

# Curriculum Digitale - Istituto Comprensivo di Esine

Il digitale è sempre più importante per una piena cittadinanza, al giorno d'oggi nel mondo digitale tutto cambia velocemente.

Le competenze digitali rappresentano sempre più un pilastro importante nell'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società.

Il "Curriculum per lo sviluppo delle competenze digitali" è un percorso progettato per sviluppare le competenze digitali con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, con metodologie e contenuti innovativi, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Il percorso indicato nel Curriculum intende individuare dei punti di riferimento per favorire un coerente percorso verticale, declinando lo sviluppo progressivo delle competenze digitali secondo il modello europeo DigComp, applicandolo a tutti gli ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo di Esine.

Le attività e le risorse proposte spesso sono associate a più aree e si ripetono negli anni per approfondire le aree delle competenze digitali in quanto cambia il livello di autonomia degli studenti.

Il Quadro delle competenze digitali per i cittadini (*Digital Competence Framework for Citizens* - DigComp) rappresenta un quadro di riferimento a livello europeo per lo sviluppo e la misurazione delle competenze digitali in quanto fornisce una comprensione comune, in tutta l'UE e oltre, di ciò che è la competenza digitale.

Il framework DigComp 2.2 offre un quadro condiviso sovranazionale suddiviso in 5 aree di competenza:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione dei contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

Struttura del Documento:

- Dimensione 1 = Aree di Competenza
- Dimensione II = Competenze
- Dimensione III = Livelli di Padronanza
- Dimensione IV = Esempi (Conoscenze, Abilità, Atteggiamenti)
- Dimensione V = Esempi di applicazioni in Contesto

## SCUOLA DELL'INFANZIA

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Triennio	Scuola dell'infanzia		
Prerequisiti	Si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito attraverso esperienze di tipo familiare: riconoscere alcuni device, individuare il pulsante start e avviare un dispositivo, utilizzare le icone con il touch screen.		
Area Competenza	Competenza	Attività / Evidenze / Livelli*	Note
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Distinguere le varie icone presenti sullo schermo.	Utilizzo di monitor e tavoli interattivi.
Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali  2.5 Netiquette	2.1 Saper utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni con la guida dell'insegnante;  2.5 Rispettare turni di parola durante una discussione in presenza e/o a distanza con il supporto di un adulto.	Utilizzo di semplici procedure e software didattici.  Esplorazione del galateo degli ambienti digitali.
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali	3.1 Realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante.	Storytelling multimediale (registrazione delle voci degli alunni e inserimento in un ipertesto) e gamification.
Area 4			
Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.3 Utilizzare in modo limitato le nuove tecnologie, con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico.	Attività per Safer Internet Day SID e Giornata

			nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola
Area 5			
Risolvere i problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Sperimentare l'uso degli strumenti e delle tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti; partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere semplici problemi; sperimentare le basi del pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici.	Attività di coding plugged e unplugged

**SCUOLA PRIMARIA**

<b>Grado Scuola</b>	<b>Istituto Comprensivo</b>		
<b>Anno - Triennio</b>	<b>Scuola Primaria - classi I, II e III</b>		
<b>Prerequisiti</b>	<b>Riconoscere alcuni device; individuare il pulsante start per avviare un dispositivo; visionare immagini, animazioni e video, utilizzare le icone con il touch screen.</b>		
<b>Area Competenza</b>	<b>Competenza</b>	<b>Attività / Evidenze / Livelli*</b>	<b>Note</b>
<b>Area 1</b>			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Riconoscere cartelle; ricercare file all'interno di cartelle; distinguere icone file immagine da icone file testo.	Utilizzo di semplici procedure e software didattici.  Apertura di una cartella o avvio di applicazioni note dall'icona presente sul desktop.
<b>Area 2</b>			
Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali  2.5 Netiquette	2.1 Utilizzare e interagire tramite diverse tecnologie digitali;  2.5 Rispettare turni di parola durante una discussione in presenza e/o a distanza.	Utilizzo di semplici procedure e software didattici di disegno e videoscrittura.  Esplorazione del galateo degli ambienti digitali.
<b>Area 3</b>			
Creazione di contenuti digitali	3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali	3.1 Saper realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante; individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;	Realizzazione di storie multimediali.  Uso software didattici per sviluppo giochi (coding).

