



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

CURRICULO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE - 2025/2027

Delibera del Collegio Docenti n. 50 del 15/12/2025





1. Quadro normativo e documenti di riferimento per il curricolo e la valutazione delle competenze digitali

Il curricolo digitale italiano si basa sull'integrazione di riferimenti **europei** (DigComp, DigCompEdu) e **nazionali** (Indicazioni, PNSD, Educazione Civica) con strumenti per **formare, certificare e valutare** le competenze digitali, sia degli studenti che del personale scolastico.

1. Quadro normativo europeo

- **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea (2018)** sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente
 - Include le **competenze digitali** come una delle 8 competenze chiave.
 - Promuove l'uso critico e responsabile delle tecnologie digitali.
- **DigComp 2.2 (2022)** – Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini
 - Descrive 5 aree di competenza: alfabetizzazione digitale, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, risoluzione dei problemi.
 - Usato come riferimento per curricula scolastici, formazione e valutazione.
- **DigCompEdu** – Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori
 - Riferimento per la formazione e l'autovalutazione dei docenti in ambito digitale.
- **DigCompoORG** – Quadro europeo per le competenze digitali delle istituzioni.

2. Quadro normativo nazionale

- **Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012, aggiornate 2018, e verrà aggiornato con le Nuove Indicazioni Nazionali del 2025)** per il primo ciclo di istruzione
 - Introducono l'educazione digitale trasversalmente alle discipline.
- **Linee guida per i Percorsi di Formazione Scuola Lavoro ex PCTO**
 - Prevedono lo sviluppo e la certificazione delle competenze digitali.
- **Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (2020)**
 - Prevedono l'educazione alla cittadinanza digitale come uno dei tre assi fondanti.
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD – DM 851/2015)**
 - Documento strategico che promuove l'innovazione digitale nella scuola.
 - Include azioni per la formazione docenti, l'infrastruttura digitale e l'uso del digitale nella didattica.
- **DM 328/2022** – Decreto ministeriale di adozione delle Linee guida per l'orientamento
- **DM 14/2024** - Decreto di adozione dei modelli di certificazione delle competenze
 - Riferimento per la valutazione delle competenze digitali in uscita dai diversi gradi scolastici.
- **Syllabus "Competenze digitali per la scuola" (MIUR – 2020)**
 - Derivato da DigCompEdu, strutturato in livelli (A1-C2), guida la formazione del personale scolastico.
- **PNRR Istruzione – Formazione del personale scolastico (2023-2025)**
 - Grande investimento sulla digitalizzazione e sulle competenze digitali.



2. Il livello di qualifica europeo al termine del primo ciclo di istruzione **Quadro Europeo delle Qualifiche – EQF**

Il **Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF – European Qualifications Framework)** è uno strumento dell'Unione Europea volto a rendere comparabili i sistemi di istruzione e formazione dei diversi paesi europei, attraverso **8 livelli di qualifica**, ciascuno basato su **risultati di apprendimento**: conoscenze, abilità e competenze.

Livello EQF al termine del primo ciclo di istruzione

In Italia, **al termine del primo ciclo di istruzione** (cioè dopo la **scuola secondaria di primo grado**, che si conclude in genere a 14 anni), lo studente **raggiunge il Livello EQF 2**.

☒ **EQF – Livello 2: caratteristiche**

Dimensione	Descrizione del Livello 2 EQF
Conoscenze	Conoscenze di base in ambiti lavorativi o di studio ben definiti
Abilità	Abilità pratiche e cognitive di base necessarie per utilizzare informazioni rilevanti al fine di svolgere compiti e risolvere problemi di routine
Responsabilità e autonomia	Lavorare o studiare sotto supervisione con un certo grado di autonomia

Documenti di riferimento italiani

- **Decreto MIUR 139/2007** – Obbligo di istruzione e competenze chiave di cittadinanza
- **Decreto Legislativo 13/2013** – Sistema nazionale di certificazione delle competenze
- **Quadro Nazionale delle Qualificazioni (QNQ)** – Allineato all'EQF, conferma che il primo ciclo di istruzione corrisponde al livello 2



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

Tipologia di qualifica Diploma di licenza conclusiva del primo ciclo di istruzione

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Le competenze sono la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia	Le abilità indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).	Le conoscenze sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

3. La competenza digitale

La competenza digitale è una delle otto competenze individuate nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio **"Le competenze chiave per l'apprendimento permanente 2006/962/CE"**, e 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.

La competenza digitale presuppone una solida **consapevolezza e conoscenza** della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendo le correlazioni.

Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE fornisce una definizione di competenza digitale basata sul **framework DigComp 2.1 (integrata dal DigComp 2.2)**, secondo cui essa presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Essa comprende **l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber- sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico**. La competenza digitale è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale.

COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (2022, DigComp 2.2)

DIMENSIONI (AREE DI COMPETENZA)	COMPETENZE SPECIFICHE
1. 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
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente



5. Problem solving

- 5.1 Risolvere i problemi tecnici
- 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali
- 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

4. Il Profilo dello studente e la certificazione delle competenze digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
Usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla soluzione di problemi semplici, con l'opportuna guida dell'insegnante.	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, sa risolvere problemi semplici. Sa eseguire una ricerca in rete. Sa riconoscere le parti del pc, il sistema operativo in uso.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi

5. Riferimenti alle competenze digitali

Riferimenti più o meno espliciti alle diverse e molteplici dimensioni della competenza digitale si possono rintracciare nelle Competenze di base a conclusione dell'obbligo di istruzione relative agli assi culturali e in tutte le Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria (D.M. n. 139/2007).

Competenze chiave di cittadinanza al termine dell'istruzione obbligatoria

1. Imparare ad imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire e interpretare l'informazione.

Le Indicazioni nazionali del 2012 per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione non offrono una declinazione dettagliata delle competenze digitali, metacognitive, metodologiche e sociali come invece avviene per le competenze culturali connesse alle discipline. Di esse si rintracciano, comunque, riferimenti nella Premessa, nei paragrafi dedicati all'ambiente di apprendimento, in diversi traguardi delle varie discipline.

