOLA PRIMARIA**

Nella Scuola Primaria, gli obiettivi delle TIC si possono sintetizzare nei seguenti punti:

- promuovere l'alfabetizzazione informatica dello studente per un utilizzo consapevole delle tecnologie;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio, favorendo l'implementazione di attività inclusive;
- facilitare il processo di insegnamento-apprendimento a sostegno della didattica curricolare tradizionale e come supporto alla Didattica Digitale Integrata;
- costituire uno degli ambienti di sviluppo culturale del cittadino;
- fornire strumenti a supporto dell'attività professionale del docente (ad esempio le modalità organizzative e comunicative interne ed esterne alla scuola);
- favorire la trasversalità e l'interdisciplinarietà del curricolo.

## CURRICOLO di CITTADINANZA DIGITALE

### COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZA	OPERATIVAMENTE esempi di lavoro/applicazioni
<b>INFORMAZIONE</b>	<b>Lo studente è in grado di:</b>  -navigare all'interno di contenitori dati, piattaforme, contenuti selezionati;  -progettare e compiere nuovi lavori, anche con l'aiuto dell'insegnante, descrivendo con frasi semplici le operazioni compiute e gli effetti ottenuti;  -utilizzare, come fase di avvio, programmi di videoscrittura e di grafica.	<b>Lo studente conosce:</b>  -l'utilizzo, con assistenza dell'insegnante, dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, video, ricerche mirate);  -le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.	Utilizzo delle funzioni principali della tastiera e del mouse/ touchpad.  Accedere a Internet con la guida dell'insegnante per visualizzare o reperire immagini.

<p><b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-progettare e compiere attività, descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi;</li> <li>-cornicette;</li> <li>-coding;</li> </ul>	<p>Uso dello stream di Classroom</p> <p>Utilizzo della mail</p> <p>Giochi online (Wordwall - Learning apps)</p> <p>Utilizzo di semplici programmi di grafica e videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo.</p>
<p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-svolgere attività di pensiero computazionale con attività e giochi che favoriscano la curiosità, la scoperta, il procedere per tentativi e la collaborazione;</li> <li>-creare cornicette (sul quaderno) seguendo un codice;</li> <li>-svolgere percorsi in palestra e giochi di</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-la collaborazione;</li> <li>-il lavoro per tentativi ed errori;</li> <li>-il funzionamento di attività computazionali;</li> <li>-il concetto di bidimensionalità e tridimensionalità;</li> <li>-la riproduzione di elementi che richiedono identificazione di spazi.</li> </ul>	<p>Primi approcci di robotica educativa.</p> <p>Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici.</p> <p>Utilizzo di paint.</p> <p>Disegno in pixel (pixel art).</p> <p>Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.).</p>

	movimento.		<p>Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione) Coding (code.org Corso 1-2).</p> <p>Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente - Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere, pavimento e griglie (su carta, coding non digitale o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby). Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere.</p>
<b>SICUREZZA</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere che l'uso della rete può essere pericoloso e che bisogna affidarsi a un adulto;</li> <li>- conoscere l'importanza di non dare autorizzazioni (non cliccare al di fuori delle app spiegate a scuola o</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-il concetto di pericolo in rete;</li> <li>-il concetto di richiesta di aiuto.</li> </ul>	<p>Gestione sempre più autonoma dell'account IC Cembra.</p>

	a casa, non divulgare la propria password a estranei), ma chiamare l'adulto.		
<b>PROBLEM SOLVING</b>	<b>Lo studente è in grado di:</b> -chiedere ad un adulto di intervenire se ci sono problemi con il device o nella creazione del prodotto.	<b>Lo studente conosce:</b> -il concetto del cattivo funzionamento del device e il concetto della difficoltà a completare il lavoro.	

#### COMPETENZE AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA

<b>AREA DI COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZA</b>	<b>OPERATIVAMENTE</b>
<b>INFORMAZIONE</b>	<b>Lo studente è in grado di:</b> - attivare i primi approcci nella ricerca di informazioni e/o immagini tramite parole chiave.	<b>Lo studente conosce:</b> -i siti principali per ricerche (Enciclopedia dei ragazzi, Treccani, ...);  -la ricerca attraverso parole chiave;	Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizzare la rete per reperire informazioni, immagini, video....

