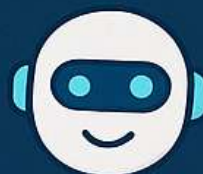


14° C.D. "Re David" Bari



CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA
E PRIMARIA



INDICE

Introduzione

Cosa è e cosa non è il Curricolo digitale.....	1
Dal DigComp al DigCompEdu.....	2
La storia del DigComp.....	3
Le competenze del quadro DigCompEdu.....	4

DigComEdu.....	6
----------------	---

DigComp per studenti.....	24
Infanzia.....	25
Classi prime.....	31
Classi seconde.....	37
Classi terze.....	43
Classi quarte.....	49
Classi quinte.....	57

Sitografia e Bibliografia.....	67
--------------------------------	----

INTRODUZIONE

COSA È IL CURRICOLO DIGITALE

- Una pista di lavoro indicativa e molto concreta, declinata in competenze, attività e risorse suggerite.
- Suggerimenti per l'integrazione della tecnologia in qualsiasi disciplina.
- Un insieme di esempi semplici e concreti, perché tutti lo possano usare e ne sia favorita la massima diffusione.
- Proposte concrete per implementare il percorso di educazione civica - nucleo "Cittadinanza digitale".
- Uno strumento in continua costruzione: perfettibile, flessibile, adattabile e modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno da tutti gli insegnanti.
- Alcune attività e risorse non sono rigidamente associate ad un'area e alcune attività si ripetono negli anni perché cambia il livello di autonomia degli studenti.

COSA NON È IL CURRICOLO DIGITALE

- Un percorso obbligato
- Una rigida e verticale suddivisione di competenza, attività e risorse.
- Una sequenza di proposte da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.
- Un "programma" calato dall'alto.
- Perfetto, con pretesa di assolutezza, statico, immutabile.
- Un prodotto riservato a chi è già esperto.
- Nulla che deve essere valutato con apposite griglie di valutazione.

Dal DigComp al DigCompEdu

DigComp	DigCompEdu
DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) è un quadro di riferimento europeo creato dalla Commissione Europea per definire le competenze digitali che i cittadini devono possedere per partecipare pienamente alla società e al lavoro.	È Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali ed esigenze dei docenti e professionisti dell'educazione. L'obiettivo è quello di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori, appartenenti agli Stati Membri dell'Unione Europea, di verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione.
DigComp EDU prende le aree di competenza di DigComp e le estende per coprire il ruolo specifico dell'insegnante, trasformando le competenze di base in abilità pedagogiche	
Definisce le basi per la cittadinanza (informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem solving)	Declina gli ambiti del DigComp nell'uso professionale del digitale per insegnare, progettare, valutare e gestire la didattica, focalizzandosi su come migliorare l'apprendimento attraverso la tecnologia creando contenuti didattici
Aiuta gli individui e professionisti a valutare le proprie abilità per la crescita personale	Favorisce l'adozione delle tecnologie educative nelle scuole di tutta Europa, garantendo che gli insegnanti siano preparati ad affrontare le sfide e le opportunità di un panorama educativo in continua evoluzione e trasmettendo agli studenti di una cultura digitale consapevole.

La storia del DigComp

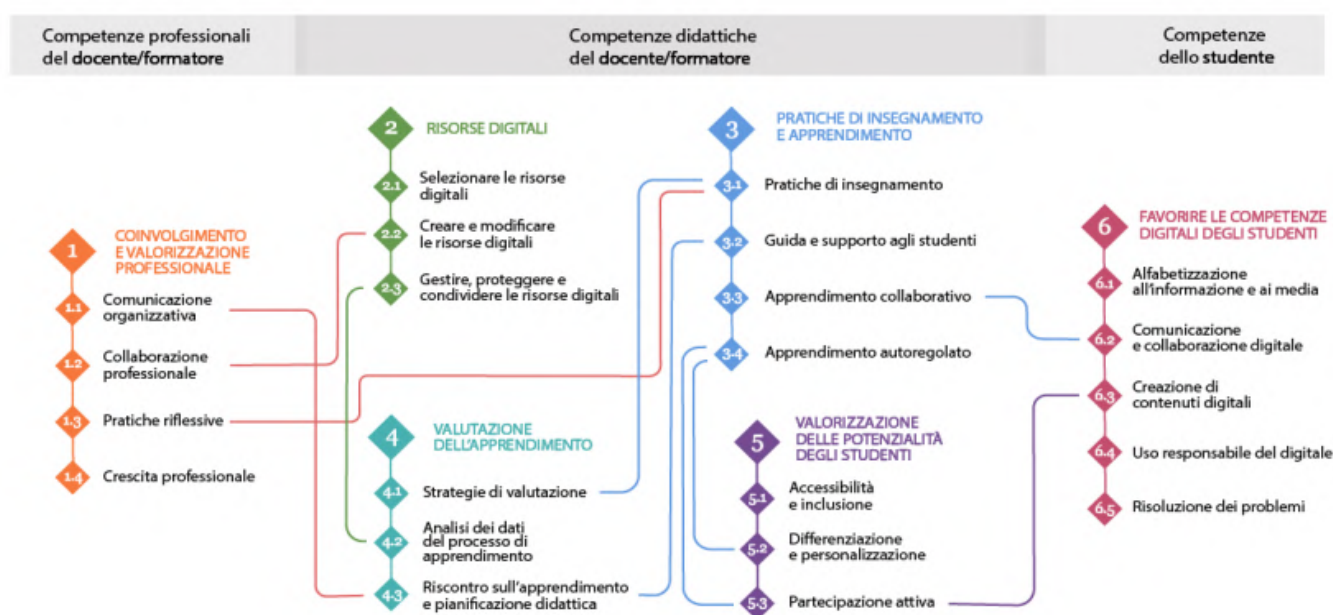


Il DigComp è in continuo aggiornamento perché il panorama digitale evolve rapidamente, influenzando il modo in cui i cittadini interagiscono con la tecnologia, il lavoro e la società. Ogni revisione del framework integra nuove competenze necessarie per affrontare sfide emergenti e **riflette i cambiamenti normativi, le esigenze del mercato del lavoro e le innovazioni nei modelli educativi**. Questo **approccio dinamico** assicura che il DigComp continui a essere un riferimento solido ed efficace per l'alfabetizzazione digitale e la formazione continua.

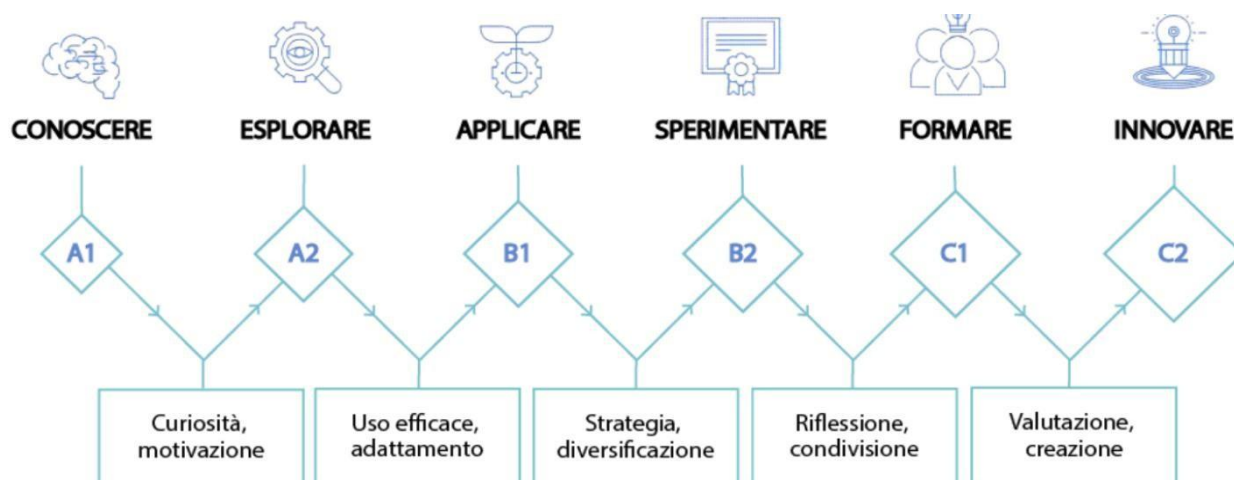
Le competenze del quadro DigCompEdu

Il DigCompEdu si articola in **sei aree** che si focalizzano su aspetti differenti dell'attività professionale dei docenti e dei formatori e si articolano in 22 competenze interconnesse.

Le 22 competenze sono declinate nei 6 livelli di padronanza per informare i docenti/formatori riguardo al proprio livello attuale di sviluppo della competenza, quanto hanno già raggiunto e quali potrebbero essere i passi successivi da intraprendere per sviluppare ulteriormente una specifica competenza. I livelli DigCompEdu sono gli stessi del Quadro QCER, includendo descrittori che motivano ad assumere ruoli diversi, dal Novizio (A1) al Pioniere (C2).



Modelli di progressione





Descrittori

Novizio (A1):

Il Novizio è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento. Tuttavia, ha una limitata conoscenza diretta delle tecnologie digitali e le utilizza principalmente per preparare una lezione, per la comunicazione organizzativa o per aspetti amministrativi. Il docente/formatore Novizio necessita di assistenza e di incoraggiamento per poter ampliare il proprio repertorio e applicare le proprie competenze digitali (già in essere) in ambito didattico.

Esploratore (A2):

L'Esploratore è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali ed è interessato ad esplorare nuovi modi per migliorare la propria pratica didattica e professionale. Ha iniziato ad usare le tecnologie in alcune aree senza, tuttavia, seguire un approccio sistematico e consistente. Il docente/formatore Esploratore necessita di incoraggiamento e ispirazione, ad esempio collaborando e seguendo l'esempio (sotto la supervisione) di colleghi con maggior esperienza.

