

ICS ROVELLASCA

AREE DEL
DIGCOMP

5

ORDINI DI
SCUOLA

2

CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE



www.icsrovellasca.edu.it

DigComp 2.2

Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini

Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 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

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

Sicurezza

- 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

Risolvere problemi

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



IL CURRICULUM

Curriculum è organizzato in base a Bienni: la scansione temporale è flessibile e indicativa.

Alcune competenze e attività si ripetono nei diversi bienni, poiché lo sviluppo della competenza evolve con il grado di autonomia degli studenti. Particolarmente rilevante è il terzo biennio, che collega l'ultimo anno della scuola primaria al primo della scuola secondaria di primo grado, offrendo spunti per azioni di continuità tra i due cicli scolastici.

Nella valutazione al termine della scuola primaria si valuterà la competenza acquisita attraverso le attività svolte dal primo al quinto anno. Al termine della scuola secondaria di primo grado si valuteranno le competenze acquisite dal primo al terzo anno. Si utilizzeranno gli indicatori ministeriali, esplicitati nella tabella in coda al presente documento

Aree del DigComp: le cinque aree del quadro europeo per le competenze digitali non sono trattate in modo rigidamente separato. Alcune competenze e attività si sovrappongono tra aree e bienni, in quanto la natura della competenza digitale richiede un approccio integrato.

- **Sviluppo della competenza:** l'obiettivo è aiutare le scuole a comprendere come una singola area di competenza possa evolversi sia in modo verticale (per livello) sia orizzontale (per ambiti).
- **Attività:** vengono suggerite attività pratiche per avviare, potenziare e applicare le competenze, senza pretesa di esaustività.
- **Esempi di risorse:** vengono proposti strumenti operativi (software, app, materiali, esempi) che possono supportare i docenti nella realizzazione delle attività in classe.
- **Discipline, tempi e classi:** vengono scandite le tempistiche e i docenti coinvolti.



PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: individuare informazioni all'interno di un file o pagina web offline 	<p>Denominare componenti del computer</p> <p>Iniziare a familiarizzare con semplici pagine web per ricerca di informazioni.</p>	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc: il desktop Il mouse e la tastiera</p>	<p>CLASSE PRIMA PRIMO QUADRIMESTRE (Arte e Inglese) Riconoscere, distinguere e rappresentare diverse tipologie di dispositivi tecnologici (tablet, smartphone, pc) Conoscere, individuare e disegnare le diverse parti del computer</p> <p>SECONDO QUADRIMESTRE (Tecnologia e civica) Accendere e spegnere in modo corretto il pc/tablet</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMO QUADRIMESTRE (Italiano) Reperire in una pagina di un sito web stampata su carta le informazioni che caratterizzano la struttura di un sito (indirizzo, menù, pubblicità, comando di ricerca, ecc)</p> <p>SECONDO QUADRIMESTRE (Tecnologia e scienze) Reperire informazioni all'interno di una pagina web in formato pdf fornita dall'insegnante (fornire un breve testo in pdf e chiedere di reperire alcune informazioni riportandole sul quaderno)</p>

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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	DISCIPLINE, CLASSI E TEMPI
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete e nella vita reale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Conoscere le regole per una comunicazione corretta ed efficace 	<p>Gli studenti utilizzeranno le strumentazioni e le risorse disponibili nei plessi</p>	<p>CLASSE PRIMA PRIMO QUADRIMESTRE (Italiano, Motoria) Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti SECONDO QUADRIMESTRE (Ed. Civica, Arte e immagine, Italiano)</p> <p>Riconoscere l'importanza di una comunicazione corretta dal vivo e (realizzare un regolamento condiviso sulle prime regole della comunicazione).</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMO QUADRIMESTRE (italiano e ed. civica) Simulazione di uno scambio di messaggi attraverso dei bigliettini a forma di fumetto. Riflessioni sull'importanza dell'educazione offline e online SECONDO QUADRIMESTRE (italiano) Simulazione di uoa scambio di messaggi utilizzando un programma di videoscrittura (ev. documento Google condiviso). Riflessioni sull'importanza dell'educazione offline e online</p>

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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	DISCIPLINE, CLASSI E TEMPI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale • riconoscere, codificare e decodificare sequenze di istruzioni per la realizzazione di un artefatto • 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici per sviluppare il pensiero computazionale • Utilizzare sistemi di coloritura su carta quadrettata per comporre immagini • Costruire semplici manufatti con il supporto di costruzioni con o senza istruzioni 	<p>Sito Lego education con piani di lezione</p> <p>Zaplycode</p>	<p>CLASSE PRIMA PRIMO QUADRIMESTRE (GEOGRAFIA) attività coding UNPLUGGED (reticoli, battaglia navale, tartaruga, sequenze di azioni da ordinare) SECONDO QUADRIMESTRE (arte) PIXEL ART dal codice al disegno</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMO QUADRIMESTRE (TECNOLOGIA) Costruisci il tuo mondo con LEGO (libera, manipolazione KIT) SECONDO QUADRIMESTRE (MATEMATICA) Attività Lego (seguendo istruzioni fornite)</p>