	3.4 Programmazione	3.4 Sperimentare un linguaggio di programmazione guidato per fornire semplici istruzioni operative.	Storytelling e gamification. Esecuzione di percorsi tecnologici, pixel art e app per coding.
Area 4			
Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.3 Utilizzare le nuove tecnologie, con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico.	Attività per Safer Internet Day SID e Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola.
Area 5			
Risolvere i problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.	Giochi di movimento con procedure e comandi. Attività di problem solving con giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Ozobot, MBot, Cody Roby...).

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno - Biennio	Scuola Primaria - classi IV e V		
Prerequisiti	<p>Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook); usare la terminologia specifica di base; avviare e spegnere correttamente un dispositivo; eseguire semplici giochi ed utilizzare alcuni software/applicazioni; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e online; riconoscere e utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; conoscere e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</p>		
Area Competenza	Competenza	Attività / Evidenze / Livelli*	Note
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>1.1 Navigare in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti con la guida dell'insegnante; Creare cartelle, ricercando i contenuti;</p> <p>1.2 Saper scegliere i contenuti pertinenti e le fonti attendibili, con la guida dell'insegnante;</p> <p>1.3 Raggruppare e ricercare file per tipo; rinominare file; salvare, copiare o spostare file all'interno di una cartella o di una risorsa esterna.</p>	<p>Raccolta di notizie e informazioni usando internet o materiale illustrativo.</p> <p>Realizzazione di semplici dispense informative e mappe contenenti i dati dell'osservazione.</p> <p>Identificazione delle strategie di ricerca personale.</p> <p>Riconoscimento, con la guida dell'insegnante, della credibilità e dell'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Archiviazione e recupero di dati, informazioni e</p>

			contenuti negli ambienti digitali.
Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>2.1 Saper utilizzare funzioni base della piattaforma della scuola (Google, Microsoft, Registro elettronico/Agorà); rispettare i turni di utilizzo nell'uso di un device digitale (schermo, pc);</p> <p>2.5 Distinguere le semplici norme comportamentali e applicarle negli ambienti digitali;</p> <p>2.6 Gestire le proprie identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione digitale, gestire i dati prodotti utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</p>	<p>Utilizzo delle piattaforme scolastiche.</p> <p>Conoscenza del galateo degli ambienti digitali.</p> <p>Approfondimento in classe di tematiche inerenti il cyberbullismo.</p>
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>3.1 Saper realizzare artefatti per mezzo degli strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante; individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; scegliere come esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali semplici;</p> <p>3.3 Sapere che contenuti, beni e servizi digitali, possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale;</p> <p>3.4 Saper utilizzare un linguaggio di programmazione guidato per fornire semplici istruzioni operative.</p>	<p>Realizzazione di storie multimediali con scelta di immagini e suoni.</p> <p>Uso software didattici per sviluppo giochi (coding).</p> <p>Storytelling e gamification.</p> <p>Introduzione al diritto d'autore.</p> <p>Programmazione di percorsi tecnologici unplugged, pixel art, cody e app per coding.</p> <p>Code week.</p> <p>Giornalino scolastico digitale.</p> <p>Libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e app per la didattica.</p>
Area 4			

Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>4.1. Essere a conoscenza di rischi e minacce degli ambienti digitali;</p> <p>4.2 Saper utilizzare le proprie credenziali in modo corretto;</p> <p>4.3 Utilizzare le nuove tecnologie, con il coinvolgimento delle famiglie, per il benessere psicofisico.</p> <p>4.4. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).</p>	<p>Attività di sensibilizzazione.</p> <p>Attività per Safer Internet Day SID.</p> <p>Partecipazione, con il controllo dei genitori, a videoconferenze tramite il link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace.</p> <p>Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola.</p> <p>Proposte di formazione (Mooc, Webinar, ecc)</p>
Area 5			
Risolvere i problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.	<p>Giochi di movimento con procedure e comandi.</p> <p>Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi. Interpretazione di percorsi su griglie con comandi e carte (es. CodyRoby)</p> <p>Attività di problem solving con giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (Bee Bot, Ozobot, MBot, Cody Roby, Steam School Kit, ...).</p> <p>Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle e grafici.</p>