Sperimentatore (B1)

Lo Sperimentatore utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche: per migliorare alcuni aspetti legati alla propria crescita professionale o per ampliare il repertorio di pratiche didattiche. Tuttavia, il docente/formatore Sperimentatore sta ancora lavorando per comprendere meglio quali tecnologie siano più efficaci in determinati contesti e per raggiungere specifici obiettivi di apprendimento. Necessita quindi di ulteriore tempo ed esperienza per rafforzare la propria pratica d'uso delle tecnologie digitali, continuando a sperimentare e a riflettere, collaborando e scambiando idee e buone pratiche per diventare un docente/formatore Esperto.

Esperto (B2):

L'Esperto utilizza una gamma di tecnologie digitali con naturalezza e in modo creativo e critico per migliorare le proprie attività professionali. È in grado di selezionare, in modo adeguato, le tecnologie digitali da utilizzare in una specifica situazione, e di comprendere benefici e limiti delle diverse tecniche basate sulle tecnologie digitali. Il docente/formatore Esperto è curioso e aperto a nuove idee, consapevole che esistono varie opportunità e tecniche ancora da esplorare. Sperimenta nuove pratiche con l'intenzione di consolidare ed ampliare il proprio repertorio di strategie didattiche. Il docente/formatore Esperto rappresenta il cuore e il motore dell'innovazione in qualsiasi organizzazione educativa.

Leader (C1):

Il leader ha un approccio ampio e coerente all'uso delle tecnologie digitali per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento, nonché la propria pratica professionale. Si affida ad un ampio repertorio di tecniche digitali, scegliendo quella più adeguata in base al contesto/obiettivo specifico. Il docente/formatore Leader riflette sistematicamente su come poter sviluppare ulteriormente la propria pratica (didattica e professionale) e su come aiutare gli altri a fare altrettanto. Attraverso lo scambio continuo con i colleghi, favorisce la circolazione di nuove idee e l'apertura a nuovi strumenti. È una fonte di ispirazione per i colleghi, verso i quali si rende disponibile per condividere la propria esperienza.

Pioniere (C2):

Il Pioniere mette in discussione l'adeguatezza delle pratiche digitali comunemente utilizzate, pur svolgendo spesso il ruolo di Leader. In particolare, evidenzia le costrizioni e i limiti di tali pratiche, mosso dall'impulso di innovare ulteriormente il mondo educativo. Il Pioniere sperimenta l'uso di tecnologie digitali altamente innovative e/o sviluppa nuovi approcci pedagogici digitali. Il docente/formatore con il profilo di Pioniere è una rarità preziosa; guida i processi di innovazione ed è un modello di riferimento per i nuovi docenti.

DigCompEdu

Area 1 **Coinvolgimento e valorizzazione professionale**

Area 2 **Risorse digitali**

Area 3 **Pratiche di insegnamento e apprendimento**

Area 4 **Valutazione dell'apprendimento**

Area 5 **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**

Area 6 **Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**

AREA 1

Coinvolgimento e valorizzazione

Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale

Le competenze digitali del docente e del formatore riguardano la **capacità di utilizzare le tecnologie digitali**

- per **migliorare** le pratiche di insegnamento
- per **svolgere** altre funzioni fondamentali:
- per **interagire** a livello professionale con i colleghi, gli studenti, i genitori e altre parti interessate
- per la propria **crescita professionale**
- per **contribuire al miglioramento** sia dell'organizzazione in cui si opera, sia del settore professionale dei docenti/formatori in generale.

1.1 Comunicazione organizzativa

Usare le tecnologie digitali per **ottimizzare** la comunicazione con gli studenti, le famiglie e con altri attori dell'organizzazione educativa in cui si opera.

Contribuire, in modo collaborativo, allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione a tutti i livelli

GOOGLE SITES https://sites.google.com/	Collegare siti realizzati con Google Sites al portale istituzionale come sottosezioni
LINEE GUIDA AGID https://www.agid.gov.it/it/linee-guida	Per realizzare siti scolastici ben fatti e facili da consultare.
CANVA https://www.canva.com/it_it/	Adatto per la sua semplicità e velocità di realizzazione, alle comunicazioni e alla condivisione delle attività tra scuola e famiglia

1.2 Collaborazione professionale

Usare le tecnologie digitali

- ✓ per **collaborare** con i propri colleghi
- ✓ per **condividere**, scambiare conoscenze ed esperienze
- ✓ per **contribuire** insieme all'innovazione delle pratiche didattiche.

MODULI di Google https://workspace.google.com/intl/it/products/forms/	<i>Per esempio le verifiche realizzate con Moduli, dopo aver fatto una copia e averla resa “da tutti modificabile” basterà cambiare la parte finale del link per creare un link-clone che consenta ai nostri colleghi di duplicare il nostro lavoro senza che l’originale venga compromesso.</i>
GOOGLE CLASSROOM https://edu.google.com/intl/ALL_it/workspace-for-education/products/classroom/	<i>Per esempio i referenti per la formazione, animatori digitali o funzione strumentale PTOF, per esempio, possono utilizzare una Google Classroom per</i> - gestire l’interazione con i colleghi - organizzare risorse attraverso gli argomenti e assegnare come compito (e quindi raccogliere agevolmente) schede progetto da compilare o questionari di monitoraggio.
DRIVE di google https://workspace.google.com/intl/it/products/drive/	In drive è possibile creare e condividere con tutta la comunità scolastica <u>modelli di Istituto per programmazioni, presentazioni, moduli e sondaggi.</u> Per snellire la comunicazione con gruppi di colleghi (dipartimenti o team), si può utilizzare la funzione “gruppi” o più semplicemente “etichettare” i contatti in rubrica: (basterà richiamare nello spazio del destinatario delle e-mail il nome dell’etichetta per raggiungere tutti i relativi contatti).
HYPERDOCS ACADEMY https://hyperdocs.co/	La Collaborazione professionale valica i confini dell’Istituto e si apre a community globali. Registrandosi con un account Gmail è possibile accedere a una ricca repository di lesson plan funzionali alla progettazione di attività didattiche,

1.3 Pratiche riflessive

Riflettere in modo critico sulla propria pratica digitale didattica, cioè

- ✓ **cercare** occasioni di aggiornamento mirato
- ✓ **cogliere** le opportunità per la propria crescita professionale
- ✓ **aiutare** i colleghi a sviluppare le loro competenze didattiche digitali
- ✓ **contribuire** attivamente allo sviluppo di pratiche mirate allo sviluppo dell’uso delle tecnologie digitali.

Piattaforma SOFIA https://sofia.istruzione.it/	Piattaforma ufficiale del Ministero dell’Istruzione italiano per la formazione continua dei docenti
Piattaforma E-Twinning https://school-education.ec.europa.eu/en	Piattaforma online europea (parte di Erasmus+) che collega insegnanti e personale scolastico per collaborare a distanza su progetti didattici, condividendo buone pratiche e sviluppando competenze in un contesto multiculturale
Piattaforma EUROPEAN SCHOOLNET http://www.eun.org/	Piattaforma di collaborazione internazionale che vede affiancati vari Ministeri della Pubblica Istruzione europei e promuove apprendimento, innovazione e collaborazione tra scuole europee, i docenti ed educazione in Europa.
SPAZIO EUROPEO DELL’ ISTRUZIONE https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-platforms	Nella sezione risorse inserendo parole chiave è possibile trovare articoli e approfondimenti

1.4 Crescita professionale

Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali a supporto della propria crescita professionale (ad es. partecipazione ad attività di formazione che fanno uso degli strumenti tecnologici, ecc.)

SCUOLA FUTURA https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/home	Piattaforma per corsi di formazione e aggiornamento
LEARNING DESIGN https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/	Accesso con account : piattaforma con risorse da utilizzare per strutturare percorsi di apprendimento a partire da alcuni elementi dati
WAKELET https://wakelet.com/	Applicazione web free che consente di collezionare e organizzare risorse dal web per creare documenti multimediali, storie, articoli, etc. filtrando l'enorme quantità di informazioni presenti sul web in base ad un argomento o interesse e creando raccolte tematiche che non siano solo elenchi di link, ma consentano una rielaborazione delle risorse selezionate.
SELFIE FOR TEACHERS https://education.ec.europa.eu/selfie-for-teachers	Attraverso la compilazione di un questionario dà ai docenti l'opportunità di verificare il livello di competenza digitale.

AREA 2

Risorse digitali

Individuare, condividere e creare risorse educative digitali

Le competenze digitali riguardano la capacità dei docenti di utilizzare le tecnologie digitali

- per **individuare, selezionare, condividere e creare risorse educative digitali** in modo consapevole e pedagogicamente mirato
- per un **uso critico** degli strumenti digitali per arricchire l'esperienza di apprendimento, garantire accessibilità e inclusione, e promuovere una cultura della condivisione professionale.
- **per curare e creare contenuti**, capace di integrare materiali digitali efficaci, adattarli ai bisogni degli studenti e contribuire allo sviluppo di un ecosistema educativo innovativo e collaborativo.

Le risorse digitali da modificare/creare possono essere di molteplici tipi



2.1 Selezionare le risorse digitali

Creare, individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica, tenendo in giusta considerazione, nella fase di progettazione didattica - gli **obiettivi** specifici di apprendimento, il **contesto** d'uso, l'**approccio pedagogico** e i **bisogni** degli studenti che ne fruiranno.

LA RUOTA PEDAGOGICA https://sites.google.com/view/maria-cristina-bevilacqua/la-ruota-pedagogica	In relazione all'obiettivo didattico secondo la classificazione di Bloom, sono proposte una serie di App con cui creare o modificare una risorsa digitale
APP INVENTORY https://appinventory.uniud.it/catalogo/bolle/	Per ciascun tipo di risorsa digitale presenta un catalogo di App adeguate

2.2 Creare e modificare le risorse digitali

Modificare e rielaborare le risorse digitali selezionate laddove espressamente consentito (*ad es. con licenza d'uso aperta*).

Creare, autonomamente o in collaborazione con altri colleghi, delle nuove risorse digitali per la didattica

Combinare e integrare più risorse (anche parziali), laddove questo sia consentito.

Creare delle risorse educative digitali ex novo.

Collaborare alla realizzazione congiunta di risorse educative digitali.