In particolare, nel paragrafo dedicato alla disciplina di Tecnologia, sono presenti precisi riferimenti alle competenze digitali: *"I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai*



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile. La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi."

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni nazionali non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza **digitale in tutte le discipline** e tutte concorrono a costruirla. L'aspetto educativo connesso all'uso delle TIC viene approfondito nel documento proposto dal MIUR ad integrazione delle Indicazioni Nazionali: **il Sillabo di Educazione Civica Digitale (gennaio 2018), dove quest'ultima viene intesa come una nuova dimensione che aggiorna ed integra l'educazione civica**, finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica.

Le parole chiave dell'educazione civica digitale sono: **spirito critico e responsabilità**.

Spirito critico, perché è fondamentale, per studenti e non solo (docenti e famiglie sono altrettanto coinvolti) essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano legate alla tecnologia si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo spirito critico è condizione necessaria per "governare" il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società. Responsabilità, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo.

Dallo **spirito critico e dalla responsabilità** deriva la capacità di saper massimizzare le potenzialità della tecnologia (ad es. in termini di educazione, partecipazione, creatività e socialità) e minimizzare quelli negativi (es. in termini di sfruttamento commerciale, violenza, comportamenti illegali, informazione manipolata e discriminatoria) (cfr. Sillabo di Educazione Civica Digitale (MIUR - gennaio 2018)).

Competenza digitale significa, quindi, padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con autonomia, spirito critico, consapevolezza e responsabilità nel rispetto degli altri e sapendo prevenire ed evitare i pericoli.

Il presente curriculum sarà aggiornato con le Nuove Indicazioni Nazionali pubblicate il 9/12/25.

6. Il Curriculum digitale verticale

Il curriculum per lo sviluppo di competenze digitali accompagna in modo flessibile le attività curriculari di apprendimento degli studenti sui temi del digitale e dell'innovazione, attraverso percorsi didattici fortemente innovativi. Il curriculum digitale deve:

- corrispondere ad un piano pedagogico che definisca chiari processi didattici;
- fondarsi su elementi di trasversalità e interdisciplinarietà;



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

- comprendere obiettivi e risultati didattici misurabili;
- garantire la validazione scientifica e pedagogica dei contenuti e dei metodi didattici e la valutazione dell'apprendimento;
- essere finalizzato alla maturazione delle competenze digitali, attraverso percorsi didattici fortemente innovativi;
- assicurare la flessibilità ai diversi approcci (di tipo ludico-esplorativo nelle sezioni dell'Infanzia e nelle prime tre classi della Primaria, sistematico nelle classi quarte e quinte e funzionale nella Secondaria);
- favorire la progettazione di esperienze didattico-educative commisurate all'età dei discenti, in cui gli allievi siano chiamati ad agire tutte le competenze, integrando la dimensione analogica con quella digitale.

Il Curriculum Verticale Digitale dell'IC di via Scopoli è così strutturato:

- ✓ **per bienni:** si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida. Alcune competenze e attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;
- ✓ **secondo le 5 aree del DigComp:** anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze e alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso biennio o nei diversi bienni, perché nella competenza digitale c'è una forte integrazione tra aree;
- ✓ **per sviluppo di competenza (prima colonna):** proposte da tenere presente, la competenza si può sviluppare nei primi anni scolastici per poi considerarla obiettivo da conseguire negli ultimi;
- ✓ **per attività (seconda colonna):** si tratta di proposte non esaustive sul "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita. Ogni docente avrà la possibilità di utilizzare la propria esperienza e creatività per inventare attività finalizzate ad acquisire le competenze;
- ✓ **per esempi di risorse (terza colonna):** elenco di suggerimenti, di supporti operativi (software, app, materiali, esempi e link a siti o tutorial...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe. **Tale colonna sarà aggiornata e integrata periodicamente.**



SCUOLA DELL'INFANZIA – ULTIMO ANNO

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare gli oggetti secondo caratteristiche e criteri logici diversi, identificandone alcune proprietà. - Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio e seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni. - Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) e con la robotica educativa, in un contesto di gioco	- Identificare gli oggetti e individuarne le diverse caratteristiche (forma, colore, dimensione, funzione). - Svolgere compiti su dimostrazione e su indicazioni verbali, secondo semplici sequenze operative. - Muoversi nello spazio e seguire percorsi secondo consegne topologiche e temporali. - Orientarsi nello spazio del foglio e degli ambienti scolastici. - Riprodurre figure, simboli, forme geometriche essenziali secondo indicazioni e con la guida dell'insegnante. - Sperimentare la robotica educativa e il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività guidate unplugged e tecnologiche.	<u>Divertiamoci con le pixel art</u> <u>Autunno in PixelArt</u> (esempio) Supporti multimediali (Tavolo interattivo, Monitor interattivo, tablet)



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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • Percepire e comunicare le proprie esigenze ed emozioni. • Avere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri del vivere insieme e del rispetto delle regole • Imparare a riconoscere ed esprimere le emozioni e i sentimenti. • Rispettare le regole comuni, relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e cooperare. • Riuscire a superare le situazioni di conflitto.	• Utilizzare diversi codici e mezzi per comunicare semplici messaggi in determinati contesti. • Interagire con i robot e osservarne il comportamento, in un contesto ludico.	<u>Buttiamo le parole appuntite e scambiamocile parole piumate</u> <u>Schede didattiche</u> parole ostili schede



AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: -familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, della robotica educativa e utilizzare le tecnologie digitali per sperimentare le potenzialità didattico-educative, espressive e creative, in un contesto di gioco	Riprodurre le principali componenti del computer nel disegno con varie tecniche grafo pittoriche o con collage. Far accendere e spegnere il computer. Far orientare sullo schermo del computer mediante i tasti delle frecce direzionali; far manovrare il mouse per puntare, cliccare e trascinare; far utilizzare la tastiera per digitare simboli, numeri, lettere e semplici parole. Disegnare e colorare con le applicazioni digitali. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico con applicazioni didattiche. Risolvere problemi semplici con domande guida.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera

METODOLOGIE e STRUMENTI DIDATTICI:

- Giochi collaborativi
- Alfabetizzazione emotiva
- Attività di educazione socio-affettiva
- Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico.
- Tracciati grafici codificati
- Pixel art e coding (creazione di immagini digitali o su fogli quadrettati mediante l'uso del codice cromatico e viceversa)
- Giochi motori e percorsi (coding unplugged attraverso il corpo in movimento)
- Realizzazione di oggetti secondo indicazioni procedurali (sequenze logiche)
- Attività creative con le tecniche del Making e del Tinkering
- Letture animate in biblioteca



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

- Attività quotidiane, sequenze narrative e filastrocche (sequenze logiche)
- Disegnare e comporre figure geometriche semplici con il coding (tangram creativo)
- Microattività ludiche di coding e robotica educativa dedicate
- Attività laboratoriali analogico-digitali in continuità tra i tre ordini di scuola
- Quiz, test online e schede interattive



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

**PRIMO BIENNIO
CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA**

PREREQUISITI:

Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Pertanto, si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. **Va quindi chiarito che non si tratta di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.**

Anche con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook).
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo.
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Visiona immagini, animazioni, video.
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.



AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/MATEMATICA-SCIENZE

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e/o con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - 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 ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	- Far individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. - Far riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. - Far individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. - Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. - Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. - Ritrovare file archiviati. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto (si registra la maestra): 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



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: -utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - conoscere l'importanza delle parolee dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette)	Far prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (Microsoft Teams). Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare nel digitale (Netiquette). Riconoscere i pulsanti e le funzioni base della LIM/Smart board. Lavorare e operare con essa. Scrivere e leggere semplici messaggi identificando mittente, destinatario e contenuto, prima in modalità cartacea e poi digitale.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Teams <u>Buttiamo le parole appuntite e scambiamocile parole piumate</u> <u>Schede didattiche</u> parole ostili <u>Giocare con il cuore</u> Progetto Luca NardiVDA Cos'è la NETIQUETTE: <u>netiquette spiegata ai bambini</u>



AREA DI COMPETENZA 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/ARTE/MUSICA/MATEMATICA

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici.	• creare un cartellone da esporre in aula, con le componenti dei dispositivi in uso. • Utilizzare giochi didattici con drag and drop (secondo anno); anche con input di testo (fine primo biennio). • Compilare un test a buchi scegliendo tra le parole proposte (esercizio in lingua straniera o altra disciplina), anche aggiungendo parole. • Creare un disegno con un software/app di grafica e pixel art. • Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine, riordinare istruzioni. • Utilizzare codici e simboli. • costruire un libro cartaceo, un ebook con semplici fiabe illustrate, immagini, parole o semplici frasi. • Avvio all'uso di Scratch o code.org. • Creare disegni digitali con Paint	EDITOR GRAFICI Code.org Disegnare un computer con Paint (videotutorial) FlipAnim (piattaforma gratuita per creare libri animati online) ABCya Animate (piattaforma online) Meta (animare disegni dei bambini) Zaplycode (creare e trovare pixelart) GIOCHI PER DISEGNARE QuickDraw Google (gioco online di velocità, sfida i giocatori a disegnare rapidamente e in modo comprensibile) AutoDraw (riconosce i tuoi disegni) WORDWALL (creare risorse didattiche: quiz, giochi di parole e di abbinamento, ecc...) LEARNINGAPPS (applicazione web 2.0 per creare e condividere con tutti piccoli moduli di apprendimento) https://www.zaplycode.it/ https://www.pixilart.com/ https://fantavolando.it/divertiamoci-con-la-pixel-art/ https://126maestramaria.wordpress.com/tag/reticolo/ https://ladigitale.dev/digitools/ Bee Bot e Blue Bot https://photon.education/it/



AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DOCENTE INTERESSATO: SCIENZE/LETTERE

Descrittori di competenza:

4. 2 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; - riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; - riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - conoscere norme per la sicurezza per sé stessi e per gli altri; - riconoscere le informazioni di base per accedere all'ambiente digitale; - saper indicare e motivare i videogiochi e i programmi preferiti.	- Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico. - Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. - Disegnare a mano un avatar con un software o una app. - Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. - Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Discutere, dopo delucidazioni e visione di cartoni animati come i Supereroi, di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola. - Disegnare un evento pericoloso. - Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.	https://avatar-maker.com/Pixton-foto-di-classe-con-avatar <u>Fermati e pensa</u> <u>PRIVACY ONLINE PER I BAMBINI</u> <u>INTERLAND AVVENTURE DIGITALI</u> <u>IL GIOCO DELLE EMOZIONI</u> <u>Passare troppo tempo davanti allo schermo è dannoso per i bambini?</u> www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/i-serious-game-a-scuola-per-prevenire-luso-problematico-del-web-il-progetto/



AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

DOCENTE INTERESSATO: MATEMATICA, ARTE, INGLESE

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, con un supporto adeguato , sono in grado di: -identificare situazioni problematiche e semplici soluzioni per risolverle.	• Utilizzare Giochi di logica, semplici Sudoku, labirinti cartacei e online. • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative. • Affrontare un problema, anche di vita quotidiana, da risolvere lavorando in coppia o in piccolo gruppo, o con role play. • Attività per denominare e distinguere le principali parti hardware, riconoscere file, cartelle, icone, programmi, arrestare, aggiornare, riavviare il sistema. • Organizzare una caccia al tesoro in classe, una caccia agli indizi per risolvere un problema, come trovare il modo di aprire una scatola misteriosa. • Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o in 3D per individuare l'uscita dal labirinto • Fornire vari blocchi, lego o altri materiali per costruire prima in autonomia e poi chiedendo di creare qualcosa di specifico, come un ponte o un edificio, fornendo, quando necessario, le istruzioni dettagliate. • Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto la cui risoluzione richiede l'applicazione delle conoscenze apprese, il ragionamento e la logica. • Scegliere una parola di sei lettere e chiedere di crearne la maggior parte di parole possibili, usando solo le lettere della parola originale.	<u>Il gioco della rete</u> (come funziona internet) <u>Come si apre una cartella?</u> Quiz <u>Escape room</u> (nozioni di informatica di base) ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER; ILDESKTOP <u>tecnologia classe prima</u> <u>Math Apps MathsBot.com</u> <u>filter?subjects=math&sort=alpha</u> <u>Virtual Manipulatives </u> <u>MathematicalModelling </u> <u>Toy Theater</u> <u>Hidoku Solver</u>; GUARDA LA PLAYLIST: <u>ATTIVITÀ LOGICA N. 1 -</u> <u>Sudokino 4x4 con icolori</u> Per creare giochi online (ogni genere): <u>Bookwidgets</u> <u>Learning apps</u> <u>Robotica educativa, making, coding etinkering</u>



**TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL
PRIMO BIENNIO**

COMPETENZE AREA 1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: 1. trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; 2. scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e/o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.
COMPETENZE AREA 2	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ✓ 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 (Netiquette).
COMPETENZE AREA 3	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ✓ scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ✓ scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. ✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ✓ riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.
COMPETENZE AREA 4	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: ✓ individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; ✓ 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 in ambiente digitale; ✓ saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.
COMPETENZE AREA 5	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ✓ agire sui dispositivi secondo le funzioni base.



PREREQUISITI (corrispondono ai traguardi del primo biennio)

**SECONDO BIENNIO
CLASSE TERZA E QUARTA SCUOLA PRIMARIA**

**AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA**

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: • esprimere le mie necessità di ricercaeinformazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline eonline; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazionivengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negliambienti digitali; • individuare la procedura per salvareun documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.	• Avviare all'utilizzo di un motore diricerca; • Individuare i programmi principali, conoscere il sistema operativo in modo semplice e adeguato all'età; conoscere i programmi di grafica, software didattici, (paint, word, google doc...). • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento	<u>Gestire la ricerca in rete con i bambini</u> <u>Un motore di ricerca gratuito fatto appostaper i bambini</u> Tutorial o mini guide per imparare leprocedure: https://learningapps.org/10516284 <u>Ti presento Windows (Edscuola)</u> <u>Gioco su File e cartelle (Wordwall)</u> <u>Associazione M.E.C. Media Educazione</u> <u>Comunità Patentino per lo Smartphone</u> <u>SI SPERIMENTA IL PATENTINO DIGITALE </u> <u>Euroregionenews</u>



AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DOCENTE INTERESSATO: ITALIANO, TECNOLOGIA

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (mail, chat, sms, messaggi tramite web, ...) • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola MICROSOFT TEAMS. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare nel digitale (Netiquette); • Riconoscere i pulsanti e le funzioni base della LIM/Smart board. Lavorare e operare con essa. • Scrivere e leggere semplici messaggi per poi passare a semplici e-mail, con l'aiuto del docente • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto), prima dal cartaceo poi in digitale. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare lavagne digitali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	Utilizzo di piattaforme collaborative online: MICROSOFT TEAMS spiegato per i bambini: https://www.bing.com/videos/riview/relatedvideo?&q=come+si+usa+la+piattaforma+teams+spiegata+ai+bambini&&mid=1FE1887F6DA96247BF7C1FE1887F6DA96247BF7C&&FORM=VRD GAR Tutorial e miniguide per apprendere le procedure: <u>La comunicazione on line</u> ("C'è posta per te" pag. 27). <u>L'e-mail spiegata ai bambini</u> (video) Lavagne collaborative: Whitebord di teams Bing Video https://excalidraw.com/ <u>Padlet</u> <u>Digidoc</u> Cos'è la NETIQUETTE: Bing Video



AREA DI COMPETENZA 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DOCENTE INTERESSATO: ARTE/INGLESE/ MUSICA/STORIA/GEOGRAFIA/SCIENZE

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, sono in grado di: - 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 gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); - 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; - scomporre un problema in sotto-problemi e saper	- Scrivere in formato digitale un testo; fare dettati, copiare la formattazione, usare il correttore ortografico e revisione; usare la videoscrittura creativa (testo immagine). - Utilizzare lo Storytelling (progettare uno Storyboard); - Realizzare fumetti prima cartacei e poi in digitale - Creare una presentazione. - Codificare e decodificare istruzioni date con modalità diverse. - Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. - Creare un libro digitale. - Attività di coding. - Costruire contenuti digitali con Lego Education o TinkerCAD o Sketchpad per creare modelli 3D: dopo aver visitato luoghi (della città e non solo) ricercare varie notizie storiche, dei monumenti prima disegnati e poi realizzati fisicamente e inseriti in una cartina topografica della città costruita attraverso un progetto fatto con GOOGLE EARTH e STREET VIEW. - Fare tabelle, percorsi, elaborare immagini, passare	Creazione di contenuti: Animaker (Una piattaforma per la creazione di video di animazione e live action per ogni occasione) Storyjumper (Dove studenti, genitori e insegnanti collaborano per pubblicare i propri libri di fiabe) Book creator (creare contenuti condivisi) Ourboox (creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D, ...) Storyboard That (creare una storia digitale in pochi minuti utilizzando immagini, testo e modelli di storyboard) Usare Storyboard per creare fumetti (video tutorial) IN TEAMS APPLICAZIONE: POWER POINT https://youtu.be/XF34-Wu6qWU Canva (piattaforma di progettazione grafica e comunicazione visiva online per progettare e pubblicare) Storie con Scratch (ambiente di programmazione, completamente gratuito, che usa un linguaggio di programmazione di genere visuale e grafico, a blocchi) <u>Learningapps</u> <u>Coding imparare a riconoscere le direzioni in inglese</u> <u>Creare contenuti sotto forma di gioco:</u>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	dallo schema grafico a una figura a 3D (animazione tridimensionale). • Rappresentare sequenze, linee, algoritmi, cornicette, percorsi da utilizzare in Ed. Motoria. (es. il gioco della settimana, gioco dell'oca...). • Costruire percorsi con linee, figure geometriche (anche con i giochi dei chiodini e poi con Pixel), diagrammi, calcolo, esempio in Excel spesa unitaria e totale...; scrivere e conoscere le procedure; rappresentazioni di dati e risultati di un problema con tabelle e grafici. • Elaborare una semplice combinazione tra immagini e suoni creando semplici prodotti musicali con aiuto di software specifici. • Cercare su Youtube Canti e Suoni popolari. • Suonare semplici melodie con app musicali.	<u>TinyTap</u> (Il sistema consente ai bambini di cimentarsi in giochi educativi ideati da docenti ed esperti, di costruire storie, di creare presentazioni.) <u>Tutorial TinyTap</u> (videotutorial) <u>Blocket</u> (offre una varietà di giochi per mantenere gli studenti coinvolti ed entusiasti) <u>Giochi di CodyRoby e varianti</u> (Kit da scaricare) <u>Blockly Games</u> (giochi a blocchi) <u>CS Unplugged</u> (raccolta di materiale didattico gratuito che insegna informatica attraverso giochi e puzzle coinvolgenti che utilizzano carte, corde, pastelli, ...) <u>Code.org</u> (piattaforma didattica pensata per insegnare agli studenti i principi della programmazione) <u>Codeweeek</u> (piattaforma che aiuta a imparare a programmare) <u>SCRATCH</u> (ambiente di programmazione, completamente gratuito, che usa un linguaggio di programmazione di genere visuale e grafico, a blocchi) <u>MICRO:BIT</u> per creare e gestire le lezioni di programmazione di tutta la classe in pochi minuti.
--	---	---



AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/TECNOLOGIA/SCIENZE MOTORIE

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: -sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; -utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; -utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; -utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; -proteggere il dispositivo in uso; -sapere che i dati sulla propria identità digitale possono essere utilizzati da terzi e come proteggerli per evitare che siano utilizzati, anche chiedendo aiuto; -utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati	-Utilizzare l'account scolastico in autonomia, anche sul device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. -Far leggere i termini di utilizzo dei servizi web. -Impostare password sicure e mantenere la segretezza. -Costruire e utilizzare un avatar personale in sicurezza. -Far conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola e dell'utilizzo degli applicativi (Netiquette). -Far comprendere l'importanza di preservare i propri dati personali in sicurezza. -Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete anche con un percorso di Storytelling (anche su tematiche di cyberbullismo). -Invitare e intervistare persone competenti sulla protezione dei dati (vedi polizia postale, ...). -Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci	<u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> Interland video <u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> (Interland) libropdf <u>ALLA SCOPERTA DEL WEB</u> (Interland) gioco online <u>ALLA SCOPERTA DI INTERNET</u> Internetopoli gioco <u>COS'E' INTERNET</u> esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix <u>La ricerca sicura on line</u> ("Di chi è questo?" pag. 43). <u>DATI PERSONALI</u> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia <u>SEGUI LE TRACCE DIGITALI</u> percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia <u>L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini e EducareDigitale.it</u> <u>MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it</u> (ludotecaregistro.it) Netiquette gioco https://learningapps.org/view1218157 Netiquette en français: https://wordwall.net/it/resource/29382595Home <u>-EducareDigitale.it</u> <u>Progetto sociale di sensibilizzazione sull'utilizzo delle parole Parole O Stili</u> Progetti Polizia postale e/o carabinieri



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); -esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di unvideogioco o della fruizione di un cartone; -conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza; -essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita.	abita -Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. -Eseguire esercizi di ginnastica posturale. -Scrivere un codice di comportamento in classe e in rete. -Far comprendere l'importanza di regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. -Svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali, indicando i programmi e i video giochi preferiti (anche con grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.	<u>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</u> <u>Ginnastica posturale</u> <u>Cresco bene</u> Come proteggersi on line https://youtu.be/WTojfGEKGmc?feature=shared come proteggersi dai bulli online: https://youtu.be/qjaOeUDclwc?feature=shared
--	---	--



AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA/MATEMATICA/ARTE

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: -individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi ed delle tecnologie digitali; -identificare semplici soluzioni per risolverli.	-Denominare e distinguere le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi. -Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). -Utilizzare il drive (come si salva un file, come si condivide una cartella, come si condivide un file).	<u>Virtual Manipulatives Mathematical Modelling Toy TheaterHidoku Solver</u> <u>er?subjects=math&sort=alpha</u> (Phet Colorado) <u>ATTIVITÀ LOGICA N. 1 - Sudokino 4x4 con icolori</u> <u>10 problemi di tecnologia più frustranti difficilida risolvere - Navigaweb.net</u> <u>Bookwidgets Learning apps flashcards con Canva</u> <u>Robotica educativa, making, coding e tinkering</u>



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

COMPETENZA AREA 1	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: ✓ esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; ✓ usare terminologia specifica base; ✓ comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; ✓ organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; ✓ individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ✓ avviare la procedura per stampare un documento.
COMPETENZA AREA 2	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); ✓ conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; ✓ conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); ✓ 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.
COMPETENZA AREA 3	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ 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, ecc.); ✓ saper gestire le regole di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni, 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; ✓ scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; ✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito dato.
COMPETENZA AREA 4	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ✓ essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

	più o meno esplicita; ✓ utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; ✓ utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui; ✓ utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; ✓ proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; ✓ sapere che i dati sulla propria identità digitale possono essere utilizzati da terzi e di conseguenza come proteggerli; ✓ utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale, ecc.); ✓ essere consapevole della necessità di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; ✓ esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; ✓ conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
COMPETENZA AREA 5	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali; ✓ identificare semplici soluzioni per risolverli.



