

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Il capitolo 4.2 del Piano Nazionale Scuola Digitale (ottobre 2015) dedicato a competenze e contenuti, si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricoli scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali - si afferma - richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative. Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare gli alunni verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. Le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Come specificato all'interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale " le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata.

Nel documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" (febbraio 2018) si rafforzano, tra gli strumenti che costruiscono cittadinanza, il pensiero computazionale e alle competenze digitale.

"La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri" (6.) Tale sottolineatura ritorna nella nuova Raccomandazione del Consiglio d'Europa sulle competenze chiave (maggio 2018), dove, a proposito della "Competenza alfabetica funzionale", si precisa che: "essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene".

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline, scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. Questa competenza indica il saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione ed è supportata da abilità di base nelle TIC (secondo il framework europeo Digcomp 2.1):

A. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

B. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: 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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.

C. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: 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.

D. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

E. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informare 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. Possiamo ricondurre a questa competenza quanto indicato nel profilo dello studente al termine del primo ciclo quando si legge che egli "ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo".

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda		
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. 	Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati. Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera Impariamo a conoscere e ad utilizzare la tastiera con le 10 dita TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Il gufo Boo Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). 	Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>). Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. Conoscere le principali parti che compongono un messaggio	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Il Manifesto della comunicazione non ostile Il manifesto della comunicazione non ostile WeSchool ClassDojo

	(destinatario, e mittente, contenuto). Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.	
Area di competenza 3. Costruzione di contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). Creare un disegno con un software/app di grafica. Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED: scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org ; Scratch junior e altri...). Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Utilizzare il materiale STEM in dotazione della scuola. Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.	Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wardwall Learningapp Tutorial TinyTap TinyTap – Educaplay PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt PixelArt Autunno in PixelArt Allegato disegno Carte CodyRoby Digitools Codeweek

	<p>Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina.</p> <p>Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). Partecipare alle attività di Codeweek.</p>	
Area di competenza 4. Sicurezza		
<p>Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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 miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. 	<p>Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. 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 la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. 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, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>	<p>Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</p> <p>Digiface</p> <p>Pixton - foto di classe con avatar</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Privacy online per i bambini</p>
Area di competenza 5. Risolvere problemi		
<p>Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).</p>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p>	<p>Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p>	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p>

<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base. 	Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Le parti del computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni
SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza, Quarta e Quinta		
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento. • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.</p> <p>Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc e visionarne il contenuto. Creare un file e una cartella sul desktop.</p> <p>Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.</p> <p>Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).</p> <p>Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>	<p>Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini</p> <p>Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps</p> <p>Ti presento Windows (Edscuola) Come si apre una cartella?</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall)</p> <p>Internet e ricerche in rete Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus JuniorPearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni ConnesseIl decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>
Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione		
Descrittori di competenza:		
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali		
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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, 	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (<i>nelle risorse vedere le principali proposte</i>).</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education W-eSchool ClassDojo La Digitale</p>

<p>messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<p>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 elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p>	<p>Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line ("C'è posta per te" pag. 27). L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc</p>
---	--	---

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<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 che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe); • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. Utilizzare Scratch, Lego o ambienti simili per:</p>	<p>Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourbox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria) Learningapps</p> <p>Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap – Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit Lego Education</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - costruire automi e programmarne il movimento 	
Area di competenza 4. Sicurezza		
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • 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 me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei 	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> <p>Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>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</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <p>Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).</p> <p>Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p> <p>Eeguire esercizi di ginnastica posturale.</p> <p>Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a</p>	<p>Alla scoperta del web Interland video</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) libro pdf</p> <p>Alla scoperta del web (Interland) gioco online</p> <p>Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco</p> <p>Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix</p> <p>Il potere delle parole percorso educativo-cyberbullismo</p> <p>La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43).</p> <p>Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it</p> <p>Siti utili:</p> <p>Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home -EducareDigitale.it</p> <p>I video tutorial di Parole O Stili Smile &Learn (paroleostili.it)</p> <p>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee</p> <p>Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial)</p> <p>Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online</p> <p>Usare Internet in sicurezza</p> <p>Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it)</p>

<p>dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<p>svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</p>	<p>Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - Programmalfuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - Programmalfuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse</p>
---	---	--

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	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. 	<p>Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</p>	<p>Il gioco della rete Computer: hardware Come si apre una cartella?</p>