Conoscere le diverse licenze applicabili alle risorse digitali e capire le diverse condizioni per un eventuale riutilizzo

BOOK CREATOR https://bookcreator.com/	Piattaforma digitale ideata per permettere a insegnanti e studenti di creare libri interattivi in modo semplice e intuitivo
PADLET https://padlet.com/	Strumento digitale che permette di creare e condividere bacheche virtuali, simili a dei muri digitali, su cui è possibile pubblicare post-it, link, immagini, video e altri tipi di contenuti.
RAISCUOLA https://www.raiscuola.rai.it/	Canale televisivo e portale web gratuito, curato da Rai Cultura, dedicato alla formazione scolastica
PEARSON https://it.pearson.com/	Portale di risorse digitali
GOOGLEWORKSPACE https://workspace.google.com/intl/it/resources/what-is-workspace/	Suite di strumenti basata sul cloud che include applicazioni per la produttività e la collaborazione, come Gmail, Calendar, Drive, Documenti, Fogli e Presentazioni,
BLENDSPACE https://blendspace.com/	Piattaforma web gratuita che consente agli insegnanti di creare e condividere lezioni interattive e multimediali aggregando contenuti da diverse fonti, come video di YouTube, immagini, link, file dal computer o da servizi cloud come Google Drive
TRECCANI SCUOLA https://www.treccani.it/galassia-treccani/scuola-e-formazione/treccani-scuola.html	Piattaforma di didattica digitale integrata che offre a docenti e studenti contenuti di qualità e strumenti innovativi per l'apprendimento
GOOGLE ARTS & CULTURE https://artsandculture.google.com/	Piattaforma gratuita di Google che collabora con istituzioni culturali di tutto il mondo per digitalizzare e condividere online il loro patrimonio culturale in alta risoluzione, offrendo agli utenti la possibilità di esplorare opere d'arte, manufatti e luoghi storici tramite collezioni digitali, mostre online e tour virtuali tramite Street View.
LEARNING APPS.ORG https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=	Sito che permette ai docenti di far esercitare gli alunni nella loro specifica materia tramite esercizi interattivi sotto forma di giochi
RISORSE DIDATTICHE.NET https://www.risorsedidattiche.net/	Archivio di schede didattiche da stampare, esercizi, spiegazioni, verifiche, test, giochi didattici, video digitali in tutte le discipline
SCHEDE DIDATTICHE PER LA SCUOLA https://www.schededidatticheperlascuola.it/	Archivio di schede didattiche, giochi e risorse didattiche in genere
Brickslab https://brickslab.it/	Piattaforma web per la didattica digitale integrata che consente a docenti e studenti di creare, cercare e condividere contenuti educativi di alta qualità, nonché aggregare materiali editoriali, risorse web e contenuti autoprodotti, unendoli per costruire lezioni multimediali e test interattivi

Pinterest https://it.pinterest.com/	Motore di ricerca visiva e piattaforma, dove trovare e salvare immagini e contenuti (chiamati "Pin") su vari argomenti. Gli utenti creano Bacheche personali per organizzare i Pin salvati per tema e possono anche caricare e condividere i propri contenuti.
Bublup https://www.bublup.com/	Piattaforma per il bookmarking per organizzare ed archiviare in cloud siti web e contenuti presenti nel proprio pc.
Thinglink https://www.thinglink.com/	Piattaforma online che consente di trasformare immagini, video e tour virtuali in contenuti interattivi, aggiungendo "tag" che possono contenere testo, link, immagini, audio, video, quiz o altro
Edpuzzle https://edpuzzle.com/	Piattaforma online per creare e fruire di videolezioni interattive partendo da video esistenti (come quelli di YouTube) o caricati dal proprio PC. È possibile inserire domande di vario tipo (aperte, a scelta multipla), note audio e testi in punti specifici del video, per monitorare i progressi degli studenti, mentre gli studenti possono ricevere feedback, rendendo l'apprendimento più attivo e focalizzato.



2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali.

Organizzare e gestire i contenuti digitali in modo da renderli disponibili non solo agli studenti, ma anche ad altri soggetti, quali docenti, genitori, formatori, tutor.

Proteggere i contenuti digitali sensibili in modo efficace.

Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sui diritti d'autore.

Capire come creare delle risorse educative di tipo aperto e **applicare** le opportune licenze, nonché **attribuire** correttamente i dati necessari, per esempio l'autore, la licenza d'uso

GOOGLE WORKSPACE	Suite di strumenti basata sul cloud che include applicazioni per la produttività e la collaborazione, come Gmail, Calendar, Drive, Documenti, Fogli e Presentazioni, progettata per le aziende. Permette agli utenti di creare, condividere e collaborare,
Brickslab https://brickslab.it/	Piattaforma web per la didattica digitale integrata che consente a docenti e studenti di creare, cercare e condividere contenuti educativi di alta qualità, nonché aggregare materiali editoriali, risorse web e contenuti autoprodotti, unendoli per costruire lezioni multimediali e test interattivi
MICROSOFT TEAMS	Piattaforma di comunicazione e collaborazione che riunisce chat, riunioni online, chiamate e condivisione di file in un unico spazio digitale, diventando un "hub" per il lavoro e la collaborazione per organizzazioni e gruppi.
Le licenze creative commons https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/licenze-your-work/	Le licenze Creative Commons sono contratti attraverso i quali l'autore dell'opera concede l'autorizzazione all'uso del suo prodotto. Il licenziante, non cede i propri diritti, ma ne concede il godimento a terzi a determinate condizioni.

Area 3

Pratiche di insegnamento e apprendimento

Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento

Riguarda la capacità del docente di integrare in modo efficace e intenzionale le tecnologie digitali nella progettazione, gestione e conduzione delle attività didattiche

- per migliorare l'interazione educativa
- per diversificare le strategie metodologiche
- per sostenere l'apprendimento attivo e personalizzato
- per creare ambienti didattici dinamici e inclusivi.

Il docente diventa così un facilitatore dell'apprendimento, capace di orchestrare strumenti, risorse e metodologie digitali per potenziare l'esperienza formativa degli studenti.

3.1 Pratiche di insegnamento

Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo.

Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. **Sperimentare e sviluppare** nuove pratiche educative e approcci pedagogici.

3.2 Guida e supporto agli studenti

Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare le interazioni del docente/formatore con gli studenti, individualmente e collettivamente, sia all'interno che all'esterno del contesto formale di apprendimento.

Usare le tecnologie digitali per guidare gli studenti e offrire loro un supporto tempestivo e personalizzato.

Sperimentare e sviluppare nuove forme per offrire tale supporto e consulenza.

3.3 Apprendimento collaborativo

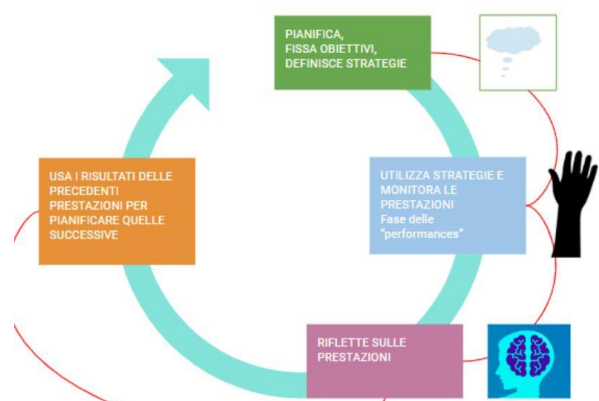
Usare le tecnologie digitali per favorire e ottimizzare la collaborazione fra gli studenti.

Rendere gli studenti capaci di utilizzare le tecnologie digitali sia per realizzare consegne collaborative, sia per migliorare la loro comunicazione, collaborazione e creazione condivisa di conoscenza.

3.4 Apprendimento autoregolato

L'apprendimento autoregolato è un processo ciclico in cui lo studente **pianifica** un'attività, **monitora** le proprie prestazioni e quindi **riflette** sul risultato.

Il ciclo si ripete mentre lo studente usa la riflessione per adattarsi o prepararsi al compito successivo.



Usare le tecnologie digitali per
sostenere i processi di apprendimento autoregolato,
rendere gli studenti in grado di :

- pianificare,
- monitorare e
- riflettere sul proprio apprendimento,
- dare evidenza dei propri progressi,
- condividere spunti e riflessioni
- proporre soluzioni creative.

Siti utili con riferimento alle metodologie didattiche:

IL MODELLO DI SCUOLA DI IMPARA DIGITALE https://www.imparadigitale.it/mid-il-modello-impara-digitale/	Video
METODI E METODOLOGIE DIDATTICHE A CONFRONTO https://www.metodologiedidattiche.it/	Da un progetto di Impara Digitale <i>Per ogni metodologia sono presentate spiegazioni , risorse e esperienze di altre scuole</i>
APPLIED DIGITAL SKILLS https://edu.exceedlms.com/student/catalog/list?category_ids=10934-for-students-applied-digital-skills	Lezioni video free per insegnare e apprendere le competenze digitali di tipo pratico necessarie per le professioni odierne e future(con account gmail)

Esempi di app e piattaforme utili:

Google workspace	
EdPuzzle	https://edpuzzle.com/
Thinglink	https://www.thinglink.com/
Microsoft teams	
Brickslab	https://brickslab.it/
Bookcreator	https://bookcreator.com/

Area 4

Valutazione dell'apprendimento

Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione

Il docente integra strumenti e metodologie digitali nei processi valutativi, rendendo la valutazione più tempestiva, trasparente, formativa e orientata al miglioramento.

Questa area valorizza l'uso del digitale per:

- raccogliere evidenze di apprendimento
- monitorare i progressi
- diversificare le modalità di verifica
- offrire feedback personalizzati e significativi.

Il docente assume così un ruolo di regista della valutazione, capace di utilizzare il digitale per sostenere percorsi di apprendimento più equi, inclusivi e orientati allo sviluppo delle competenze.

4.1 Strategie di valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. **Diversificare e ottimizzare** le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

4.2 Analisi dei dati del processo valutativo

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti.

Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato.

Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato.

Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano compressibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

Esempi di strumenti per realizzare checklist e rubriche di valutazione per compiti autentici:

QUIZLET https://quizlet.com/it	Piattaforma di apprendimento globale e un'applicazione che permette di creare o trovare flashcard digitali e altri strumenti di studio per imparare o ripassare qualsiasi materia, dal lessico alle materie scientifiche e non solo.
EDPUZZLE https://edpuzzle.com/	Piattaforma online per creare e fruire di videolezioni interattive partendo da video esistenti (come quelli di YouTube) o caricati dal proprio PC. È possibile inserire domande di vario tipo (aperte, a scelta multipla), note audio e testi in punti specifici del video, per monitorare i progressi degli studenti, mentre gli studenti possono ricevere feedback, rendendo l'apprendimento più attivo e focalizzato
MAGIC SCHOOL https://www.magicschool.ai/	Piattaforma basata su intelligenza artificiale (Aretè Formazione) che fornisce ai docenti una suite di strumenti per semplificare la didattica, come la creazione di piani di lezione, la generazione di materiali interattivi, la valutazione degli studenti e la personalizzazione dell'apprendimento. La piattaforma include anche "Magic Student", un ambiente sicuro e monitorato dove gli studenti possono usare strumenti di AI, assistiti dal docente che ne supervisiona l'uso
RUBISTAR http://rubistar.4teachers.org/index.php	Strumento gratuito per aiutare gli insegnanti a creare rubriche di qualità
PANQUI https://www.panquiz.com/	Piattaforma online italiana, gratuita, pensata per creare e gestire quiz, test, questionari e verifiche in ambito educativo
GOOGLE SHEETS https://workspace.google.com/intl/it/products/sheets/	Applicazione web e mobile gratuita del pacchetto Workspace per creare, modificare e collaborare a fogli di calcolo online,
GOOGLE FORM https://workspace.google.com/intl/it/products/forms/	Applicazione web e mobile gratuita del pacchetto Workspace per creare facilmente sondaggi, quiz e moduli online per raccogliere informazioni.

Area 5

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti

Le tecnologie digitali per

- **favorire** strategie didattiche centrate su chi apprende, ed esserne protagonisti attivi.
- **motivare** gli studenti, nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni anche creative.
- **contribuire** alla differenziazione nelle classi,
- **favorire** una didattica personalizzata
- **garantire** l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

5.1 Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali.

Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconcetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

5.2 Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

5.3 Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio.

Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività.

Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.

Linee guida UDL https://www.iismajorana.edu.it/majoedu/wp-content/uploads/2017/10/UDL-Linee-guida-Versione-2.0-ITA.pdf	Progettazione Universale per l'Apprendimento (Universal Design for Learning) è un modello pedagogico che mira a creare ambienti di apprendimento accessibili e flessibili per tutti gli studenti, fin dall'inizio. Si basa sull'idea che gli studenti hanno bisogni di apprendimento diversi, e propone tre principi fondamentali: offrire molteplici mezzi di rappresentazione, molteplici mezzi di espressione e molteplici mezzi di coinvolgimento, per soddisfare una gamma più ampia di studenti.
book creator https://bookcreator.com/	(lettura-dettatura vocale)
Algor https://www.algoreducation.com/it	(per creare mappe mentali)
edpuzzle https://edpuzzle.com/	Piattaforma online per creare e fruire di videolezioni interattive partendo da video esistenti (come quelli di YouTube) o caricati dal proprio PC. È possibile inserire domande di vario tipo (aperte, a scelta multipla), note audio e testi in punti specifici del video, per monitorare i progressi degli studenti, mentre gli studenti possono ricevere feedback, rendendo l'apprendimento più attivo e focalizzato.
Grammarly https://www.grammarly.com/	<i>webapp che utilizza l'IA per correggere errori grammaticali e di ortografia in modo automatico. È utile per gli studenti che vogliono migliorare la loro scrittura</i>
Duolingo	<i>webapp che utilizza l'IA per insegnare le lingue straniere in modo personalizzato. L'IA adatta il corso in base alle capacità e ai progressi di ogni studente</i>
Khan Academy https://it.khanacademy.org/	<i>webapp che utilizza l'IA per personalizzare i corsi e le lezioni in base alle esigenze di ogni studente. È utile per chi vuole imparare nuove competenze o ripassare quelle già acquisite</i>
Brainly https://brainly.com/	<i>webapp che utilizza l'IA per offrire supporto e risposte alle domande degli studenti. Gli studenti possono chiedere aiuto su vari argomenti, dalle materie scolastiche alle attività extrascolastiche</i>
Quizlet https://quizlet.com/it	<i>webapp che utilizza l'IA per creare schede di studio personalizzate. Gli studenti possono creare le proprie schede o utilizzare quelle create da altri studenti, e l'IA si adatta alle loro esigenze di apprendimento</i>
Quill https://thequill.app/	<i>App che aiuta gli studenti a migliorare le loro abilità di scrittura attraverso l'IA, fornendo feedback e suggerimenti personalizzati</i>
Thinkster Math https://hellothinkster.com/	<i>App che utilizza l'IA per personalizzare l'insegnamento della matematica in base alle esigenze specifiche di ogni studente.</i>
Squirrel AI https://squirrelai.com/	<i>Piattaforma di apprendimento personalizzata che utilizza l'IA per analizzare le abilità e le lacune di ogni studente e fornire un percorso di apprendimento personalizzato.</i>
Lingoda https://www.lingoda.com/it/	<i>Applicazione che utilizza l'IA per personalizzare l'insegnamento delle lingue in base alle esigenze e alle capacità di ogni studente.</i>

CenturyTech https://www.century.tech/	Applicazione di apprendimento personalizzato che utilizza l'IA per identificare le lacune degli studenti e fornire loro attività di apprendimento personalizzate.
---	---

Area 6

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi

L'Area 6 del DigCompEdu riguarda il ruolo del docente nel **promuovere e accompagnare lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**, affinché possano utilizzare le tecnologie in modo consapevole, sicuro e orientato alla crescita personale.

Questa area valorizza la capacità di guidare gli alunni nell'accesso critico alle informazioni, nella comunicazione efficace, nella produzione di contenuti digitali, nella tutela del proprio benessere online e nella risoluzione di problemi attraverso strumenti digitali.

Il docente diventa così un **mentore della cittadinanza digitale**, sostenendo percorsi che integrano creatività, responsabilità e autonomia nell'ecosistema digitale contemporaneo.

6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media

Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi

individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali;

organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni;

confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente

l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione,

la collaborazione

la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

6.3 Creazione di contenuti digitali

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali

creare e modificare contenuti digitali in formati diversi.

Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore

le licenze d'uso dei contenuti digitali,

come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.

6.4 Uso responsabile del digitale

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.

6.5 Risoluzione dei problemi

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici

di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.

Open the box https://openthebox.io/	<i>si occupa di Media, Data literacy e AI Literacy nei contesti formativi con un approccio innovativo che punta su formazione online, kit didattici interattivi, attività coinvolgenti live.</i>
Il modello SAMR https://www.orizzontescuola.it/wp-content/uploads/2020/12/Il-modello-SAMR-ispirare-oltre-che-insegnare.pdf	<i>E' un framework che ordina le strategie per l'implementazione della tecnologia in classe in quattro fasi.</i>
Brickslab https://app.brickslab.it/home	<i>Offre diverse opportunità per docenti, studenti e istituti scolastici nel campo della didattica digitale. Permette di cercare, creare e condividere materiali didattici di alta qualità, facilitando la didattica.</i>
google presentazioni (o Google Slides)	<i>È un'applicazione web gratuita e online di Google per creare, modificare e presentare slide</i>
bookcreator https://bookcreator.com/	<i>Piattaforma digitale ideata per permettere a insegnanti e studenti di creare libri interattivi in modo semplice e intuitivo</i>
padlet https://padlet.com/	<i>Strumento digitale che permette di creare e condividere bacheche virtuali, simili a dei muri digitali, su cui è possibile pubblicare post-it, link, immagini, video e altri tipi di contenuti.</i>
storyjumper https://www.storyjumper.com/	<i>Piattaforma online gratuita e collaborativa per creare libri digitali interattivi combinando testo, immagini, personaggi, sfondi e registrazioni vocali, ideale per insegnanti e studenti per progetti di <i>digital storytelling</i></i>
storywizard.ai https://www.storywizard.ai/	<i>Storywizard AI è un esempio di come l'Intelligenza Artificiale possa mostrare ai bambini esempi concreti di costruzione di una storia partendo da un prompt.</i>
scribbles https://pbskids.org/scribblesandink	<i>Gioco interattivo per bambini dai 4 agli 8 anni, che permette di inserire disegni o creazioni nella serie animata</i>
all things ai https://allthingsai.com/	<i>Semplici tutorial sull'utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale</i>
pix ai https://pixai.art/it	<i>generatore di arte basato sull'intelligenza artificiale che sfrutta algoritmi di intelligenza artificiale avanzati per generare immagini di animazione. Permette agli utenti di generare opere artistiche di diversi stili a partire da testo o immagini.</i>
thinglink https://www.thinglink.com/	<i>Piattaforma online che consente di trasformare immagini, video e tour virtuali in contenuti interattivi, aggiungendo "tag" che possono contenere testo, link, immagini, audio, video, quiz o altro</i>
canva https://www.canva.com/it_it/	<i>Adatto per la sua semplicità e velocità di realizzazione, alle comunicazioni e alla condivisione delle attività tra scuola e famiglia</i>
genially https://genially.com/it/	<i>piattaforma online che consente a chiunque, senza competenze di programmazione, di creare contenuti visivi interattivi e animati, come presentazioni, infografiche, quiz e risorse per l'e-learning</i>
character ai https://character.ai/	<i>piattaforma basata sull'intelligenza artificiale che permette agli utenti di creare e conversare con personaggi virtuali, sia personaggi fittizi che basati su figure reali.</i>

storymap JS https://storymap.knightlab.com/	StoryMapJS è uno strumento gratuito che ti aiuta a raccontare storie sul web, evidenziando i luoghi di una serie di eventi. È uno strumento nuovo, ma stabile nel nostro ambiente di sviluppo, e offre uno strumento di creazione intuitivo
---	---

DigComp per studenti

La sesta area del DigCompEdu (il quadro di riferimento per le competenze digitali dei docenti) è "Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti", che si applica tramite le aree specifiche del DigComp 2.2 (per i cittadini), guidando gli insegnanti a insegnare agli studenti come usare le tecnologie per informarsi, comunicare, creare contenuti, gestire il benessere digitale e risolvere problemi, integrando le competenze di cittadinanza digitale.