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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	DISCIPLINE, CLASSI E TEMPI
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base; 	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime schede, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali (uso dei videogiochi) • <input type="radio"/> Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. 	<p>Gli studenti utilizzeranno le strumentazioni e le risorse disponibili nei plessi</p>	<p>CLASSE PRIMA PRIMO QUADRIMESTRE (MATEMATICA) Comprendere e disegnare semplici situazioni di rischio quando si utilizzano dispositivi digitali (acqua sul dispositivo, uso corretto del caricatore, posizionamento del dispositivo per un corretto utilizzo, ecc.) SECONDO QUADRIMESTRE (scienze) Riflessioni sulle proprie abitudini di uso del digitale con riflessione sugli effetti sulla salute (quanto tempo, quale dispositivo, che tipo di risorse)</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMO QUADRIMESTRE (storia) Riflessioni, attraverso semplicissime schede, sulle parti della giornata, considerando i momenti di consumo mediali (uso dei videogiochi, video, tv) SECONDO QUADRIMESTRE (MOTORIA E MUSICA) Riflessioni, attraverso semplicissime schede, sugli stati d'animo durante attività di gioco reali e virtuali..</p>

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.• Utilizzare un dispositivo digitale o altri• strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	<p>Patente Mouse (scaricabile)</p> <p>Il mouse e la tastiera</p>	<p>CLASSE PRIMA PRIMO QUADRIMESTRE // SECONDO QUADRIMESTRE (TECNOLOGIA) Familiarizzare con il mouse</p> <p>CLASSE SECONDA PRIMO QUADRIMESTRE Utilizzo del mouse e della tastiera SECONDO QUADRIMESTRE //</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; usare terminologia specifica base; comprendere come le informazioni sono strutturate all'interno di un sito; recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; 	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali.</p>	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Gioco su file e cartelle</p>	<p>CLASSE TERZA PRIMO QUADRIMESTRE (geografia e scienze) avviare una ricerca generica (ad. es "dinosauri") su un motore di ricerca noto ed individuare la struttura del motore di ricerca (video, immagini, siti sponsorizzati, siti commerciali, Wikipedia, ecc.). SECONDO QUADRIMESTRE (storia o musica) Accesso guidato ad una pagina web fornita dall'insegnante ed individuazione degli elementi richiesti (indirizzo, titolo, chi siamo, menu..)</p> <p>CLASSE QUARTA PRIMO QUADRIMESTRE (storia, geografia e scienze) Dato un numero limitato di siti web, reperire dati, informazioni e contenuti su richiesta del docente (autore articolo, data pubblicazioni, rubrica in cui è contenuto, domande specifiche sui contenuti, ecc.) SECONDO QUADRIMESTRE (tecnologia, storia, geografia e scienze) Cercare in autonomia informazioni su un argomento dato dal docente, reperire dati, informazioni e contenuti richiesti ed indicare fonte di provenienza scelta.</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di • comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • riconosce il registro comunicativo (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare nello scambio di email; • conoscere le parti che compongono una • comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza e anche in modalità asincrona. • Utilizzare la Workspace per scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (presentazioni) in modalità collaborativa. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace (Presentazioni e Documenti e Gmail)</p> <p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini</p>	<p>CLASSE TERZA Primo Quadrimestre (italiano) simulazione di una comunicazione via mail in modalità analogica (scheda di lavoro) individuandone le parti principali</p> <p>Secondo Quadrimestre (tutte le discipline)</p> <p>primo accesso all'account istituzionale e a Classroom per visualizzare contenuti condivisi dai docenti</p> <p>CLASSE QUARTA Primo Quadrimestre (tutte le discipline)</p> <p>accesso all'account istituzionale e a Classroom per visualizzare contenuti condivisi dai docenti</p> <p>Secondo Quadrimestre (italiano e inglese)</p> <p>analizzare Gmail per invio e ricezione e-mail (destinatario, mittente, oggetto, allegato) inviare una mail all'insegnante e a un compagno</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare quale applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare (ricerca, locandina, presentazione) utilizzare alcune applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ elenchi puntati, dimensioni e colori, ecc.) saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito 	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere in formato digitale un dialogo/testo inventato. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. 	<p>Presentazioni (eventualmente siti per template gratuiti) Slidesmania.com Slidesgo.com</p> <p>Documenti</p> <p>Canva</p>	<p>CLASSE TERZA Primo Quadrimestre (tecnologia)</p> <ul style="list-style-type: none"> Primo accesso ad un programma di videoscrittura per regole base di formattazione testo <p>Secondo Quadrimestre (arte, civica, matematica indagine)</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborazione testo attraverso la videoscrittura <p>CLASSE QUARTA Primo quadrimestre (storia, geografia, scienze)</p> <ul style="list-style-type: none"> realizzazione di una Presentazione attraverso l'app dedicata in Workspace <p>Secondo quadrimestre (arte)</p> <ul style="list-style-type: none"> Primo accesso a Canva per la realizzazione di infografiche