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- confrontare informazioni e dati provenienti da fonti online diverse e saper scegliere la più attendibile;</li> <li>- saper ordinare in una cartella o in un repository i materiali prodotti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-i principali motori di ricerca;</li> <li>-i principali vocabolari online;</li> <li>-la differenza tra informazioni certe e incerte;</li> <li>-metodi per selezionare i siti più attendibili, con mediazione dell'insegnante;</li> <li>-sistemi di catalogazione.</li> </ul>	<p>Creare cartelle per gestire i materiali prodotti.</p>
<p><b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collaborare in lavoro cooperativo;</li> <li>- produrre, anche in lavoro cooperativo, e/o saper condividere testi in modalità videoscrittura;</li> <li>- realizzare in lavoro cooperativo Storytelling (storie-fumetti-cartoni animati,...);</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-le regole del lavoro di gruppo;</li> <li>- il valore dello spirito della collaborazione;</li> <li>-programmi di videoscrittura;</li> <li>-funzioni per la condivisione con le</li> </ul>	<p>Uso dello stream di classroom usando la netiquette.</p> <p>Uso dei messaggi privati per condividere informazioni personali.</p> <p>Giochi per abbinare le emozioni alle principali emoticon.</p>

		<p>tecnologie digitali;</p> <p>-supporti per realizzare storie.</p>	<p>Drammatizzazioni in cui si ricreano situazioni di eventi che fanno riflettere sull'importanza dell'uso della netiquette.</p> <p>Lavorare su documenti condivisi G-Suite.</p> <p>Creazione di libretti digitali.</p> <p>Eeguire ricerche, on line, guidate.</p>
<p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>-scrivere semplici storie anche con l'inserimento di immagini con l'aiuto dell'insegnante;</p> <p>-inserire e rielaborare immagini con l'aiuto dell'insegnante;</p> <p>- realizzare Storytelling (storie-fumetti-cartoni animati,...) con l'aiuto dell'insegnante;</p>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <p>-programmi di videoscrittura;</p> <p>-funzioni per la selezione e per l'inserimento delle immagini;</p> <p>-programmi per modificare le immagini;</p> <p>-supporti per realizzare storie;</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare programmi di videoscrittura per produrre e formattare varie tipologie di testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Utilizzare il programma Wordart.com per generare</p>

	<p>-realizzare presentazioni anche con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>-strumenti e le funzioni per predisporre presentazioni.</p>	<p>nuvole di parole (per lavori di brainstorming)</p> <p>Usare software di geometria(Dè clic, GeoGebra ...)e di coding (Scratch)</p> <p>Costruire tabelle e grafici usando fogli di calcolo.</p> <p>Preparare semplici PowerPoint con la guida dell'insegnante.</p>
--	---	--	---

<p><b>SICUREZZA</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-usare forme basilari di <i>netiquette</i>;</li> <li>-identificare la pericolosità di un uso improprio della rete in merito a: postare e condividere immagini, dare informazioni a sconosciuti;</li> <li>-capire l'importanza di non dare autorizzazioni (non cliccare al di fuori delle app spiegate a scuola o a casa), ma chiamare l'adulto;</li> <li>-capire l'importanza di tutelare la <i>privacy</i>.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-il concetto di <i>netiquette</i>;</li> <li>-i rischi del postare immagini;</li> <li>-i rischi delle informazioni date a chi non si conosce;</li> <li>-le conseguenze della cessione di dati;</li> <li>-il concetto di <i>privacy</i>.</li> </ul>	<p>Gestione account iccembra/pc scuola (password/logout).</p> <p>Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizzare la rete per reperire informazioni.</p> <p>Uso dello stream di classroom usando la <i>netiquette</i>.</p> <p>Uso dei messaggi privati per condividere informazioni personali.</p>
<p><b>PROBLEM SOLVING</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare il sistema operativo: creazione di un file e una cartella,</li> <li>-salvare un file, fare</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-sistemi di archiviazione;</li> <li>-sistemi di salvataggio;</li> </ul>	<p>Uso di semplici formule del foglio di calcolo (somma, conta.se...) per gestire calcoli e risolvere semplici</p>

	copia/incolla con l'aiuto dell'insegnante;  - utilizzare programmi per il disegno e la videoscrittura.	-la funzione copia-incolla;  -strumenti per il disegno su supporto digitale;  -programmi di videoscrittura.	problemi.
--	--	---	-----------