**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

<b>Grado Scuola</b>	<b>Istituto Comprensivo</b>		
<b>Anno - Biennio</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado - Classe I e II</b>		
<b>Prerequisiti</b>	<p><b>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; usare terminologia specifica di base; comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; sapere che cos'è un'identità digitale; conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); comunicare correttamente nelle interazioni digitali; individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</b></p>		
<b>Area Competenza</b>	<b>Competenza</b>	<b>Attività / Evidenze / Livelli*</b>	<b>Note</b>
<b>Area 1</b>			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>1.1 Navigare in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti, in base alla consegna dell'insegnante o alla propria necessità di ricerca. Distinzione dei principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu), da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate.</p> <p>1.2 Valutare, con la guida dell'insegnante, dati, informazioni, siti e pagine web; iniziare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</p> <p>1.3 Organizzare informazioni, dati e contenuti, anche attraverso l'utilizzo delle piattaforme Google, con la guida dell'insegnante e in autonomia (download di documenti di diverso formato, salvataggio ordinato. Caricamento e condivisione di documenti creati individualmente o in gruppo. Organizzazione in cartelle dei documenti presenti nel cloud o sul proprio dispositivo)</p>	Creazione di elaborati personali attraverso ricerca di informazioni e immagini, rielaborazione personale, inserimento di sitografia e bibliografia.
<b>Area 2</b>			
Comunicazione e	2.1 Interagire attraverso	2.1 Saper utilizzare le diverse funzioni della piattaforma della scuola (Google, Microsoft,	Didattica digitale integrata

Collaborazione	<p>le tecnologie digitali</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Registro elettronico/Agorà); interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</p> <p>2.2 Individuare, con la guida dell'insegnante, le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.</p> <p>2.3 Sapere che cos'è un'identità digitale.</p> <p>2.4 Approfondire le funzioni di collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>2.5 Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</p> <p>2.6 Gestire le proprie identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione digitale, gestire i dati prodotti utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.</p>	<p>attraverso l'utilizzo delle funzioni del registro elettronico e delle altre piattaforme della scuola: consultazione e consegna compiti a distanza, email, drive, scrittura collaborativa in documenti condivisi, ecc.</p> <p>Avere cura delle proprie credenziali di accesso alle piattaforme della scuola.</p>
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p> <p>3.4. Programmazione</p>	<p>3.1 Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa, con la guida dell'insegnante.</p> <p>3.2 Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata, con la guida dell'insegnante.</p> <p>3.3 Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore.</p> <p>3.4 Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, ...) sia offline che in cloud.</p>	<p>Creazione di elaborati digitali (presentazioni, scrittura collaborativa, filmati, audio) in autonomia e in collaborazione con i compagni, utilizzando modelli, curando il contenuto e la veste grafica.</p> <p>Utilizzo di strategie di ricerca, copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>Produzione di musica con software didattici.</p>

			<p>Percorsi didattici unplugged e digitali di pixel art, crittografia, coding, STEAM. Partecipazione Code week. Attività Programma il futuro.</p> <p>Giornalino scolastico digitale.</p> <p>Libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e app/software per la didattica.</p>
Area 4			
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p>4.1. Conoscere le regole per il rispetto degli ambienti di apprendimento della scuola; individuare e spiegare metodi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; avere cura e rispetto degli strumenti digitali personali e altrui.</p> <p>4.2 Scegliere semplici metodi per proteggere dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</p> <p>4.3 Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>4.4. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).</p>	<p>Attenta e consapevole lettura dei Regolamenti della scuola (Regolamento d'Istituto, Netiquette, ecc). Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Creazione di password efficaci e cura delle proprie credenziali personali del Registro Elettronico e dell'account di istituto.</p> <p>Conoscere ed evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet e dai videogiochi, disturbi visivi, disturbi dell'umore).</p> <p>Partecipazione attiva a incontri o eventi inerenti il</p>

			<p>Safer Internet Day SID e la Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola.</p> <p>Partecipazione attiva a incontri con esperti esterni qualificati (Polizia postale, tecnici informatici che collaborano con la Procura, Associazioni specializzate nell'ambito del bullismo e cyberbullismo, ecc.).</p> <p>Partecipazione attiva alle proposte di formazione.</p>
Area 5			
Risolvere i problemi	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>5.1 Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli; effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p> <p>5.3 Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività; riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p> <p>5.4 Esplorare, con la guida dell'insegnante, le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>	<p>Utilizzo dei dispositivi digitali durante l'attività didattica e risolvere semplici problemi tecnici (utilizzo telecamera e audio, cancellazione cronologia, aggiornamento S.O. e programmi, recupero credenziali, verifica disponibilità rete wifi di Istituto e relativo collegamento, ecc).</p>