Di seguito delle proposte operative per promuovere attività didattiche innovative con il supporto della tecnologia.

SCUOLA DELL'INFANZIA

CLASSI PRIME

CLASSI SECONDE

CLASSI TERZE

CLASSI QUARTE

CLASSI QUINTE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati informazioni e contenuti digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare le icone delle principali piattaforme per uso didattico✓ ricercare, tramite il docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali)✓ eseguire giochi online ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, alla digital board/LIM, computer, tablet, tavoli interattivi	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare semplici app accedendo dalle icone sul dispositivo✓ usare mouse ed alcuni tasti della tastiera✓ utilizzare applicazioni multimediali selezionate dal docente	<p>YouTube Kids https://www.youtubekids.com/ (canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età)</p> <p>Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</p>

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con il supporto dell'insegnante sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ interagire tra pari a partire da immagini, foto e video presentati dall'insegnante✓ utilizzare emoticon digitali riprodotte su supporto cartaceo per esprimere emozioni nelle relazioni tra pari e/o per l'autovalutazione del proprio comportamento	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ visionare immagini, brevi filmati e video didattici con la presenza dell'insegnante✓ raccontare, descrivere e interagire tra pari in riferimento a quanto visionato✓ rispettare il proprio turno durante la discussione e le attività di gruppo	<p>YouTube Kids https://www.youtubekids.com/ (canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età)</p> <p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p> <p>Anche io insegno https://www.ancheioinsegno.it/ (piattaforma di Parole ostili dedicata alla scuola dove è possibile trovare schede didattiche e progettualità per fasce di età)</p>

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 - Sviluppare contenuti digitali

3.4 - Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con il supporto dell'insegnante sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ sperimentare semplici programmi applicazioni di grafica✓ utilizzare i primi semplici dispositivi robotici	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ creare un disegno con software/app di grafica✓ coding unplugged✓ attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera✓ svolgere attività pratiche per imparare a inserire comandi in sequenza, seguendo semplici algoritmi✓ utilizzare giochi didattici con drag and drop	<p>Paint (programma di disegno di Windows)</p> <p>Tux Paint (programma di disegno libero e gratuito) https://tuxpaint.org/download/</p> <p>Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot)</p> <p>Codeweeek</p> <p>Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</p> <p>Zaplycode https://www.zaplycode.it/</p> <p>Carte di CodyColor, https://codemooc.org/wp-content/uploads/2018/10/CodyColor-CC.pdf</p> <p>Progetto Scratch https://scratch.mit.edu/projects/250921166 per imparare CodyColor</p> <p>Carte di CodyRoby https://codemooc.org/codyroby/</p>

		<p>Carte di CodyFeet https://codemooc.org/codyfeet/</p> <p>Scratch Junior https://www.scratchjr.org/</p> <p>Code.org https://code.org/it</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/it per utilizzare esercizi interattivi</p> <p>Learningapps https://learningapps.org/</p> <p>Flippity https://www.flippity.net/ piattaforma per creare flashcards e esercizi interattivi</p>
--	--	---

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

Descrittori di competenza:

4.3 - Proteggere la salute e il benessere

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con il supporto dell'insegnante sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo✓ conoscere le basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri✓ conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi digitali	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.✓ raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo✓ riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media nella giornata di ciascun alunno	<p>Protezione e sicurezza su internet per bambini</p> <p>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk</p> <p>Interland https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland</p> <p>Piattaforma con giochi interattivi sul tema della sicurezza in rete</p>

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con il supporto dell'insegnante sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ riconoscere i diversi device (pc, tablet e notebook)✓ individuare il pulsante start e avviare il dispositivo utilizzando la procedura corretta✓ avviare un app utilizzando le relative icone✓ Individuare le icone di sistema per un corretto funzionamento dei dispositivi hardware (livello della batteria, volume e la luminosità...)	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato;✓ accendere e spegnere correttamente un dispositivo✓ avviare un'app	<p>Le parti del computer https://learningapps.org/11817939 (attività interattiva)</p> <p>Accensione, spegnimento e desktop https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4 (video)</p>

CLASSI PRIME

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

Descrittori di competenza:

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati informazioni e contenuti digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e come navigare al loro interno ✓ individuare ed utilizzare file presenti sui dispositivi a disposizione della classe 	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella ✓ individuare le principali piattaforme di visualizzazione e condivisione di contenuti multimediali e i principali programmi/app di giochi didattici. ✓ aprire un file (una foto, un documento...) ✓ utilizzare le funzioni principali di un programma di disegno ✓ effettuare semplici ricerche nel web 	<p>https://www.ricerchemaestre.it/ (ambiente di ricerca protetto)</p> <p>https://www.sieteprontianavigare.it/ (portale per bambini)</p>

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ interagire con le tecnologie digitali presenti nell'aula✓ utilizzare emoticon digitali riprodotte su supporto cartaceo per esprimere emozioni nelle relazioni tra pari e/o per l'autovalutazione del proprio comportamento	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici✓ svolgere un'attività alla digital board/LIM proposte dall'insegnante✓ collaborare in gruppo, nel rispetto reciproco, svolgendo le attività assegnate dall'insegnante utilizzando la digital board/LIM	<p>YouTube Kids https://www.youtubekids.com/ (canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età)</p> <p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p> <p>Giochi interattivi proposti dai docenti (libri di testo, Wordwall...)</p> <p>Attività con la LIM/Digital Board</p> <p>Wordwall</p> <p>Anche io insegno https://www.ancheioinsegno.it/ (piattaforma di Parole ostili dedicata alla scuola dove è possibile trovare schede didattiche e progettualità per fasce di età)</p>

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 - Sviluppare contenuti digitali

3.4 - Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare semplici software per creare semplici contenuti digitali✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice✓ riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ comprendere che un contenuto digitale può assumere diverse forme: audio, immagine, testo, video o applicazione✓ utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali digital board/LIM per alcune attività didattiche (anche quelle proposte dai libri di testo digitale) come app e giochi digitali✓ utilizzare giochi didattici con drag and drop✓ attività unplugged:<ul style="list-style-type: none">- scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli;- eseguire istruzioni;- formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine;- utilizzare codici e simboli.✓ riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito✓ programmare gli spostamenti di semplici robot✓ utilizzare istruzioni per realizzare semplici disegni in Pixel Art	<p>Paint (programma di disegno di Windows)</p> <p>Disegnare con Paint https://www.youtube.com/watch?v=-RtluGegOGc video</p> <p>Scrivere e disegnare con Paint https://www.youtube.com/watch?v=hyUSIBltVLU video</p> <p>Disegnare un computer con Paint https://www.youtube.com/watch?v=dtGebcnxWAw video</p> <p>SketchPad https://sketchpad.app/it/ App di disegno online</p> <p>Flip Anim https://flipanim.com/ Per creare semplici disegni animati</p> <p>Sketch https://sketch.metademolab.com/ Trasforma disegni statici in divertenti animazioni</p> <p>Quickdraw https://quickdraw.withgoogle.com/ attività interattiva di riconoscimento di disegni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ reticoli in modalità unplugged con istruzioni spaziali ✓ partecipare alle attività di Codeweek 	<p>Zaplycode https://www.zaplycode.it/</p> <p>Pixilart https://www.pixilart.com/ app online per codificare e decodificare un disegno in pixel art</p> <p>Carte di CodyRoby https://codemooc.org/codyrobby/</p> <p>Carte di CodyFeet https://codemooc.org/codyfeet/</p> <p>LA DIGITALE https://ladigitale.dev/digitools/</p>
--	---	--

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

Descrittori di competenza:

4.3 - Proteggere la salute e il benessere

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi digitali✓ 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 sé e per gli altri✓ riflettere sull'uso dei dispositivi informatici e delle app anche per scopi didattici	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ discutere 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✓ disegnare a mano e/o creare un avatar identificativo personale✓ disegnare una mascherina, corrispondente all'avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche✓ riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo quando si utilizza un dispositivo informatico per videogiochi o cartoni animati✓ realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali✓ giochi per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale✓ individuare eventi pericolosi del reale e del virtuale e realizzare disegni o cartelloni	<p>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini https://www.youtube.com/watch?v=b373Rovp_uEk video</p> <p>Interland https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland Piattaforma con giochi interattivi sul tema della sicurezza in rete</p> <p>Cittadinanza digitale consapevole - Fermati e pensa online https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0 video di Programma il futuro</p> <p>Il gioco delle emozioni https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/ Pdf+ video + materiale scaricabile</p> <p>Digiface https://ladigitale.dev/digiface/#/ per creare avatar</p>

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;✓ riconoscere le icone di sistema per un corretto funzionamento dei dispositivi hardware (livello della batteria, volume e la luminosità...)✓ utilizzare le risorse della rete per risolvere problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet✓ utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input✓ utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen	<p>Le parti del computer https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc (video)</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni https://www.youtube.com/watch?v=G0mZpZKpO7M (video)</p> <p>Le parti del computer https://learningapps.org/11817939 (attività interattiva)</p> <p>Accensione, spegnimento e desktop https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4 (video)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek (video)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek (video)</p>

CLASSI SECONDE

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

Descrittori di competenza:

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

1.3 Gestire dati informazioni e contenuti digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, con un supporto adeguato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e come navigare al loro interno ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca ✓ individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo 	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ individuare una cartella e file sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella ✓ individuare i principali programmi/app di visualizzazione video e giochi didattici ✓ aprire un file (una foto, un documento) ✓ ritrovare file archiviati ✓ utilizzare le funzioni principali di un programma di disegno ✓ effettuare semplici ricerche nel web 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ https://www.ricerchemaestre.it/ (ambiente di ricerca protetto) ✓ https://www.sieteprontianavigare.it/ (portale per bambini)