### COMPETENZE AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA (CLASSE 5<sup>^</sup>)

AREA DI COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZA	OPERATIVAMENTE
<b>INFORMAZIONE</b>	<b>Lo studente è in grado di:</b> - organizzare le informazioni trovate tramite i motori di ricerca;  - individuare, anche con l'aiuto dell'insegnante, fonti (materiale, iconografica, ...) e loro attendibilità.	<b>Lo studente conosce:</b> -modi per l'organizzazione delle informazioni;  -la classificazione delle fonti.	I principale browser: chrome -motore ricerca: google -come scegliere le giuste keywords - selezione delle fonti e scelta degli strumenti di ricerca.

<p><b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-produrre testi in modalità di videoscrittura;</li> <li>- inserire video e immagini nel prodotto richiesto;</li> <li>-condividere attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto dell'insegnante, immagini, video, documenti;</li> <li>- collaborare attraverso le tecnologie digitali a distanza, anche attraverso una piattaforma, in modalità sincrona in lavori cooperativi predisposti dall'insegnante.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-strumenti per produrre testi in videoscrittura;</li> <li>-funzioni per inserire immagini e video;</li> <li>-funzioni per la condivisione di immagini, video, documenti;</li> <li>-funzionamento della piattaforma e dei suoi strumenti.</li> </ul>	<p>Gsuite for education (documenti, fogli, presentazioni, drive, classroom).</p> <p>Open office</p> <p>Padlet e altre bacheche di collaborazione virtuale.</p>
<p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzare storie con programmazione visuale a blocchi;</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-strumenti per realizzare Storytelling e Scratch;</li> </ul>	<p>Lavorare con Scratch.</p> <p>Creare semplici Ebook.</p>

	<p>-realizzare storie multimediali (con scelta di immagini e suoni adatte).</p>	<p>-siti con informazioni, suoni, immagini adatti al prodotto;</p> <p>-il funzionamento delle App per lavorare sulle immagini o per crearne;</p> <p>-il funzionamento di piattaforme o di App per creare informazioni online.</p>	<p>Usare Paint (o simili).</p> <p>Creare giornalini online.</p>
<p><b>SICUREZZA</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>-usare immagini, suoni, testi e altro materiale trovati in internet nel rispetto del copyright;</p> <p>-riconoscere credits (autori);</p> <p>-riconoscere l'importanza di privacy e protezione dati personali,</p> <p>-visionare, anche con l'aiuto dell'insegnante, materiali e campagne di</p>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <p>-regole che tutelano il diritto di autore;</p> <p>-il significato di "diritto d'autore";</p> <p>-le regole che tutelano il lavoro intellettuale e le modalità per citare le fonti.</p> <p>-sistemi per selezionare immagini e musiche prive di copyright;</p>	<p>Gestione account iccembra/pc scuola (password/logout).</p> <p>Percorso cyberbullismo.</p> <p>Percorso polizia postale.</p> <p>E-policy (estratto).</p>

	<p>Polizia Postale e/o altre figure specializzate;</p> <p>-riconoscere i pericoli legati ai social network e le loro regole.</p>	<p>-il concetto di "privacy" e di "dato personale";</p> <p>-l'attività delle forze dell'ordine, della Polizia Postale e degli esperti per garantire la sicurezza in Rete;</p> <p>-le potenzialità e rischi dei social network.</p>	
<b>PROBLEM SOLVING</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>- utilizzare un sistema operativo: creazione di un file e una cartella, salvare un file, fare copia/incolla rivolgendosi all'insegnante in caso di bisogno;</p> <p>- utilizzare programmi per il disegno e la videoscrittura;</p> <p>- utilizzare cloud;</p> <p>- installare Apps con il consenso dell'adulto;</p>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <p>-il funzionamento di sistemi di archiviazione e di salvataggio;</p> <p>-il funzionamento di disegno su supporto digitale;</p> <p>-le procedure per scaricare Apps;</p> <p>-conoscere il coding come supporto alla risoluzione di problemi.</p>	<p>Attività di problem solving con:</p> <p>-pc</p> <p>-tablet</p> <p>-lim.</p> <p>Robotica: LEGO MINDSTORMS</p>

