



ISTITUTO COMPRENSIVO “N. BOTTA”

Via E. Fermi 4, 90015 Cefalù (PA) – Tel. 0921 421242

Mail: paic8aj008@istruzione.it PEC: paic8aj008@pec.istruzione.it

Codice fiscale: 82000590826 - Codice meccanografico: PAIC8AJ008

CURRICOLO CITTADINANZA DIGITALE

PREMESSA

La scuola di oggi confrontandosi con scenari molto complessi non può prescindere né può rinunciare a diffondere “un’educazione digitale” che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all’innovazione le attività si sviluppano in ambienti fisici, ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali accanto a strumenti tecnologici; è una scuola in cui l’orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i “contenuti” spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe:

- ✓ è diffusa la presenza di dispositivi digitali;
- ✓ si ha accesso a:
 - motori di ricerca, biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici ...
 - piattaforme social, software web based (Google apps o altre app didattiche), strumenti cloud (Drive) di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link;
 - strumenti di comunicazione quali e-mail, videochiamate,...

che facilitano la ricerca, la produzione, la comunicazione e la condivisione di saperi.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali” sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell’Infanzia): tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e concorrono alla sua costruzione. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l’uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l’aspetto dell’inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l’innovazione significa riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l’alunno diventa consapevole del proprio ruolo di “cittadino digitale, di attore proattivo nella

società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

FINALITÀ DELLE TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia

FONTI LEGISLATIVE

→ Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

→ Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

→ Digcomp 2.1 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)

AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DIGCOMP_2_1)
<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p>5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>

→ Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione
<i>“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”</i>

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della scuola dell'infanzia	Al termine della scuola primaria	Al termine della scuola secondaria di I grado
Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni. • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. • Utilizzare piattaforme di condivisione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Utilizzare piattaforme di condivisione.

PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE

DIMENSIONI OSSERVABILI	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DIMENSIONE TECNOLOGICA (uso degli strumenti)	Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco Inizia a usare lo strumento tecnologico	Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione	Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera- sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.
DIMENSIONE COGNITIVA (ricerca- interpreta-rielabora informazioni)	Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare. Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca	Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo. Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.	Ricerca, interpreta e valuta le informazioni Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)
DIMENSIONE ETICA (interagisce-comunica-condivide-partecipa)	Impara a condividere il gioco . Racconta ciò che vede sugli schermi. Rispetta il proprio turno Dà il proprio contributo	Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.	Regola il proprio consumo mediale Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.

RUBRICA VALUTAZIONE COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DELLA PRIMARIA				
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.				
DESCRIPTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USA (DIMENSIONE TECNOLOGICA)	usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti	usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti	usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti	usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti solo se guidato
RICERCA (DIMENSIONE COGNITIVA)	ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo	ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo	ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste	ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato
INTERAGISCE (DIMENSIONE ETICA)	interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione <i>on line</i> che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale	interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione <i>on line</i> dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della netiquette	interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette	è avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette

Indicazioni docimologiche orientative:

Livelli di competenza	Valore docimologico
Livello Avanzato	9-10
Livello intermedio	7-8
Livello base	6
Livello iniziale	< a 6

RUBRICA VALUTAZIONE COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare in modo **critico** dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire **responsabilmente** con soggetti diversi nel mondo. .

DESCRIPTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USA (DIMENSIONE TECNOLOGICA)	utilizza in maniera autonoma e responsabile i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa	utilizza in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	se guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.
RICERCA (DIMENSIONE COGNITIVA)	ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. Classifica le informazioni in modo puntuale e preciso	ricava informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando anche conoscenze ed esperienze personali. Classifica le informazioni in modo adeguato	accede alle informazioni richieste, utilizzando le risorse e gli strumenti indicati (sitografia data e/o piattaforme predisposte). Registra le informazioni raccolte.	se guidato utilizza le risorse e gli strumenti indicati per accedere alle informazioni richieste. Se guidato ricava informazioni essenziali; è incerto nell'esecuzione delle operazioni di base.
INTERAGISCE (DIMENSIONE ETICA)	interagisce, in autonomia, in maniera responsabile, facendo uso di mezzi per la comunicazione <i>on line</i> (e-mail, piattaforme...), applicando i vari aspetti della netiquette on line ai diversi ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta...), richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti	interagisce in maniera corretta attraverso i canali di comunicazione digitale (e-mail, piattaforme...), dimostrando di conoscere e rispettare le regole della netiquette e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti	interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette e riconoscendo i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti	se guidato interagisce attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette ed evitando i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti

Indicazioni docimologiche orientative:

Livelli di competenza

Livello Avanzato

Valore docimologico

9-10

Livello intermedio
Livello base
Livello iniziale

7-8
6
< a 6

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

ALUNNI SEZIONE 5 ANNI

- Approcciare gli strumenti tecnologici, dimostrando interesse per i giochi multimediali
- Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando la videoscrittura.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici e disegnarne i contenuti.
- Sperimentare semplici programmi di grafica (es: Paint).
- Rappresentare graficamente uno storytelling.
- Approcciarsi al pensiero computazionale, eseguendo giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, anche su dispositivi digitali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III	CLASSE IV	CLASSE V
<ul style="list-style-type: none">• Accendere e spegnere il computer e la Lim.• Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.• Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.• Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.	<ul style="list-style-type: none">• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.• Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.• Usare i principali comandi della tastiera.• Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.• Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.• Usare software didattici.	<ul style="list-style-type: none">• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.• Utilizzare il mouse e tastiera.• Creare una cartella personale.• Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.• Aprire e chiudere un file.• Aprire e chiudere un'applicazione.• Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.• Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.• Colorare un testo.• Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.• Usare la formattazione del paragrafo.• Inserire elenchi puntati.• Usare il programma di videoscrittura.• Usare software didattici. Eseguire ricerche, online,	<ul style="list-style-type: none">• Inserire bordi e sfondi. Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.• Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. Usare il programma di videoscrittura.• Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.

		allineare il testo) per scrivere brevi testi. • inserire immagini in un documento • Usare software didattici. • Eseguire ricerche, online, guidate. • Costruire la linea del tempo in forma digitale	guidate.	• Inserire tabelle • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Usare un software di geometria • Conoscere Power Point.
--	--	--	----------	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. • Utilizzare semplici programmi di grafica. • Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video. • Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici. • Utilizzare i dizionari digitali. • Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. • Usare software di geometria. • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Fruire di video e 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). • Utilizzare i dizionari digitali. • Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. • Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. • Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno Tecnico. • Usare software di geometria. • Fruire di video e documentari didattici in rete. • Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). • Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo. • Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. • Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico. Usare software di geometria. • Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco. • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico. • Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione

Proposte per attività disciplinari

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI ULTIMO ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1	ATTIVITA' DISCIPLINARI	STRUMENTI
<p>3. Creazione di contenuti Creazione di contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale (coding).</p> <p>Metodologia: favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging</p>	<p>TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> - creazione di percorsi/procedure: disegno /pixel art - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (giochi con costruzioni) - decodifica di semplici istruzioni e avvio al coding unplugged attraverso l'approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione): <ul style="list-style-type: none"> - percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente; - giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere o griglie di carta su pavimento - giochi di movimento di giocattoli o oggetti su scacchiere/griglie - utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo - uso di flashcards 	<p>pc- tablet internet App di vario genere (es: videoscrittura, pixel art, Paint...) Flashcards Disegni di pixel art, anche cartacei Scacchiere/griglie di carta per percorsi coding unplugged Presentazioni Fruizione di video didattici in rete (Youtube, ecc) Gsuite for education Apps</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - uso di giochi didattici - fruizione di video didattici e presentazioni per storytelling - esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico 	
--	--	--