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati • all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. 	<p>Alla scoperta del web Interland video</p> <p>Libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p>	<p>CLASSE TERZA (Tecnologia) <u>Primo quadrimestre</u> //</p> <p><u>Secondo quadrimestre (Arte, Ed. civica, matematica)</u> Realizzare un cartellone o un'indagine sulle abitudini di utilizzo di dispositivi (tempo e attività), riflessione sulle emozioni provate online e dal vivo.</p> <p>CLASSE QUARTA //</p>

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:
5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;• identificare semplici soluzioni per risolverli.	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi per poter identificare la problematica e chiedere supporto</p>	<p>Gli studenti utilizzeranno le strumentazioni e le risorse disponibili nei plessi</p>	<p>CLASSE TERZA Primo quadrimestre (tecnologia)</p> <ul style="list-style-type: none">• identificare semplici processi digitali e saperli verbalizzare (es. accesso all'account, logout, ricerca app di Google) <p>Secondo quadrimestre (tutte le discipline)</p> <ul style="list-style-type: none">• identificare, verbalizzare e risolvere semplici problemi sull'utilizzo della Workspace <p>CLASSE QUARTA Primo e secondo quadrimestre (storia, geografia e scienze)</p> <ul style="list-style-type: none">• individuare, verbalizzare e risolvere problemi sull'uso di Mail , Presentazioni, Documenti e Canva

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare • dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare • al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca). • Utilizzare Google presentazioni, Power Point, Padlet 	<p>Motore di ricerca generico Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Padlet</p> <p>Connesse Il decalogo delle Fake news</p> <p>Per template: https://slidesmania.com/free-templates/</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>	<p>CLASSE QUINTA Primo quadrimestre (storia e geografia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca con sitografia e scheda da compilare a discrezione del docente e della classe <p>Secondo quadrimestre (scienze e arte)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca con indicazione di sitografia e bibliografia (importanza delle fonti) <p>CLASSE PRIMA SECONDARIA (Lettere) Primo quadrimestre</p> <p>Decalogo Fake news</p> <p>Secondo quadrimestre (Tutte le discipline) Lavoro individuale finalizzato a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizzare l'ambiente di lavoro personale all'interno della Workspace in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • fruire in autonomia dei materiali digitali forniti dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni e svolgere consegne.

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SS

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365</p> <p>Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bossetti - tutorial Drive</p>	<p>CLASSE QUINTA Primo quadrimestre (italiano))</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere una mail inserendo un allegato alla propria maestra, che risponde. <p>Secondo quadrimestre (italiano, ed. civica)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Netiquette. Riflessione sul decalogo d'istituto <p>CLASSE PRIMA SECONDARIA</p> <p>Primo quadrimestre (lettere, scienze, inglese) Scrivere e inviare un'email completa ad un insegnante e ad un compagno (destinatario, oggetto, testo, allegati) Allegare un compito su classroom; archiviare su Google Drive il materiale condiviso su classroom.</p> <p>Secondo quadrimestre (Educazione Civica)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Netiquette. Riflessione sul decalogo d'istituto

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SS

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster...) utilizzando modelli (template) curandone contenuto e veste grafica. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Scratch o ambienti similari per: • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • Svolgere attività di geometria 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Geogebra LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League</p>	<p>CLASSE QUINTA Primo quadrimestre (tecnologia, matematica e inglese) Accesso all'account Google scolastico, operare sulle app Google Workspace (ad esempio visualizzare un documento su Classroom e scaricarlo, realizzare una presentazione) Inglese volantino auguri di Natale in lingua</p> <p>Secondo quadrimestre (scienze e arte) Condivisione di una Presentazione o di un Documento a singoli compagni e/o docenti</p> <p>PRIMA SECONDARIA (scienze, lettere, arte) Secondo quadrimestre Creazione di una presentazione multimediale per una ricerca (Google Presentazioni/ Canva)</p>

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SSPG

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule • e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere • i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali, come il tempo speso utilizzando dispositivi elettronici. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). 	<p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p>	<p>CLASSE QUINTA Primo Quadrimestre (scienze e tecnologia) Come proteggere i propri dispositivi? Virus e malware (introduzione dei possibili rischi)</p> <p>Secondo Quadrimestre (scienze e motoria) Come proteggersi da un uso sregolato ed eccessivo dei dispositivi e della rete (insieme ad ed. civica)</p> <p>CLASSE PRIMA SECONDARIA Secondo Quadrimestre (Scienze, Tecnologica)</p> <p>Riflessione sulla dieta mediale (tempo di connessione e disconnessione)</p>