	-di operare con il coding.		
--	----------------------------	--	--

**COMPETENZE AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA (CLASSE 1<sup>^</sup> SSPG)**

<b>AREA DI COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZA</b>	<b>OPERATIVAMENTE</b>
<b>INFORMAZIONE</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- navigare usando i motori di ricerca;</li> <li>- ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- valutare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- leggere, analizzare, interpretare dati, informazioni e contenuti digitali reperiti o forniti dall'insegnante.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-i motori di ricerca più adeguati in riferimento al compito da svolgere;</li> <li>-la funzione dei dati e delle informazioni e la modalità di confronto;</li> <li>- i vari tipi di fonte trovati in rete;</li> <li>- la differenza tra vari tipologie di dati e informazioni.</li> </ul>	<p>Principali browsers (chrome, firefox, edge, ...).</p> <p>Motore ricerca: google e google scholar.</p> <p>Modalità per scegliere le giuste keywords.</p> <p>Selezione delle fonti e scelta degli strumenti di ricerca</p>
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interagire attraverso le</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la modalità per</li> </ul>	

	<p>tecnologie digitali, usando vari tipi di testo;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organizzare un testo per una pubblicazione: blog, giornalino, ricerca,...;</li> <li>- condividere materiali e informazioni con le tecnologie digitali;</li> <li>- collaborare attraverso le tecnologie digitali;</li> <li>- promuovere cittadinanza con le tecnologie digitali, scambiando documenti;</li> <li>- utilizzare la netiquette;</li> <li>-gestire l'identità digitale in modo consapevole.</li> </ul>	<p>realizzare con le tecnologie digitali i vari tipi di testo (storie, ricerche,...) sia in modalità individuale sia collaborativa;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i sistemi di organizzazione di Contenuti;</li> <li>- le potenzialità del lavoro a distanza tramite Piattaforme;</li> <li>- la modalità di accesso alla documentazione in rete e di scambio informazioni;</li> <li>- le regole della netiquette come prerequisito alla base modalità del lavoro collaborativo;</li> <li>-i pericoli connessi alla gestione dell'identità Digitale.</li> </ul>	<p>Gsuite for education (documenti, fogli, presentazioni, drive, classroom).</p> <p>Open office.</p> <p>Padlet e altre bacheche di collaborazione virtuale.</p> <p>Percorso cyberbullismo</p>
--	--	---	---

<p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni);</li> <li>- integrare e rielaborare contenuti digitali;</li> <li>- salvare, organizzare e archiviare i materiali;</li> <li>- costruire una sitografia e una bibliografia.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- modalità di realizzazione di: presentazioni, storie/materiali multimediali, ...;</li> <li>- software per produrre e rielaborare immagini e/o filmati e/o video;</li> <li>- tecniche per produrre e rielaborare un filmato, un video, una presentazione, ...;</li> <li>- le modalità di archiviazione anche in un cloud;</li> <li>- l'importanza della sitografia e della bibliografia per certificare la qualità del lavoro.</li> </ul>	<p>GSuite for education.</p> <p>Software per mappe concettuali.</p> <p>Software o app per ebook.</p> <p>Scratch.</p> <p>Produrre e rielaborare immagini e/o filmati e/o video.</p> <p>Google presentation, Impress (open office di power point), Prezi.</p> <p>Paint, the gimp, open shot video editor (risorsa open per creare video).</p> <p>Google drive</p>
---	---	---	---