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare mezzi di comunicazione semplici e adeguati al contesto specifico✓ interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato	<p>Con il supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici✓ partecipare ad una attività proposta sulla Digital board/LIM✓ svolgere le attività assegnate dall'insegnante su digital board/LIM, collaborando con i pari e rispettando l'opinione degli altri	<p>YouTube Kids https://www.youtubekids.com/ (canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età)</p> <p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p> <p>Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</p> <p>attività con la LIM/Digital Board</p> <p>Anche io insegno https://www.ancheioinsegno.it/ (piattaforma di Parole ostili dedicata alla scuola dove è possibile trovare schede didattiche e progettualità per fasce di età)</p>

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 - Sviluppare contenuti digitali

3.4 - Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ creare e modificare semplici contenuti digitali con i software adeguati✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice✓ utilizzare un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività	<p>In autonomia o con un supporto dell'insegnante laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali✓ utilizzare giochi didattici che prevedano anche l'inserimento di testi✓ compilare un testo bucato a buchi su digital board/LIM✓ creare un disegno con un software/app di grafica✓ creare un documento con programma di videoscrittura✓ attività unplugged✓ scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli eseguendo le istruzioni date dall'insegnante✓ formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine	<p>Paint (programma di disegno di Windows)</p> <p>Disegnare un computer con Paint https://www.youtube.com/watch?v=dtGebcnxWAw (video)</p> <p>SketchPad https://sketchpad.app/it/ App di disegno online</p> <p>Flip Anim https://flipanim.com/ Per creare semplici disegni animati</p> <p>Sketch https://sketch.metademolab.com/ Trasforma disegni statici in divertenti animazioni</p> <p>Quickdraw https://quickdraw.withgoogle.com/ attività interattiva di riconoscimento di disegni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata ✓ con l'uso di PC, tablet, digital board/LIM programmare ed eseguire istruzioni attraverso i software di programmazione ✓ utilizzare istruzioni per realizzare semplici disegni in Pixel Art ✓ creare il codice alfanumerico di un semplice disegno in PixelArt ✓ attività unplugged con giochi di programmazione e percorsi di movimento su reticoli ✓ partecipare alle attività di Codeweek 	<p>Zaplycode https://www.zaplycode.it/</p> <p>Pixilart https://www.pixilart.com/ app online per codificare e decodificare un disegno in pixel art</p> <p>Carte di CodyRoby https://codemooc.org/codyroby/</p> <p>Carte di CodyFeet https://codemooc.org/codyfeet/</p> <p>LA DIGITALE https://ladigitale.dev/digitools/ Raccolta di app interattive</p> <p>Attività con Bluebot e DOC della Clementoni</p> <p>Codeweek</p>
--	--	--

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

Descrittori di competenza:

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 - Proteggere la salute e il benessere

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali (importanza delle password sui dispositivi digitali e le piattaforme)✓ conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi digitali✓ valutare situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...)✓ riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo anche in rete✓ sperimentare norme per la sicurezza per sé e per gli altri✓ riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale✓ saper indicare e motivare la scelta dei programmi e dei videogiochi preferiti	<p>Con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ osservare come in alcune piattaforme si accede con l'account, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa✓ discutere e trovare possibili soluzioni in situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola✓ Inventare una identità digitale con nickname e password, impostando password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza✓ disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app✓ disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche✓ riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sui tempi di utilizzo dei dispositivi digitali nella giornata✓ riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone	<p>Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk video</p> <p>Interland https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland Piattaforma con giochi interattivi sul tema della sicurezza in rete</p> <p>Cittadinanza digitale consapevole - Fermati e pensa online https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0 video di Programma il futuro</p> <p>Il gioco delle emozioni https://playandlearnitalia.com/il-gioco-delle-emozioni/ Pdf+ video + materiale scaricabile</p> <p>Digiface https://ladigitale.dev/digiface/#/ per creare avatar</p> <p>Avatar maker https://avatarmaker.com/ per creare avatar</p> <p>Pixton https://www.pixton.com/welcome per creare Avatar</p>

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base con un supporto adeguato laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ interagire con i dispositivi utilizzandone le funzionalità di base✓ utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	<p>Con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ accendere e spegnere i diversi dispositivi digitali✓ utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input✓ utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen✓ salvare file e creare cartelle, aprire e chiudere un file	<p>Il mouse e la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc (video)</p> <p>La tastiera https://www.youtube.com/watch?v=l6jGDiKR5Gs&t=37s (video)</p> <p>Scrivere con la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4 (video)</p> <p>Corso di scrittura sulla tastiera con 10 dita https://www.edclub.com/sportal/program-19/5969.play (tutorial e attività interattive)</p>

CLASSI TERZE

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

Descrittori di competenza:

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati informazioni e contenuti digitali

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online ✓ usare terminologia specifica base del Web (blog, browser, motore di ricerca, piattaforma, sito web, barra degli indirizzi) ✓ organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali 	<p>Con un supporto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ aprire il browser suggerito dal docente ✓ introdurre all'utilizzo consapevole e responsabile dei motori di ricerca per reperire informazioni in rete ✓ individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella ✓ individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto ✓ utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file 	<p>https://www.ricerchemaestre.it/ (ambiente di ricerca protetto)</p> <p>https://www.sieteprontianavigare.it/ (portale per bambini)</p> <p>Gioco di Wordwall su file cartelle https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-e-cartelle</p> <p>Lessico delle tecnologie dal learningapps https://learningapps.org/10516284</p> <p>Ti presento Windows https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti-presento-windows.pdf</p> <p>In rete con la testa (bacheca) https://view.genially.com/621b4e98d78bcf001903fdbbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa</p>

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

- 2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 - Netiquette
- 2.6 - Gestire l'identità digitale

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web...)✓ conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, messaggi tramite il web...)✓ conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)✓ comunicare correttamente nelle interazioni digitali (netiquette)✓ conoscere le caratteristiche di un'identità digitale (account, username, password, fascia d'età prevista per l'accesso e l'utilizzo dei servizi digitali)✓ conoscere il drive come strumento di archiviazione e condivisioni di file e cartelle	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere i principali strumenti digitali per la comunicazione (mail, app, messaggistica, giochi...)✓ utilizzare lavagne digitali e muri virtuali✓ applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione✓ conoscere la propria "impronta digitale"✓ conoscere i dati necessari da fornire per la creazione di un'identità digitale	<p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p> <p>Anche io insegno https://www.ancheioinsegno.it/ (piattaforma di Parole ostili dedicata alla scuola dove è possibile trovare schede didattiche e progettualità per fasce di età)</p> <p>Proposta di curriculum digitale con attività strutturate https://drive.google.com/file/d/1R4G1twe2a-9neGW8DlIdLJ4Gb7xuxpE/view (tra cui per la comunicazione on line "C'è posta per te" pag. 27).</p> <p>L'Email spiegata ai bambini https://www.youtube.com/watch?v=HafuEl-Xi3E&t=288s</p> <p>Video La Digitale Piattaforma open source che propone molti strumenti di condivisione</p>

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 - Sviluppare contenuti digitali

3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 - Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/disegni/forme e immagini)✓ scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali✓ saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (allineamento del testo, dimensioni, colori e font)✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un compito semplice✓ saper scrivere semplici algoritmi, sia senza l'uso del computer (unplugged) che con strumenti digitali	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare alcuni software/applicazioni per creare e modificare contenuti digitali (documenti di testo/immagini)✓ scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione)✓ partecipare alle attività di Codeweek	<p>Wordpad (Programma di video scrittura di Windows se il Sistema Operativo precedente a Windows 11)</p> <p>Writer (editor di testo di Libre Office)</p> <p>Storyjumper https://www.storyjumper.com/ piattaforma online per creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D e molto altro(con account)</p> <p>Ourboox https://www.ourboox.com/ web application per creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D e molto altro.</p> <p>Scratch Junior https://codejr.org/scratchjr/index.html https://www.scratchjr.org/ (richiede installazione) è un'applicazione gratuita, progettata per bambini tra i 5 e i 7 anni, che permette loro di creare storie interattive, animazioni e giochi attraverso la programmazione a blocchi.</p>

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

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

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola✓ riconoscere i diversi rischi associati all'uso delle tecnologie✓ utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando i rischi (installazione sicura dei software)✓ conoscere i sistemi di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali (password, impronte digitali...);✓ 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)✓ essere consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola✓ Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza✓ rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali✓ indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati✓ guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale✓ mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia✓ eseguire esercizi di ginnastica posturale	<p>Segui le tracce digitali https://drive.google.com/file/d/1Y4nYbLSqHnu_ea6BpLqCmPgpSwb-6p_l/view PDF con attività guidate</p> <p>Interland https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland Piattaforma con giochi interattivi sul tema della sicurezza in rete</p> <p>In viaggio col nonno alla scoperta del WEB https://drive.google.com/file/d/1Y4nYbLSqHnu_ea6BpLqCmPgpSwb-6p_l/view PDF (storytelling) con schede e attività guidate</p> <p>Il potere delle parole https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole PDF + video + schede + attività guidata da Programma il futuro</p> <p>Ludoteca Registro-it https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/ Piattaforma di materiali didattici</p>

<p>(es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto</p> <p>✓ conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza</p> <p>✓ conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online</p>	<p>✓ disegnare la carta d'identità digitale, identificando le informazioni personali necessari per l'accesso in rete</p>	<p>Impronta Digitale https://www.educaredigitale.it/2017/12/impronta-digitale/ Testo+Video+gioco</p> <p>Carta di identità (per confrontare e capire l'importanza della condivisione dei dati personali nella vita reale e in Rete</p>
--	--	--