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI CLASSE I PRIMARIA

Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1	ATTIVITA' DISCIPLINARI	STRUMENTI
<p>3. Creazione di contenuti Creazione di contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale (coding).</p> <p>Metodologia: favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging</p>	<p>Arte – Tecnologia – Geometria – Matematica - Motoria</p> <ul style="list-style-type: none"> - creazione di percorsi/procedure: disegno /pixel art - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale - decodifica di semplici istruzioni e avvio al coding unplugged attraverso l'approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione): <ul style="list-style-type: none"> - percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente; - giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere o griglie di carta su pavimento, con comandi a carte (CodyRoby) - giochi di movimento di giocattoli o oggetti su scacchiere/griglie, anche con robotica educativa (Bee Bot) - Coding corso 1-2 Programma il futuro <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo 	<p>Lim-pc- tablet Internet App di vario genere (es: videoscrittura, pixel art, Paint...) Flashcards Disegni di pixel art, anche cartacei Scacchiere/griglie di carta per percorsi coding unplugged Presentazioni Video didattici Scratch jr Gsuite for education Apps Esercizi on line Video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve,– sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)</p> <p>Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Tool per Mappe concettuali (CMap Tools,ecc).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - uso di flashcards - uso di giochi didattici - video didattici e presentazioni per storytelling - esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic ecc...). - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, on line (Google moduli, Kahoot,) <p>Uso di Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Uso di Mappe concettuali Uso di Libri digitali e audiolibri</p> <p>Trasversale (Tutte le discipline) -decodificare semplici istruzioni</p>	Libri digitali e audiolibri
--	--	-----------------------------

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI CLASSE II e III PRIMARIA

Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1	ATTIVITA' DISCIPLINARI	STRUMENTI
<p>1. Informazione (classe 3) Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) Comunicare in ambienti, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle</p>	<p>Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disegno su quadrettatura - utilizzo di paint (disegno in pixel /pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale - dal codice all'algoritmo al disegno - Uso di tabelle - Elaborazione e manipolazione di immagini - procedure per istruzioni di percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding); - giochi di movimento e percorsi su 	<p>Lim-pc- tablet Internet Motori di ricerca App di vario genere (es: videoscrittura, pixel art, Paint...) Flashcards Tabelle Disegni di pixel art, anche cartacei Scacchiere/griglie di carta per percorsi coding unplugged</p>

<p>reti.</p> <p>3.Creazione di contenuti Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale</p> <p>5. Problem solving Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia</p> <p>METODOLOGIA Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>	<p>grandi scacchiere o griglie di carta su pavimento, con comandi a carte (CodyRoby) - giochi di movimento di giocattoli o oggetti su scacchiere/griglie, anche con robotica educativa (Bee Bot) - Coding corso 1-2 Programma il futuro</p> <p>- Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, cicli "for" e "while") - Coding corso 1-2 Programma il futuro - Disegni con Scratch jr</p> <p>Italiano - Cittadinanza - Videoscrittura di testi (dettati e copie di testi) - Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione - Autocorrezione - Storytelling - Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): Scratch jr jr - Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) - Scrittura "codice" di comportamento - Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet - giochi didattici on line</p> <p>Trasversale (Tutte le discipline) - Giochi didattici on line -prodotto finale compito di realtà -documentazione compito di realtà - Ricerche e approfondimenti on line - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic ecc...).</p>	<p>Presentazioni Video didattici Scratch jr Libri e pubblicazioni on line Gsuite for education Apps Esercizi on line Sitografie Video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve,– sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)</p> <p>Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Tool per Mappe concettuali (CMap Tools,ecc). Tool per linee del tempo Tool per flashcards Libri digitali e audiolibri</p>
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, on line (Google moduli, Kahoot,) Uso di Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Uso di Mappe concettuali Uso di Libri digitali e audiolibri 	
--	--	--

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI CLASSE IV e V PRIMARIA

Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1	ATTIVITA' DISCIPLINARI	STRUMENTI
<p>Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1</p> <p>1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Avvio a individuazione delle fonti Organizzazione delle informazioni</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) Comunicare in ambienti digitali (seesaw-wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p>	<p>Arte – tecnologia - matematica - motoria - musica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art) - utilizzo di Scratch - Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura - procedure per istruzioni di percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding); <ul style="list-style-type: none"> - giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere o griglie di carta su pavimento, con comandi a carte (CodyRoby) - giochi di movimento di giocattoli o oggetti su scacchiere/griglie, anche con robotica educativa (Bee Bot) - Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi - Percorsi tecnologici e unplugged da Programma il futuro 	<p>STRUMENTI</p> <p>Lim – pc - tablet Internet App di vario genere (es: videoscrittura, pixel art, Paint...) Flashcards Disegni di pixel art, anche cartacei Scacchiere/griglie di carta per percorsi coding unplugged Google Suite for education Google maps, earth... Motori di ricerca Classroom - Google apps for edu Scratch jr Strumenti per e-portfolio (Google Drive Archivi in cloud (Google Drive) Libri e pubblicazioni on line Video didattici Mappe concettuali Esercizi on line</p>