<p><b>SICUREZZA</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-proteggere i dispositivi per evitare situazioni a rischio;</li> <li>- rispettare le regole del <i>copyright</i> e delle Licenze;</li> <li>- proteggere i dati personali e la privacy.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i pericoli derivanti da un cattivo utilizzo o da manomissioni di un dispositivo digitale;</li> <li>- le conseguenze di un utilizzo scorretto di un dispositivo digitale;</li> <li>- le norme del diritto d'autore e del copyright;</li> <li>- le applicazioni per proteggere i dati personali;</li> <li>- i comportamenti adeguati per proteggere i dati personali e la privacy;</li> <li>-le norme di utilizzo delle piattaforme e delle App;</li> <li>- e-policy di Istituto;</li> <li>- il valore negativo dell'<i>hate speech</i></li> </ul>	<p>Gestione account iccembra/pc scuola (password/logout).</p> <p>Informazioni utili su copyright (condizioni d'uso o termini d'uso).</p> <p>Percorso cyberbullismo.</p>
-------------------------	---	--	---

	<p>- tutelare la salute e il benessere e l'ambiente</p> <p>-applicare con responsabilità le regole della <i>netiquette</i>.</p>	<p>(commenti insultanti e linguaggio volgare e offensivo sui social); - le figure a cui fare riferimento in caso di problemi in rete;</p> <p>- il concetto e il valore della reputazione online;</p> <p>- i danni fisici e psicologici causati da un utilizzo scorretto e/o prolungato dei dispositivi;</p> <p>- le corrette modalità di smaltimento dei <i>device</i>;</p> <p>-le regole della netiquette.</p>	<p>Percorso polizia postale.</p>
<p><b>PROBLEM SOLVING</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>-saper scegliere il software più adatto alle esigenze del lavoro</p>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <p>- la possibilità di interazione tra tecnologie (app, software diversi,...);</p>	<p>Attività di problem solving con:</p> <p>-pc</p>

	<p>assegnato;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificare i propri <i>gap</i> (salto di livello) di competenza digitale;</li> <li>- individuare i problemi e saper chiedere aiuto;</li> <li>-installare le Apps richieste in modo autonomo;</li> <li>-operare in modo più complesso con il coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- i diversi livelli di competenza digitale;</li> <li>- le figure a cui fare riferimento in caso di difficoltà;</li> <li>-le procedure per scaricare App;</li> <li>-conoscere il coding come supporto alla risoluzione di problemi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-tablet</li> <li>-LIM</li> <li>Play store/app store, ...</li> <li>Robotica: LEGO MINDSTORMS</li> </ul>
--	---	--	---

### COMPETENZE AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA (CLASSE 3<sup>^</sup> SSPG)

AREA DI COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZA	OPERATIVAMENTE
<b>INFORMAZIONE</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-i motori di ricerca più affidabili;</li> <li>-la funzione dei dati e</li> </ul>	<p>Google workspace for education.</p> <p>Video tematici.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- valutare e confrontare dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>- leggere, analizzare, interpretare e confrontare in modo critico dati, informazioni e contenuti digitali in modo autonomo.</li> </ul>	<p>delle informazioni e la modalità di confronto;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i vari tipi di fonte trovati in rete;</li> <li>- la differenza tra varie tipologie di dati e informazioni;</li> <li>- l'importanza del valore del pensiero critico.</li> </ul>	<p>MLOL scuola.</p> <p>WebQuest.</p> <p>Edpuzzle</p>
<p><b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organizzare autonomamente un testo per una pubblicazione: blog, giornalino, ricerca,...;</li> <li>- collaborare attraverso le tecnologie digitali in modo responsabile e consapevole;</li> <li>- promuovere cittadinanza attiva con</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le piattaforme per la pubblicazione di materiali scolastici e testi e i modi di condivisione;</li> <li>- le funzionalità del lavoro a distanza tramite piattaforme;</li> <li>- la modalità di accesso alla documentazione in rete e di scambio informazioni :</li> </ul>	<p>ePubEditor o Book Creator.</p> <p>Google workspace for education</p> <p>Lino, Padlet e altre bacheche di collaborazione virtuale</p>