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali✓ identificare semplici soluzioni per risolverli✓ riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali✓ utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)✓ individuare la procedura per salvare un documento in una cartella	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi✓ eseguire ricerche online guidate✓ utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento✓ salvare file e creare cartelle, aprire e chiudere un file autonomamente	<p>Wordwall https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle Attività interattiva su file e cartelle</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/it-it/community/hardware Raccolta di attività interattive su hardware e software</p>

CLASSI QUARTE

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

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 competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base in autonomia sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ricercare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online ✓ usare terminologia specifica base del Web ✓ conoscere il concetto di cloud ✓ conoscere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi offline e online 	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ utilizzare browser e motori di ricerca ✓ conoscere le piattaforme per la creazione di contenuti digitali online ✓ conoscere la funzione dei collegamenti ipertestuali e il loro utilizzo ✓ eseguire ricerche online 	<p>Da Focus Junior: come usare Google per trovare informazioni https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/</p> <p>Gioco di Wordwall su file cartelle https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-e-cartelle</p> <p>Lessico delle tecnologie dal learningapps https://learningapps.org/10516284</p> <p>Ti presento Windows https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti-presento-windows.pdf</p> <p>In rete con la testa (bacheca) https://view.genially.com/621b4e98d78bcf001903fdbbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa</p>

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere il tipo di linguaggio da utilizzare nella comunicazione digitale (netiquette)✓ conoscere e utilizzare, in modo appropriato, diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, messaggi tramite il web...)✓ riflettere sulle pratiche collaborative che rendono possibile la realizzazione di contenuti digitali condivisi✓ utilizzare correttamente la propria identità digitale	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ avviare l'utilizzo della piattaforma in uso a scuola✓ utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (e-mail, classroom, drive, cartelle e file condivisi, sezione "Didattica" del registro elettronico...)✓ utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti✓ riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza✓ utilizzare le app online per scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali come le presentazioni in modalità collaborativa✓ utilizzare lavagne digitali e bacheche virtuali✓ conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare✓ applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	<p>Cos'è la netiquette? Regole di comportamento su Internet per bambini(1) https://www.youtube.com/watch?v=68wMn6O4u74 video di Smile and Learn</p> <p>Cos'è la netiquette? Regole di comportamento su Internet per bambini(2) https://www.youtube.com/watch?v=EsQgBCEk5ag video di Smile and Learn</p> <p>Netiquette: Il galateo di Internet Comunicazione e linguaggio Videopillola https://www.youtube.com/watch?v=vxqoofKdAlo video di Telefono Azzurro</p> <p>Tecnologia responsabile per bambini: Primo smartphone - Cyberbullismo - Fake news - Privacy online https://www.youtube.com/watch?v=Xap5H36DXsw video di Smile and learn</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ conoscere la propria “impronta digitale” ✓ gestire, con il supporto di un adulto, un’identità digitale, fornendo solo i dati necessari ✓ scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device 	<p>Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail, Drive)</p> <p>La Digitale Piattaforma open source che propone molti strumenti di condivisione https://ladigitale.dev/it/</p> <p>Lavagne di condivisione https://excalidraw.com/ https://fastboard.io/ https://whiteboard.fi/ https://en.linoit.com/ https://padlet.com/</p> <p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p>
--	---	--

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto da creare✓ utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe)✓ formattare un testo con le principali funzioni di un programma di video-scrittura (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...)✓ creare un file di testo con l'inserimento di tabelle, WordArt e immagini	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ creare un testo in formato digitale✓ elaborare da un testo una mappa concettuale✓ modificare immagini con software adeguati✓ creare una breve presentazione con contenuti testuali e multimediali✓ utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni.✓ codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.✓ scrivere ed eseguire semplici istruzioni con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione✓ seguire ed eseguire istruzioni per svolgere attività di coding e robotica	<p>Paint</p> <p>Wordpad (Programma di video scrittura di Windows)</p> <p>Writer (editor di testo di Libre Office)</p> <p>BOOKCREATOR https://bookcreator.com/ Per creare libri digitali</p> <p>StoryJumper https://www.storyjumper.com/ Per creare libri digitali</p> <p>OURBOOX https://www.ourboox.com/ Piattaforma online per creare flipbook digitali con testo, immagini, video, giochi, mappe, modelli 3D e molto altro(con account)</p> <p>Animaker https://www.animaker.it/ Piattaforma basata sull' IA per la creazione di video di animazione e live action</p> <p>Presentazione Impress</p>

<ul style="list-style-type: none"> ✓ modificare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito ✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice ✓ essere in grado di scrivere semplici algoritmi, sia senza l'uso del computer (unplugged) che con strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ partecipare alle attività di Codeweek 	<p>Programma di presentazione del pacchetto free LibreOffice Google presentazioni App web di presentazione del pacchetto GoogleWorkspace</p> <p>Scratch Junior https://www.scratchjr.org/</p> <p>Code.org https://code.org/it</p> <p>Programma il futuro https://programmmailfuturo.it/come/primaria/introduzione</p> <p>Zaplycode https://www.zaplycode.it/</p> <p>Sketch https://sketch.metademolab.com/ Trasforma disegni statici in divertenti animazioni</p> <p>LA DIGITALE https://ladigitale.dev/digitools/ Raccolta di app interattive Attività con Bluebot , DOC e MIND della Clementoni Codeweek</p> <p>WEBQUEST Presentazione su cosa è WEB QUEST come strategia didattica http://www.bibliolab.it/wquest_lalicata1/Diapositiva08.html</p> <p>Modello http://www.bibliolab.it/wquest_lalicata2/Diapositiva1.html Generatore online di WEBQUEST https://aula21.net/Wqfacil/webit.htm</p> <p>Esempio WEBQUEST http://www.bibliolab.it/webquest_fiaba/index.htm</p>
---	---	--

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

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 competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola✓ sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie✓ conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza✓ riconoscere che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in modo più o meno esplicito✓ utilizzare, in modo appropriato e in sicurezza, l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola✓ conoscere i sistemi di protezione dei dispositivi digitali	<p>In autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">✓✓ impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza✓ rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola✓ utilizzare il proprio account effettuando correttamente procedure di login e logout✓ riflettere sul corretto utilizzo della piattaforma scolastica✓ creare uno storytelling dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete✓ tenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia✓ eseguire esercizi di ginnastica posturale	<p>Segui le tracce digitali https://drive.google.com/file/d/1Y4nYbLSqHnu_ea6BpLqCmPgpSwb-6p_l/view PDF con attività guidate</p> <p>Ludoteca Registro-it https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/ Piattaforma di materiali didattici</p> <p>Impronta Digitale https://www.educaredigitale.it/2017/12/impronta-digitale/ Testo+Video+gioco</p> <p>Space Shelter https://games.gamindo.com/videogames/google/1/? https://games.gamindo.com/videogames/google/ Videogioco by Google</p> <p>Detective per un giorno https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/detective-per-un-giorno</p>

<ul style="list-style-type: none"> ✓ individuare gli effetti dell'uso prolungato delle tecnologie, i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale, dipendenza) ✓ essere consapevole della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto ✓ conoscere la ricaduta sull'ambiente di un errato smaltimento dei rifiuti tecnologici. ✓ conoscere quali dati personali vengono condivisi quando si accede ad un servizio online 		<p>Attività con schede (da Arcipelago Educativo by Save the Children)</p> <p>I super Errori https://www.generazioniconnesse.it/site/it/i-super-errori-del-web/</p> <p>Mini serie di videoweb by Generazioni connesse</p> <p>Cosa è l'identità digitale https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0 video</p>
---	--	--

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;✓ identificare soluzioni per risolverli✓ utilizzare le risorse della rete per la ricerca di materiale di studio e approfondimento (video, ricerca guidata in rete, salvare un'immagine dal web..)✓ individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).✓ denominare e distinguere correttamente le periferiche, i file, le cartelle, le icone, i programmi, le app✓ riconoscere le icone della connessione e i problemi di legati alla connessione✓ utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare un documento✓ individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella	<p>Attività interattiva su hardware e software (Escape Room)</p> <p>https://view.genially.com/610a5aa76ef3860dd1915517/interactive-content-nozioni-informatica-di-base</p>

CLASSI QUINTE

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Riguarda la capacità di cercare, valutare, gestire e condividere informazioni e dati in modo efficace e responsabile. Include la capacità di distinguere tra informazioni accurate e disinformazione online.

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 competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali ✓ accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno ✓ conoscere strategie di ricerca ben definite ✓ saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web ✓ riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (fake news), fatti, opinioni e teorie 	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca ✓ distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) ✓ selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate ✓ utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, motori di ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata) ✓ formulare correttamente le richieste per ottenere il risultato desiderato quando si interagisce con agenti conversazionali, smart speaker e AI (ad esempio Siri, Alexa, Gemini, Microsoft Copilot, ChatGPT...) 	<p>Fare ricerche online da Generazioni Connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/26/fare-ricerche-online/</p> <p>Da Focus Junior: come usare Google per trovare informazioni https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/</p> <p>Video:10 punti fondamentali per Ricerche su Internet https://www.youtube.com/watch?v=_Aq6rEp60Uc</p> <p>Fake news da Generazioni Connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/02/17/le-fakenews/</p> <p>Il decalogo delle fake news https://drive.google.com/file/d/1-IMYhVMu3Yflsbz-kYeWSzaCTgY3Z3_e/view</p> <p>Mappa sulle fake news con link a risorse https://www.mindomo.com/it/mindmap/bufale-e-fake-news-a-cura-di-patrizia-vayola-17aa448429d24e35a051c3c5934632f6</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti) https://www.youtube.com/watch?v=PiW6XTqdPVE&t=454s</p> <p>INTERNETOPOLI https://internetopoli.it/landing_page/</p>

		<p><i>Applicazione multimediale compatibile con la Lim, per alunni delle scuole primarie ideata da formatori della Ludoteca del Registro .it.</i></p> <p><i>I contenuti ruotano intorno a quattro macro aree:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. come funziona internet;</i> <i>2. il suo utilizzo consapevole;</i> <i>3. la sicurezza informatica;</i> <i>4. le opportunità della Rete.</i> <p><i>Con una navigazione visuale i ragazzi vengono accompagnati in una avventura di gioco alla scoperta della città di Internet, attraverso sei percorsi tematici caratterizzati da dinamiche ingaggianti e sfidanti, proprie della gamification: missioni da completare, punti e badge da conquistare, classifiche, elementi da sbloccare e collezionare.</i></p> <p><i>La sezione GIOCHI propone alcuni temi affrontati nelle missioni in forma di giochi interattivi, stampabili e basati sul coding, tutti da svolgere in modalità giocatore singolo o in gruppo.</i></p>
--	--	---

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali per comunicare, interagire e collaborare con gli altri, sia a livello personale che professionale. Include la consapevolezza dei rischi e delle opportunità della comunicazione online, come la privacy e la protezione dei dati personali.

