



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Via Thomas Mann, 8 - **20162 MILANO(MI)**

Tel. 02/88447715- Fax 02/88447722

e-mail: miic8df00r@istruzione.it

e-mail: miic8df00rf@pec.istruzione.it

Codice fiscale 80124890155 – Cod.Mecc. MIIC8DF00R

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

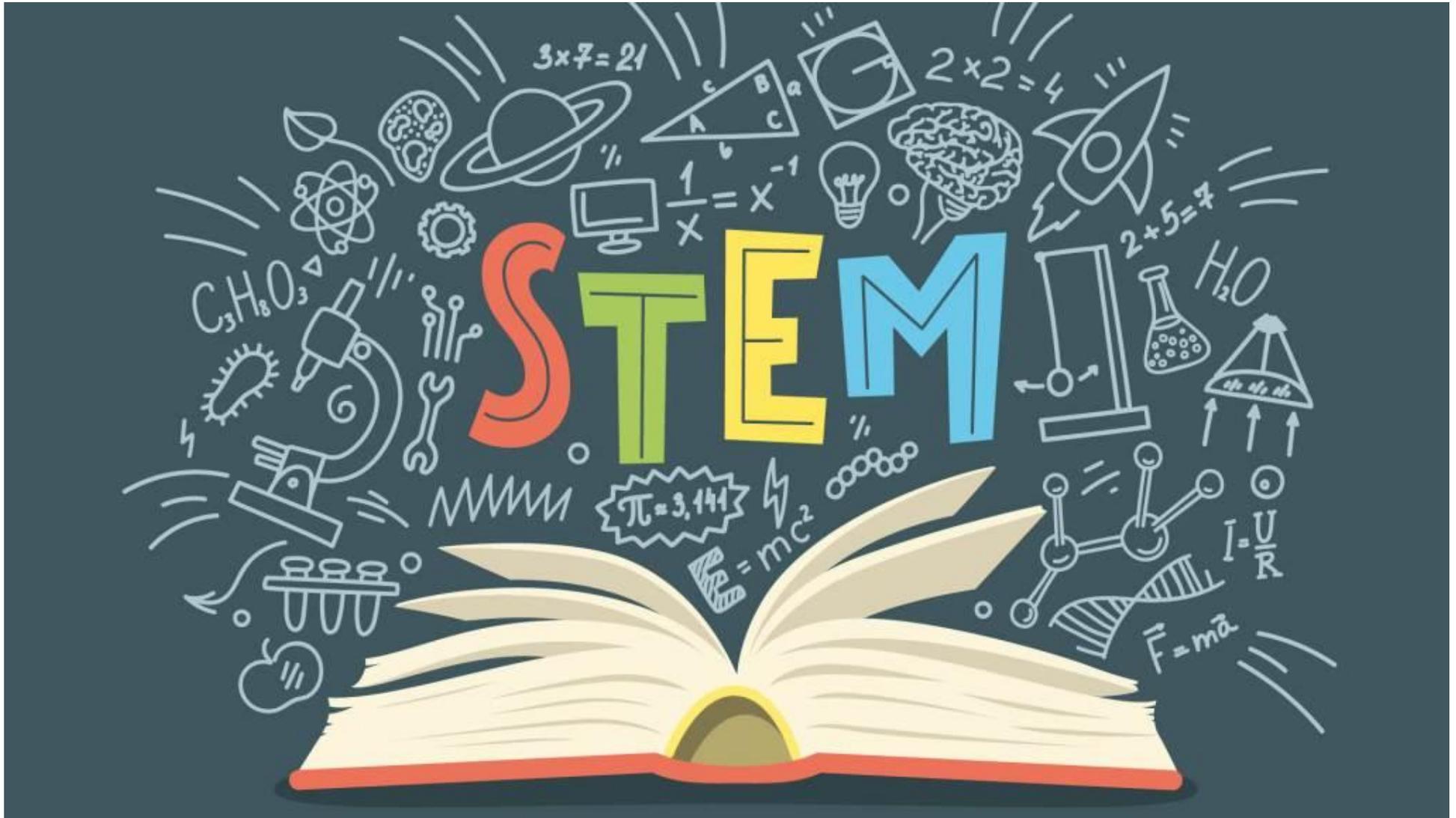
Il Curricolo Digitale o STEM comprende ambienti, contenuti e/o applicativi digitali, anche utili all'integrazione dei temi della didattica curricolare tradizionale, sempre in una logica di interdisciplinarietà.

STEM è l'acronimo di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica e fa riferimento ad una revisione delle metodologie didattiche finalizzate all'integrazione delle discipline scientifiche e non scientifiche per affrontare e comprendere la complessità della realtà. STEM pertanto può essere considerata come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda, affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere, senza che vi sia un confine prestabilito tra gli strumenti delle varie discipline.

Una tale integrazione tra le varie discipline necessita di modalità di apprendimento attive, quali ad esempio il *tinkering*, in cui si "impara facendo" per esprimersi e sperimentare, realizzando oggetti con materiali poveri, puntando più sul processo che sul risultato, e la *tecnologia per l'apprendimento* attivo con simulazioni pratiche utilizzando device.