<p>3. Creazione contenuti Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione ed e-portfolio</p> <p>4. Sicurezza Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p>5. Problem solving Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia</p>	<p>- Progetti creativi con Scratch</p> <p>Italiano - Cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione - Autocorrezione e revisione - Videoscrittura creativa (testo e immagini) - Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati - Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) - prodotti multimediali - Navigazione sicura e uso corretto social network <p>Matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche - Foglio di calcolo - Elaborazione e scrittura procedure metodologiche - Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici <p>Storia - geografia – scienze</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) - Presentazioni di argomenti studiati - Mappe concettuali e schemi - Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz <p>Trasversale (tutte le discipline)</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi didattici on line - realizzazione i mappe concettuali -prodotto finale compito di realtà 	<p>Sitografie Video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve,– sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)</p> <p>Piattaforme per condividere e archiviare (Drive).</p> <p>Tool per Mappe concettuali (CMap Tools,ecc).</p> <p>Tool per linee del tempo</p> <p>Tool per flashcards</p> <p>Libri digitali e audiolibri</p>
---	--	---

	-documentazione compito di realtà -Ricerche e approfondimenti on line. - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic ecc...) - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, on line (Google moduli, Kahoot,) Uso di Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Uso di Mappe concettuali Uso di Libri digitali e audiolibri	
--	--	--

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI CLASSE I II E III SECONDARIA DI I GRADO

Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1	ATTIVITA' DISCIPLINARI	STRUMENTI
Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1 1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale. Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del	Tecnologia - competenze digitali trasversali -Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing) - Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) - Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione - Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni Arte – educazione fisica - musica - Elaborazione e manipolazione di immagini;	STRUMENTI Lim – pc - tablet Internet Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca Classroom Google apps for edu Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Programmi di fogli di calcolo Tool per linee del tempo Tool per flashcards Paint – software per la grafica Scratch Registratore di suoni Strumenti per e-portfolio (Google Drive) Archivi in cloud (Google Drive)

<p>funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)</p> <p>Comunicare in ambienti, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p>3. Creazione contenuti</p> <p>Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.</p> <p>4. Sicurezza</p> <p>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.</p> <p>5. Problem solving</p> <p>Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura,</p> <ul style="list-style-type: none"> -Creatività manuale e digitale, videomaking - Copyright e licenze - Progetti creativi con Scratch - Progetti musicali e creativi - Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi <p>Italiano - Cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, - Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) - Storie con Scratch - Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche - Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line -attività progetto Generazioni Connesse: - attività di collaborazione e condivisione <p>Matematica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con geogebra o Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo - Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Elaborazione e scrittura procedure metodologiche <p>Storia - geografia – scienze - materie di studio</p>	<p>Tool per presentazioni (prezi, powtoon, ecc...)</p> <p>Sitografie</p> <p>Tool vari (Cmap, e risorse on line...)</p> <p>Enciclopedie, atlanti e dizionari on line</p> <p>Video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, – sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)</p> <p>Piattaforme per condividere e archiviare (Drive).</p> <p>Tool per Mappe concettuali (CMap Tools,ecc).</p> <p>Libri digitali e audiolibri</p> <p>Software specifici di composizione musicale (Finale)</p> <p>Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali,</p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate - Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari - Linee del tempo - Google earth, geolocalizzazione - Repository, archivi on line (google suite for edu) - Creazione/Remix di progetti di Scratch per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz - Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding <p>Trasversale (Tutte le discipline)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo di argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: costruire video, mappe concettuali, quiz, flash card, note, presentazioni - Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni -Ricerche e approfondimenti on line - Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento - giochi didattici on line -prodotto finale compito di realtà -documentazione compito di realtà - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic ecc...). - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta 	
--	---	--

	<p>breve, on line (Google moduli, Kahoot,) Uso di Piattaforme per condividere e archiviare (Drive). Uso di Mappe concettuali Uso di Libri digitali e audiolibri</p>	
--	---	--