PREREQUISITI (corrispondono ai traguardi del secondo biennio)

**TERZO BIENNIO
CLASSE QUINTA PRIMARIA E PRIMA SECONDARIA**

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU CONTENUTI E DATI

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/TECNOLOGIA

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 DELLE COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, se necessario, sono in grado di: -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 (fake news), fatti, opinioni e teorie riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.	-Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o per la propria necessità di ricerca. -Creare sitografia e bibliografia di ricerca. -Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata). -Utilizzare app online (piattaforma di Istituto: Office 365). -Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate. -Attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	<u>Motori di ricerca da Generazioni Connesse</u> <u>Video RICERCA IN RETE</u> <u>Come usare Google per trovare informazioni</u> <u>- Focus Junior</u> <u>Wakelet</u> <u>Padlet</u> (versione base) Si può accedere con account microsoft <u>Internetopoli</u> <u>Fake News da Generazioni Connesse</u> <u>Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</u> <u>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</u> (per i docenti) <u>Teachable Machine</u> <u>machinelearningforkids</u>



AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire 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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; - riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; - comunicare correttamente nelle interazioni digitali; - conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; - sapere che cos'è un'identità digitale.	- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar con gli adeguati accorgimenti per la tutela della privacy. - Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. - Saper accedere e gestire il proprio account sulla piattaforma scolastica - Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). - In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. - Scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una 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. - Lavorare da soli o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. - Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	MICROSOFT TEAMS Bing Video <u>Foto di classe con avatar</u> (con i necessari provvedimenti a tutela della privacy) Impronte digitale nei device Bing Video <u>Interland</u> (gioco online sulla sicurezza digitale) Percorso smartphone - Patentino GIORNATA MONDIALE DELLA SICUREZZA IN RETE Bing Video Privacy e Cyber Security: Al di là della...Rete Emozioni in rete: Bing Video Dipendenze digitali: come promuovere il benessere online Esempi sulla Netiquette Come si comunica in rete. ABC della netiquette per studenti (e non solo)



AREA DI COMPETENZA 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DOCENTE INTERESSATO: ARTE/MATEMATICA/STORIA/GEOGRAFIA/SCIENZE/MUSICA

3.1 Descrittori di competenza:

3.2 Sviluppare contenuti digitali

3.3 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Copyright e licenze

3.5 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: - individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e/o in modalità collaborativa - scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata - saper utilizzare le applicazioni TEAMS	-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, Video, Immagini interattive, Mappe interattive, storie ecc.) sia offline che in cloud, rispettando il diritto d'autore; -Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione; -Simulare intervista a personaggi famosi; -Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli, curandone contenuto e veste grafica; - Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. - Realizzare storytelling. -Utilizzare Scratch, Code.org, Mblock, Mbot, Lego, o ambienti simili (plugged e unplugged) per: sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, percorsi e labirinti), utilizzare semplici applicazioni robotiche, attività di geometria, creare musica. -Partecipazione alla CodeWeek -Creazione di libro digitale	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator (Comic Strip Maker Google Presentazioni Canva Google earth Word Cloud Libro game Storywizad per lo storytelling Storywizad tutorial (con account Microsoft)) Edpuzzle per creare video interattivi (con account Microsoft) Tutorial Edpuzzle Creazione di poster/giornale/infografica conCanva (di Daniele Biancardi) Creare infografiche con Genially (accedere con account Microsoft) Book Creator o Storyjumper per esempio) Istruzioni Book Creator Book Creator quick guide Simulare intervista con Blabberize: Tutorial Blabberize FlipAnim - creare animazioni online Video animation con Canva Creare musica, cartoline sonore, podcast Garage Band typedrummer Chrome music Lab MuseScore STOP MOTION: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

		consapevole dello smartphone. Anche con Google Slides. <u>Geogebra</u> <u>Cospaces</u> (accedere con account Microsoft) Minecraft edu<u>Cody Roby</u> <u>LEGO® Education Professional Development</u> (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 LEGOSPIKE) <u>Piani di lezione con i prodotti LEGO FIRST LEGO LEAGUE</u> <u>MICRO:BIT Pagina dei progetti</u>
--	--	--



AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA/SCIENZE

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..) • conoscere le regole per l'utilizzo delle aule e dei laboratori digitali della scuola	• Leggere e sottoscrivere il regolamento d'Istituto. • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con <u>Mentimeter</u> o app simili). • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (<u>dipendenza da internet</u>, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	Regolamento d'Istituto dedicati all'uso dei laboratori. <u>Openthebox</u> - Open the Box, la prima piattaforma di media e data literacy per la scuola italiana, propone progetti speciali per scuole, associazioni, aziende e altre organizzazioni interessate a promuovere le competenze digitali in una modalità innovativa. Interventi di esperti (psicologa dello sportello, forze dell'ordine, ecc.) NAVIGAZIONE SICURA <u>Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it</u> <u>Happy Onlife</u>: giocare con la sicurezza in rete <u>Cybersecurity</u> <u>Proteggersi da Phishing e frodi video</u> <u>Web reputation video</u> <u>CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it</u> (<u>ludotecaregistro.it</u>) (repertorio di giochi e attività di gruppo) <u>Internetopoli</u> <u>video per ragazzi sui rischi e opportunit� della rete</u> <u>SIC Italia - X - LA MINISERIE - X</u> (<u>generazioniconnesse.it</u>) ESSERE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI <u>Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it</u> DATI PERSONALI E ALTRI DATI <u>Dati personali e altri dati</u> - <u>Proposte tratte da Generazioni connesse</u> TRACCE IN RETE <u>Programmare il futuro</u>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

		CYBERBULLISMO <u>Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaILFuturo.it</u> IL POTERE DELLE PAROLE <u>Manifesto della comunicazione non ostile</u> <u>Il potere delle parole - ProgrammaILFuturo.it</u> DIARIO DI UNA GIORNATA SCONNESSA <u>Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola</u> Proposte tratte da Generazioni connesse <u>EDUC@TION</u> Articoli sulla tematica ambientale
--	--	--



AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA / ARTE

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - conoscere il sistema operativo e i principali software applicativi; - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare soluzioni per risolvere problemi semplici.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o BYOD* • Verificare la disponibilità delle reti wifi 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. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi, presentazioni (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	<u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u> Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Whiteboard Bing Video Disegnare in maniera collaborativa Google SketchUp Macabricks: costruire con i LEGO direttamente online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare e animare personaggi online PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online Tinkercad machinelearningforkids Bit of AI Canva IA: text to image, magic write, presentazione IA, movimenti personalizzati di foto, togliere lo sfondo dalle foto e modificarle Curipod: presentazioni e interattività in pochi secondi (presentazioni illimitate per account gratuito insegnanti) Speechify: lettura di un testo in pochi click



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

COMPETENZA AREA 1	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ✓ Accedere a dati e a informazioni navigando al loro interno; ✓ Conoscere strategie di ricerca sistematiche e ben definite; ✓ Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; ✓ Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (fake news), fatti, opinioni e teorie.
COMPETENZA AREA 2	A livello base, in autonomia o con supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ 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.
COMPETENZA AREA 3	A livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ✓ Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità cooperativa; ✓ Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
COMPETENZA AREA 4	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ✓ Individuare e spiegare i modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ✓ Avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; ✓ Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ✓ Scegliere modi appropriati per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali in Internet); ✓ Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; ✓ Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.).
COMPETENZA AREA 5	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: ✓ Conoscere il sistema operativo installato sul PC in uso e i principali software applicativi; ✓ Individuare semplici problemi tecnici sull'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare soluzioni efficaci per risolverli, anche relativamente ai problemi di accessibilità; ✓ Individuare strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività; ✓ Riconoscere i propri bisogni formativi.



PREREQUISITI (corrispondono ai traguardi del terzo biennio)

**QUARTO BIENNIO
CLASSE SECONDA E TERZA SECONDARIA**

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/TECNOLOGIA

Descrittori di competenza:

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio in autonomia o eventuale supporto, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • eseguire analisi, confronto, Interpretazione, valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti 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...); • discriminare e riconoscere le fonti attendibili, i dati, le informazioni e i contenuti digitali.	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo • Sapere cos'è l'IA • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fatti, opinioni e teorie.	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com/ (Accedere con Microsoft) Unità di lavoro su SCOVARE LE BUFALE Riconoscere le false Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Cuore e parole Teachable Machine machinelearningforkids



AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DOCENTE INTERESSATO: LETTERE/TECNOLOGIA

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 DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio in autonomia o eventuale supporto, risolvendo semplici problemi, sono in grado di: -presentare, esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; - conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; - 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); - utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; - distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; -utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social; -descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online.	All'interno del sistema mail della scuola: • Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico. • Inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn. • Inviare email 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 All'interno del cloud della scuola o su piattaforme attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • spiegare agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condividero i materiali nel sistema di archiviazione digitale; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo. • informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità	MICROSOFT TEAMS <u>Padlet, Wakelet</u> (accesso tramite account Microsoft) Accesso tramite account personale: <u>Canva, Screencastify, Genially</u> <u>Generazioni connesse</u> <u>Parole Ostili</u> Privacy e Cyber Security: <u>doveri e diritti online</u> Emozioni in teams: <u>Bing Video</u> (Reflect in Teams) Informazione online: <u>orientarsi efficacemente in rete</u> Dipendenze digitali <u>Bing Video</u>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

	• Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati per sapere come le istituzioni (es. scuole, banche, comuni, servizi sanitari, uffici amministrativi) organizzano l'accesso online.	
--	--	--



AREA DI COMPETENZA 3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DOCENTE INTERESSATO: MATEMATICA/MUSICA/ARTE (SCIENZE/GEOGRAFIA)

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali.

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.

3.3 Copyright e licenze.

3.4 Programmazione.

SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: - registrarmi ad un sito online indicato dal docente - indicare le fonti di informazione; - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione A livello intermedio in autonomia o con eventuale supporto, risolvendo semplici problemi, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e/o in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata	In modalità offline o su piattaforme cloud: - Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografica, presentazioni storie con l'intelligenza artificiale ecc...) curandone contenuto, veste grafica e movimenti. - 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. - Produrre musica con app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. - partecipare alla <u>KIDS GAME JAM</u> il concorso internazionale di Coding, alla Codeweek, a competizioni come <u>FIRST LEGO LEAGUE</u>, a <u>Bebras dell'informatica</u>. - Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (esempio SCRATCH) per sviluppare un'app che permette di creare oggetti interattivi e presentare un lavoro in classe. - Utilizzare Photon Magic Bridge per creare percorsi e attività per i robot Photon attraverso il linguaggio di programmazione Python. - Far conoscere le Licenze Creative Commons - Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) e semplici applicazioni robotiche;	Storytelling: <u>TellMe:</u> creare storie multimediali https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi https://www.freesoundlibrary.com/ Esempio di <u>consegna</u> con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...) Utilizzare <u>Book Creator</u> per raccontare o documentare esperienze Costruire esperienze in AR con <u>Metaverse -Tutorial Metaverse</u> <u>Blockade labs</u> per le immagini a 360° <u>Edpuzzle</u> per fare diventare i video interattivi https://www.thinglink.com/en <u>Timelinely</u> per fare diventare i video interattivi Tutorial <u>Timelinely</u> Esempi di ricerca e lavoro individuale: <u>Indicazioni di ricerca sulle montagne</u> <u>Esempio di lavoro</u> Creare presentazioni geolocalizzate: <u>My maps - Google</u>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

	- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-man, Space Invaders, Pong, Breakout). Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante o 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 e effetti visivi. - Creare una base musicale o una cartolina sonora. - Creare un video su un argomento a scelta in lingua straniera. - Dialogare con un personaggio famoso per creare interviste impossibili	Google earth Word Cloud https://www.bookwidgets.com/ Raccolte multimediali per creare repository di materiale utile: Padlet si accede tramite account MICROSOFT https://padlet.com/giusichiego/die-berliner-mauer-lnutobapoe5nq8rk Link Wakelet Creare un video multimediale con l'intelligenza artificiale Dialogare con personaggi famosi: avtars.ai Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: Microsoft MakeCode ArcadeOpen Roberta Lab LEGO Education Strumenti, corsie manipolativi per facilitare l'apprendimento delle STEM Mathigon Programmazione: MIT App Inventor Turtle Academy Pencil Code Gym Licenze Creative Commons Italia: che cosa sono? Creare musica, cartoline sonore, podcast Garage Band creare ambienti reali interattivi (immagini dal mondo) Artsteps creare gallerie d'arte digitali. Google Earth Blockade Labs
--	--	---



AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DOCENTE INTERESSATO: SCIENZE, MOTORIA

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	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello intermedio in autonomia, conosco le regole per il corretto utilizzo dei dispositivi e delle aule digitali/multimediali e sono in grado di: - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali - distinguere l'ambiente virtuale da quello reale - conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali - scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)	- Attività per far conoscere, ricordare i propri account email 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), per scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (p.es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola e non solo. - Attività per far conoscere e individuare rischi e minacce nell'accesso a piattaforme digitali, e per applicare misure per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). - Attività per distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulle piattaforme digitali e sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. - Attività per conoscere l'identità digitale personale (SPID). - Attività per conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). - Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (es. videogiochi) e far conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi	Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse <u>Openthebox</u> - Open the Box, la prima piattaforma di media e data literacy per la scuola italiana, propone progetti speciali per scuole, associazioni, aziende e altre organizzazioni interessate a promuovere le competenze digitali in una modalità innovativa. <u>Schede polizia postale</u> <u>Cittadini digitali - Pearson</u> <u>Proposte tratte da Generazioni connesse</u> <u>Progetto e collaborazione con Navigare avista</u> NAVIGAZIONE SICURA <u>Happy Onlife</u>: giocare con la sicurezza in rete <u>Cybersecurity</u> <u>Proteggersi da Phishing e frodi video</u> <u>Web reputation video</u> <u>CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it)</u> (repertorio di giochi e attività di gruppo) <u>-Internetopoli</u> <u>Usare Internet in sicurezza</u> <u>video per ragazzi su rischi e opportunità della rete</u>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

connessi alla rete.

- Far conoscere la normativa Legge 71/2017 e 70/2024 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).
- Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma della scuola per altri studenti e genitori. famiglie.
- Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco e far riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.

SIC Italia - X - LA MINISERIE - X

(generazioniconnesse.it)

ESSERE CITTADINI DIGITALI
RESPONSABILI

Super cittadino
digitale -
ProgrammaIlFuturo.it

DATI PERSONALI E ALTRI DATI

Dati personali e altri
dati -

ProgrammaIlFuturo.it
Proposte tratte da Generazioni
connesse Spaceshelter

CYBERBULLISMO

Caccia via le cattiverie dallo schermo -
ProgrammaIlFuturo.it

IL POTERE DELLE PAROLE

Manifesto della comunicazione non ostile
Il potere delle parole -
ProgrammaIlFuturo.it

CRITTOGRAFIA PER TUTTI

Messaggi in codice: la crittografia per tutti
|Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola

GESTIONE EQUILIBRATA DEI DISPOSITIVI

Strategie per il benessere digitale | Civix
|Cittadinanza Digitale a Scuola

Effettuare un dibattito online mediante
l'applicazione Kialo "Il gioco online fa
male oppure no?" come attività
introduttiva per raccogliere
argomentazioni

DIARIO DI UNA GIORNATA SCONNESSA

Diario di una giornata disconnessa |
Civix |Cittadinanza Digitale a Scuola

Proposte tratte da Generazioni
connesse EDUC@TION

Sostenibilità:

-Agenda 2030
-Il punto di non ritorno
(documentario)Articoli sulla
tematica ambientale



AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

DOCENTE INTERESSATO: TECNOLOGIA, MATEMATICA

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici.

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche.

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
- A livello intermedio in autonomia o eventuale supporto, sono in grado di: - 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) - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione - essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale - saper di dover aggiornare regolarmente i sistemi operativi e le applicazioni dei diversi dispositivi tecnologici	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o BYOD. Far conoscere le varie periferiche e i relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante,...), far applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso e far eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e della applicazioni. Creare situazioni per diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. Far selezionare l'applicazione digitale più adatta per lo scopo e far motivare la scelta (es. devo presentare un lavoro che software utilizzo), es. foglio elettronico in ambito scientifico. Costruire esperienze di gaming per far trovare soluzioni, risolvere escape room.	<u>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</u> <u>"Escape room nella didattica</u> <u>Escape room con Google Workspace</u> <u>Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico</u> <u>Mecabricks</u>: costruire con i LEGO direttamente online <u>Brush Ninja</u>: creare gif animate <u>Bestsnip Animation Studio</u>: creare ed animare personaggi online <u>PeopleArt Factory</u>: creare gallerie virtuali online <u>Tinkercad</u> <u>Minecraft Education</u> Generatore di mappe fantasy <u>donjon</u>; <u>Fantasy Town Generator</u> <u>machinelearningforkids</u> <u>Bing Video</u> potenzialità di word (lettura in tutte le lingue, con velocità diverse)



TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

COMPETENZA AREA 1	A livello intermedio, in autonomia o eventuale supporto, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ✓ 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
COMPETENZA AREA 2	A livello intermedio, in autonomia o eventuale supporto, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ✓ 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) ✓ distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali ✓ essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social ✓ descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online
COMPETENZA AREA 3	A livello intermedio, in autonomia o eventuale supporto, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ✓ 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. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: ✓ 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.
COMPETENZA AREA 4	A livello intermedio, in autonomia o eventuale supporto, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: ✓ individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ✓ distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ✓ conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ✓ scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo di Via Scopoli - PAVIA

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo Grado

C. F.: 96069530184 – C.M.: PVIC828001

Segreteria: Via A. Volta, 17 – 27100 Pavia (PV)

☎ 0382/26121

e-mail: pvic828001@istruzione.it e-mail pec: pvic828001@pec.istruzione.it

sito web: www.icviascopoli.it



CUF - Codice Univoco di Fatturazione elettronica: UF4IG3

Codice IPA icvs_018

	privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ✓ riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali ✓ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)
COMPETENZA AREA 5	A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: ✓ 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, 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.