STEM e STEAM (a cui si aggiunge la componente dell'educazione artistica) non sono una novità, ma sono semplicemente modi di comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento che assomiglia alla vita reale. Tale approccio migliora l'apprendimento degli studenti in quanto li abitua a riflettere sulla vita reale, e già a partire dalla scuola dell'infanzia; qui la naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

Oltre a rendere stimolanti e attrattive le attività didattiche attraverso modelli, metodi e strumenti utilizzati per sostenere le attività di docenti e studenti, i percorsi STEAM presentano linee guida per l'attuazione e il monitoraggio.



SCUOLA DELL'INFANZIA – 5 anni

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE – ABILITA'	METODOLOGIE E STRUMENTI
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">- Produrre illustrazioni, cartelloni, filmati, foto, con il supporto dell'insegnante.- Utilizzare il pavimento interattivo per giochi di coordinazione motoria, di rispetto dei turni, di sviluppo di abilità logico-matematiche.- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.- Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".- Realizzare attività di robotica educativa.- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.	Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – Classi prima e seconda

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE – ABILITA'	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. - Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato e/o predefinito. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare come trovare e organizzare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	- Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (CODE.ORG). - 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. Infine produrre messaggi secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. - Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per un determinato contesto e per i processi collaborativi.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. - Utilizzare giochi didattici digitali. - Svolgere attività realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot didattici in dotazione nelle scuole. (KIT LEGO SPIKE) - Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. - Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged. - Svolgere attività sui reticoli: realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni; gioco (Cody Roby) alunno che funge da robot in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
4. SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	- Solo con la supervisione dell'adulto: utilizzare l'account scolastico. - Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le informazioni personali di base. - 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. - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale attraverso attività ludiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.
5. RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> - Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet nel modo corretto. - Riprodurre una tastiera in cartoncino (coperchio scatola scarpe). - Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli.

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA – Classi terza e quarta

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE – ABILITA'	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca prestabilito. - Individuare i programmi principali presenti in un device. - Gestire file e cartelle. - Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento).	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche utilizzando strategie personali e individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma scolastica (G-suite). - Utilizzare le app online per collaborare alla produzione di testi e altri materiali (grafiche, video, presentazioni). - Utilizzare lavagne digitali (Padlet e classroom).	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • interagire con le tecnologie digitali e scegliere mezzi di comunicazione digitali adeguati e di routine per un determinato contesto e per i processi collaborativi.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Interagire e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - Scrivere racconti in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. - Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe, in modalità collaborativa. - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema digitale per risolvere problemi o svolgere compiti.
4. SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	- Impostare password sicure e mantenerne la segretezza. - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:

	<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. - Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per avere consapevolezza della quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. - Creare storie dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling. - 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). - Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. - Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali.
5. RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> - Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... - Scegliere le opzioni per accedere e arrestare il sistema (sign in – logout - arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Utilizzare piattaforme Cloud (come G-Suite). 	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere soluzioni per problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali.

TERZO BIENNIO – Classi quinta SCUOLA PRIMARIA e prima SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE – ABILITA'	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità.</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).</p> <p>- Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul device.</p> <p>- Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.</p>	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; • proporre strategie di ricerca e individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lasciata in rete e sui rischi collegati.</p> <p>- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>- Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).</p> <p>- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <p>- Caricare e condividere un documento creato con app online o sul pc con una persona o un gruppo.</p> <p>- Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul device.</p> <p>- 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</p>	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare molteplici tecnologie digitali per l'interazione e per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Interagire e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p>	<p>- Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>- Scrivere in formato digitale un dialogo e realizzare storytelling.</p>	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati;

	3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica, anche in modalità collaborativa. - Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. - Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. - Utilizzare ambienti di programmazione didattica, quali ad esempio Scratch, Lego Wedo Lego Spike o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); sperimentare semplici applicazioni robotiche; creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo; svolgere attività di geometria; creare suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.
4. SICUREZZA	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". - Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. - Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. - Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). - Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. - Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. - Discutere e proporre un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. 	<p>In modo indipendente, oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali e applicare modalità diverse per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.
5. RISOLVERE PROBLEMI	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola. - Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. - Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. - Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. 	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare i problemi tecnici derivanti dall'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi; • valutare le esigenze e applicare diversi strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli.

QUARTO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – Classi seconda e terza

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA	CONOSCENZE – ABILITA'	SVILUPPO DELLA COMPETENZA
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. - Individuare informazioni e riferimenti bibliografici e sitografia credibili e affidabili, riconoscendo e distinguendo tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. - Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. - Saper cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario locale. - Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: applicare la sintassi dei motori di ricerca; gestire cartelle; identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. 	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • variare le strategie di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; • spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>All'interno del sistema mail della scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. <p>All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; 	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • variare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per un determinato contesto e per i processi collaborativi; • distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.

		<ul style="list-style-type: none"> - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale; - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; - informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità. <p>- Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>	
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Interagire e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - approcciarsi al mondo dei podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse. - utilizzare Scratch, Lego Wedo, o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi. <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni; - preparare, come compito a casa, una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - modificare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi. 	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali; • scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e le licenze a dati, informazioni e contenuti digitali; • stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici.

<p>4. SICUREZZA</p>	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. - Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola - Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. - Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). - Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Saper riconoscere e analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. - Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social 	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali e scegliere le misure di sicurezza più appropriate per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; • variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.
<p>5. RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. - Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. - Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. - In un lavoro di gruppo, motivare la scelta di un dato software/app e riconoscere le differenze di utilizzo dei vari software. - Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. - Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). 	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli con le soluzioni più adeguate; valutare le esigenze; • risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.