TERZO BIENNIO - Classe Quinta SP e Prima SS

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	DISCIPLINE, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui • PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wi-fi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p>	<p>CLASSE QUINTA Secondo Quadrimestre (tutte le discipline) Riconoscere problemi relativi alla Rete WIFI</p>

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere chiare le mie necessità di ricerca di • informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti • affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, • la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante drive e applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. 	<p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:</p> <p>https://it.padlet.com/ www.wakelet.com https://www.pearltrees.com/</p> <p>Unità di lavoro su Scovare le bufale</p> <p>Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Cuore e parole</p>	<p>SECONDA SECONDARIA (lettere, tecnologia, arte, lingue straniere) Secondo quadrimestre</p> <p>Lavoro di gruppo in classe finalizzato ad una ricerca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificare in siti e blog gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno della piattaforma GSuite della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; 	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale</p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti</p> <p>Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely</p> <p>Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially</p>	<p>CLASSE SECONDA SECONDARIA Primo quadrimestre (matematica, scienze, motorie, lingue straniere, musica)</p> <p>Scrivere e inviare un'e-mail completa ad un insegnante e ad un compagno (destinatario, oggetto, testo, allegati, opzione Cc e Ccn, e-mail di gruppo, conferma di lettura, programmazione data e ora invio)</p> <p>CLASSE TERZA SECONDARIA Primo quadrimestre (lettere, scienze, inglese)</p> <p>Creazione e condivisione di un file inerente all'argomento selezionato dal docente (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) condividendolo con più persone; modifica successiva delle impostazioni di condivisione.</p>

	<ul style="list-style-type: none">• saper presentare le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;• Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili	
--	---	--	--

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; • realizzare podcast; • confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; 	<p>Canva</p> <p>Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: istruzioni Canva</p> <p>https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>SketchUp per utilizzare modelli 3d.</p>	<p>CLASSE SECONDA SECONDARIA Primo Quadrimestre (tecnologia, matematica, arte)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla visione tridimensionale e prospettiva (Geogebra e/o SketchUp). <p>CLASSE TERZA SECONDARIA Primo quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzione di solidi ed estrusione di solidi (tecnologia, matematica, arte, musica) • Rielaborazione di brani musicali con il supporto digitale (musica) <p>SECONDO QUADRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di presentazioni in Canva per l'esame di stato (tutte le discipline).

	<ul style="list-style-type: none">• Eventuale utilizzo di siti o app di coding. Ad esempio, Scratch, Mblock, Microbit o ambienti simili per:• svolgere attività con app o siti collegabili alla geometria, tecnologia, arte;• introduzione alla videoscrittura musicale oppure area artistica.• Attività per sviluppare l'autonomia:• creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante;• preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;• aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;• chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.		
--	--	--	--

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule • e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere • i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p>Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p>	<p>CLASSE SECONDA SECONDARIA (Educazione Civica) Primo Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali regole di condivisione/riutilizzo di risorse digitali della Rete. Creative Commons. <p>Secondo Quadrimestre (Tecnologia, Scienze)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere l'ambiente. Riflessione sullo smaltimento dei dispositivi e Carbon Footprint. <p>CLASSE TERZA SECONDARIA (Educazione Civica) Primo Quadrimestre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argomenti a scelta: Le nuove dipendenze (Gioco, Social Network, Attività on line) • La sicurezza online e il Cyberbullismo • Identità Digitale e Privacy

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• adottare semplici atteggiamenti sostenibili• (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);• essere consapevoli dell'importanza di• utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. | | | |
|--|--|--|--|

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi Seconda e Terza

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	DOCENTI, TEMPI E CLASSI
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici • problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili. • Riconoscere e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. 	<p>Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.</p> <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p>	<p>CLASSI SECONDE E TERZE (Tutte le materie) Primo e Secondo Quadrimestre</p> <p>Risolvere semplici problemi quotidiani legati all'uso del digitale in classe e fuori dalla classe</p>

VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:

- Attività e compiti di realtà;
- Esperienze di competenze digitali attive;
- Singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari, mediante l'utilizzo di App e siti a discrezione del docente;

01

LIVELLO INIZIALE

l'alunno raggiunge la competenza esclusivamente con aiuto

02

LIVELLO BASE

l'alunno raggiunge la competenza con un minimo supporto

03

LIVELLO INTERMEDIO

l'alunno raggiunge la competenza in autonomia

04

LIVELLO AVANZATO

l'alunno raggiunge la competenza in autonomia, mostrando spirito di collaborazione verso l'altro