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare correttamente un'identità digitale✓ interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali✓ conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti✓ comunicare correttamente nelle interazioni digitali (netiquette)	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola✓ creare un avatar✓ riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.✓ caricare e condividere un documento creato con app online o sul pc con una persona o un gruppo✓ organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul pc✓ lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti✓ utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa	<p>Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail, Drive)</p> <p>La Digitale https://ladigitale.dev/it/</p> <p>Piattaforma open source che propone molti strumenti di condivisione</p> <p>Lavagne di condivisione https://excalidraw.com/ https://fastboard.io/ https://whiteboard.fi/ https://en.linoit.com/ https://padlet.com/</p> <p>Primi passi con Google Drive https://www.youtube.com/watch?v=K0C0aW6X1cA</p> <p>Video</p> <p>PIXTON https://www.pixton.com/welcome</p>

		<p>Piattaforma per la creazione di Avatar e fumetti Digiface https://ladigitale.dev/blog/digiface-pour-creer-des-avatars (della piattaforma La Digitale per la creazione di Avatar)</p> <p>da Programma il Futuro https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/segui-le-tracce-digitali <i>Attività guidata su Programma il futuro per imparare che le informazioni che si mettono in rete lasciano sempre delle tracce che possono essere grandi o piccole, utili o dannose, a seconda di come vengono gestite.</i></p> <p>Netiquette per chat e socialnetwork https://drive.google.com/file/d/1lv5W7F5qT5WvyQBr5bArX_glkCzDgGA/view</p> <p>Manifesto della Comunicazione Non Ostile https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p>
--	--	---

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Questa area riguarda la capacità di creare, modificare e gestire contenuti digitali, inclusi testi, immagini, video e altri formati multimediali. Include la conoscenza dei principi del diritto d'autore e delle licenze digitali.

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ individuare e utilizzare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare✓ realizzare prodotti multimediali, testi e presentazioni, individualmente e in modalità collaborativa✓ impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata✓ costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online✓ saper scrivere semplici algoritmi, sia senza l'uso del computer (unplugged) che con strumenti digitali✓ conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ scrivere un testo in modalità collaborativa mediante app di scrittura online✓ utilizzare materiali di varia provenienza (ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio ...) per creare prodotti multimediali (presentazioni, documenti, infografiche, poster, podcast...) sia offline che in cloud✓ realizzare un digital storytelling✓ realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali✓ creare basi musicali che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture✓ utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore✓ utilizzare semplici applicazioni di programmazione dei dispositivi di robotica (Scratch, Lego, Ozoblocky)	<p>Google Docs Applicazione web gratuita della suite di Google Workspace, per <u>creare, modificare e collaborare su documenti testuali online.</u></p> <p>Presentazioni Google Applicazione web gratuita della suite di Google Workspace, per <u>creare, visualizzare e modificare e collaborare su file di presentazioni online</u></p> <p>Canva https://www.canva.com/it_it/ applicazione web gratuita di progettazione grafica per <u>creare post per social, presentazioni, poster, video, loghi, fumetti</u></p> <p>Creare fumetti con Canva https://www.youtube.com/watch?v=SY4WMjI-3lw (video)</p> <p>Creare una Grafic Nowel con l' IA https://www.youtube.com/watch?v=_JJFgVEYqIE</p>

<p>on line (immagini, audio, video...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ svolgere attività di geometria con le app on line ✓ partecipare alla CodeWeek e Ora del Codice ✓ riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online ✓ codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente 	<p>Adobe Express https://www.adobe.com/it/express/?clickref=1110lgawSei&mv=affiliate&mv2=pz&as_camptype=&as_channel=affiliate&as_source=partnerize&as_campaign=skimlinks_phg per creare storytelling gratuiti</p> <p>Microsoft Clipchamp Software di Windows 11 per creare video</p> <p>Ozoblockly https://ozoblockly.com/editor?lang=en&robot=evo&mode=2 Per la programmazione degli OZOBOT su Pc Windows (La programmazione su tablet avviene attraverso l'app scaricabile da PlayStore)</p> <p>Lego Essential https://spike.legoeducation.com/essential/lobby/ Per la programmaione dei Lego Essential su PC Windows (La programmazione su tablet avviene attraverso l'app scaricabile da PlayStore)</p> <p>Scaratch Junior https://www.scratchjr.org/</p> <p>Laboratorio musicale https://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice/introduzione-laboratorio-musicale?acm=67827_304 Attività guidata di Programma il futuro per creare basi musicali</p>
--	--	---

Area di competenza 4: Sicurezza

Si riferisce alla protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e dell'identità online. Include la consapevolezza delle minacce digitali, come malware e phishing, e l'adozione di misure per prevenire attacchi informatici.

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

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola✓ individuare e spiegare i 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✓ conoscere come proteggere i propri dati personali (come conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)✓ riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali✓ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i	<p>In autonomia :</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare il proprio account di istituto, effettuando correttamente procedure di login e logout✓ riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili)✓ analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi✓ riflettere e individuare semplici strategie per prevenire i rischi per la salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore)✓ riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco✓ creare in gruppo un piano per un uso sano ed equilibrato dei media	<p>Il mio quartiere digitale https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-mio-quartiere-digitale PDF + video + schede + attività guidata da Programma il futuro</p> <p>Happy onlife https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-tools-and-databases-0/happy-onlife-play-learn-about-online-safety_en gioco e kit di strumenti per bambini, per sensibilizzare sui rischi e sulle opportunità di Internet e a promuovere le migliori pratiche online.</p> <p>Cybersecurity https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTlyuqll video</p> <p>Proteggersi dal phishing https://www.youtube.com/watch?v=GgqVQQThQIE video</p> <p>Proteggere la reputazione online</p>

<p>dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari ✓ utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma ✓ conoscere quali dati personali si condividono quando accedo ad un servizio online 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete dramatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo) 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=DNeC_2WZn90 video</p> <p>Internetopoli https://www.ludotecaregistro.it/internetopoli-lapp/#:~:text=Internetopoli%20%C3%A8%20il%20nome%20dell,attraverso%20i%20temi%20della%20Rete e.</p> <p><i>Applicazione multimediale con registrazione free realizzata dalla Ludoteca del Registro.it., che aiuta i docenti a proporre alle loro classi un percorso di gioco e studio attraverso i temi della Rete.</i></p> <p><u>Mentimeter</u> <i>strumento didattico che permette la realizzazione di presentazioni interattive e dinamiche integrate con quiz live, sondaggi e tante altre applicazioni, come le word cloud (o nuvole di etichette)</i></p>
--	---	---

Area di competenza 5: Risolvere problemi

Questa area riguarda la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi, sia di natura tecnica che di altra natura. Include lo sviluppo del pensiero critico e computazionale, e la capacità di utilizzare strumenti digitali per automatizzare attività e processi.

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche

Sviluppo competenze	Attività proposte	Risorse suggerite
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi✓ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali✓ identificare soluzioni per risolvere problemi tecnici✓ riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali✓ utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)✓ sapere che i sistemi di IA possono aiutare l'utente a modificare ed elaborare le informazioni✓ organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali	<p>In autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ utilizzare nell'attività didattica quotidiana di tutte le discipline i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola✓ scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia)✓ comprendere come verificare la disponibilità di una connessione Internet✓ riconoscere fra applicazioni locali o online quelle più adeguate alle esigenze di lavoro e di attività✓ utilizzare piattaforme cloud (come salvare un file sul cloud, come condividere una cartella, come condividere un file, opzioni di condivisione)✓ conoscere e utilizzare le app di intelligenza artificiale per la risoluzione di problemi✓ scaricare documenti di vari formati ricevuti come allegati e-mail e organizzarli correttamente sul computer o nel cloud	<p>Lavagna online condivisa https://witeboard.com/8a617620-61c5-11f0-90ff-e7c48a77cad9</p> <p>Sito web di disegno collaborativo https://magma.com/</p> <p>Sito web di bacheca condivisa https://draw.chat/index.html</p> <p>Editor online per creare gif animate dai disegni e altre attività da condividere https://brush.ninja/create/</p> <p>Cosa è il cloud (video) https://www.youtube.com/watch?v=O9sESMHgOK6I (video)</p> <p>Creare e condividere cartelle e file in GoogleDrive https://www.youtube.com/watch?v=fTExOMHgY20 (video)</p>

<p>✓ proporre semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali</p>		<p>Introduzione all' IA https://www.youtube.com/watch?v=2iu19Mm8pSw (video) https://www.youtube.com/watch?v=h8xVPp7ce5Q https://www.youtube.com/watch?v=dtGebcnxWAw</p>
---	--	---

SITOGRAFIA

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/risorse/digcompedu>

https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

<https://curriculum-digitale.iprase.tn.it/>

MOOC - #M0.10 Didattica 4.0: strumenti e buone pratiche per un curriculum digitale innovativo

BIBLIOGRAFIA

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. DigComp 2.2: Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini. Traduzione coordinata dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri e il co-coordinamento di Sandra Troia e Stefano Kluzer.

Bocconi, S., Earp, J., and Panesi S. (2018). DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti. Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)