	<p>le tecnologie digitali, scambiando documenti e file vari;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare la <i>netiquette</i> in modo consapevole e abitudinario;</li> <li>-gestire l'identità digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le regole della netiquette come abitudine alla base modalità del lavoro collaborativo;</li> <li>- i pericoli connessi alla gestione dell'identità digitale.</li> </ul>	
<p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare contenuti digitali creativi e originali;</li> <li>- integrare e rielaborare contenuti digitali;</li> <li>- produrre e rielaborare immagini e/o filmati e/o video inserendoli in contesti strutturati;</li> <li>- richiamare la</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-il funzionamento delle piattaforme e dei <i>software</i> proposti dal docente e sa confrontarli con altri in modo autonomo;</li> <li>-il metodo di rielaborazione per sviluppare contenuti digitali;</li> <li>- le modalità di realizzazione di: presentazioni, storie/materiali</li> </ul>	<p>Google workspace for education</p> <p>Genially, Prezi, Canva e altre piattaforme di presentazione e infografica</p> <p>Storytelling</p> <p>Timeline</p> <p>CMaps, Coogle, Mindomo, Popplet e altre piattaforme per mappe</p>

	<p>sitografia e bibliografia.</p>	<p>multimediali, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- software per produrre e rielaborare immagini e/o filmati e/o video;</li> <li>- le tecniche per produrre e rielaborare un filmato, un video, una presentazioni,...</li> <li>- l'importanza della sitografia e della bibliografia per certificare la qualità del lavoro.</li> </ul>	
<p><b>SICUREZZA</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-proteggere e gestire i dispositivi in modo autonomo e consapevole per evitare situazioni a rischio;</li> <li>-proteggere i dati personali e la privacy con responsabilità;</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i pericoli derivanti da un cattivo utilizzo o da manomissioni di un dispositivo digitale;</li> <li>- le conseguenze di un utilizzo scorretto di un dispositivo digitale;</li> <li>- le norme di legge che regolano la protezione dei dati;</li> <li>- i comportamenti</li> </ul>	<p>Creare password forti e differenziate</p> <p>Conoscenza dei documenti specifici: PUA, e-policy e netiquette</p> <p>Incontri con esperti, Polizia Postale, cyberbullismo</p> <p><a href="http://www.generazioniconnesse.it">www.generazioniconnesse.it</a></p> <p><a href="http://www.sicurinrete.it">www.sicurinrete.it</a></p>

	<p>- tutelare la salute e il benessere;</p> <p>- tutelare l'ambiente</p>	<p>adeguati per proteggere i dati personali e la privacy;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i contenuti dei progetti che analizzano ciò che può mettere a rischio la sicurezza personale in rete;</li> <li>- il valore negativo dell'<i>hate speech</i> (commenti insultanti e linguaggio volgare e offensivo sui social);</li> <li>- le figure a cui fare riferimento in caso di problemi in rete;</li> <li>- il concetto e il valore della reputazione online;</li> <li>- i danni fisici e psicologici causati da un utilizzo scorretto e/o prolungato dei dispositivi e loro smaltimento;</li> <li>- le corrette modalità di smaltimento dei <i>device</i> nel proprio territorio</li> </ul>	<p>Agenda 2030 su tutela ambiente (obiettivi specifici)</p> <p>Realizzazione di prodotti di vario tipo, anche non digitali, sui temi affrontati (cartelloni, testi scritti, infografiche digitali, bacheche virtuali..).</p>
--	--	--	--

	- applicare le regole della <i>netiquette</i> .	-le regole della netiquette.	
<b>PROBLEM SOLVING</b>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- individuare problemi tecnici e identificare la strategia migliore per risolverli;</li> <li>- valutare i propri <i>gap</i> (salto di livello) di competenza digitale.</li> </ul>	<p><b>Lo studente conosce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-le principali regole di funzionamento degli strumenti proposti dal docente;</li> <li>-la possibilità di interazione tra tecnologie (app, software diversi,...);</li> <li>-i diversi livelli di competenza digitale appresi nel percorso di formazione;</li> <li>-le figure a cui fare riferimento in caso di difficoltà.</li> </ul>	<p>Attività su modalità Tinkering.</p> <p>Siti relativi agli argomenti cercati</p> <p>Storytelling (Pixton Edu Comic Maker, Powtoon, Animaker...) e Slow motion (Stop Motion Studio)</p> <p>Gamification (Escape Room, Kahoot, Genially, LearningApps, Quizizz, Kami e Edcite...)</p>