Grado Scuola	Istituto Comprensivo		
Anno	Scuola Secondaria di Primo Grado - Classe III		
Prerequisiti	Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, utilizzando strategie di ricerca ben definite e sistematiche; saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie; sapere che cos'è un'identità digitale, individuando i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola, avendone cura e rispetto; conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali.		
Area Competenza	Competenza	Attività / Evidenze / Livelli*	Note
Area 1			
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>1.1 Navigare autonomamente in internet per cercare informazioni e contenuti digitali prestabiliti, secondo strategie di ricerca ben definite e sistematiche.</p> <p>1.2 Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</p> <p>1.3 Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...).</p>	<p>Conoscenza e utilizzo dei diversi motori di ricerca.</p> <p>Individuazione di informazioni e riferimenti affidabili.</p> <p>Organizzazione dell'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle.</p> <p>Ricerca autonoma di libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario bresciano "OPAC".</p> <p>Utilizzo della sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</p>

Area 2			
Comunicazione e Collaborazione	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<p>2.1 Utilizzare la tecnologia per informarsi, migliorando la capacità critica e apportando un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p> <p>2.2 Presentare in modo efficace i contenuti di una ricerca; conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione.</p> <p>2.3 Tutelare la reputazione online (web reputation); conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale ...).</p> <p>2.4 Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti).</p> <p>2.5 Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>2.6 Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.</p>	<p>All'interno delle piattaforme scolastiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;</li> <li>- utilizzare varie funzioni previste nelle email;</li> <li>- creare, condividere e lavorare su file con più persone;</li> <li>- modificare le impostazioni di condivisione;</li> <li>- indicare bibliografia e sitografia;</li> <li>- proporre e usare form online per creare dei sondaggi.</li> </ul> <p>Riconoscimento e applicazione delle principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>
Area 3			
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p>	<p>3.1 Realizzare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p> <p>3.3 Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; indicare le fonti di informazione.</p>	<p>Creazione di elaborati digitali in autonomia e in collaborazione con i compagni, utilizzando modelli, curando il contenuto e la veste grafica.</p> <p>Utilizzo di strategie di</p>

	3.4. Programmazione	3.4 Confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse.	<p>ricerca, copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.</p> <p>Produzione di musica con software didattici.</p> <p>Percorsi didattici unplugged e digitali di pixel art, crittografia, coding, STEAM. Partecipazione Code week. Attività Programma il futuro.</p> <p>Giornalino scolastico digitale.</p> <p>Libri digitali (versione digitali dei libri in adozione) e app/software per la didattica.</p>
Area 4			
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p>4.1. Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma scolastica e applicare misure per evitarli.</p> <p>4.2 Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma scolastica; scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali.</p> <p>4.3 Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social; distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati; conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete; conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>4.4. Adottare atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>	<p>Protezione di informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma scolastica per l'apprendimento digitale (es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</p> <p>Distinzione tra contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale scolastica, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e/o quella altrui.</p>

			<p>Condivisione della e-Policy d'Istituto al fine di riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali.</p> <p>Attenta e consapevole lettura dei Regolamenti della scuola (Regolamento d'Istituto, Netiquette, ecc).</p> <p>Riflessioni all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social network.</p> <p>Partecipazione attiva a incontri o eventi inerenti il Safer Internet Day SID e la Giornata nazionale contro bullismo e cyberbullismo a scuola.</p> <p>Conoscere ed evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet e dai videogiochi, disturbi visivi, disturbi dell'umore).</p> <p>Partecipazione attiva a incontri con esperti esterni qualificati (Polizia postale, tecnici informatici che collaborano con la Procura, Associazioni specializzate nell'ambito del bullismo e cyberbullismo, ecc.).</p>
--	--	--	---



			Partecipazione attiva alle proposte di formazione
Area 5			
Risolvere i problemi	<p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>5.1 Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali.</p> <p>5.2 Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento.</p> <p>5.3 Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p> <p>5.4 Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p>	<p>Utilizzo nell'attività didattica quotidiana dei dispositivi digitali della scuola o personali</p> <p>Conoscenza e applicazione delle più comuni impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Consapevolezza in merito alla necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <p>Svolgimento di simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo), con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Realizzazione di semplici esperienze di gaming (es. escape room).</p>