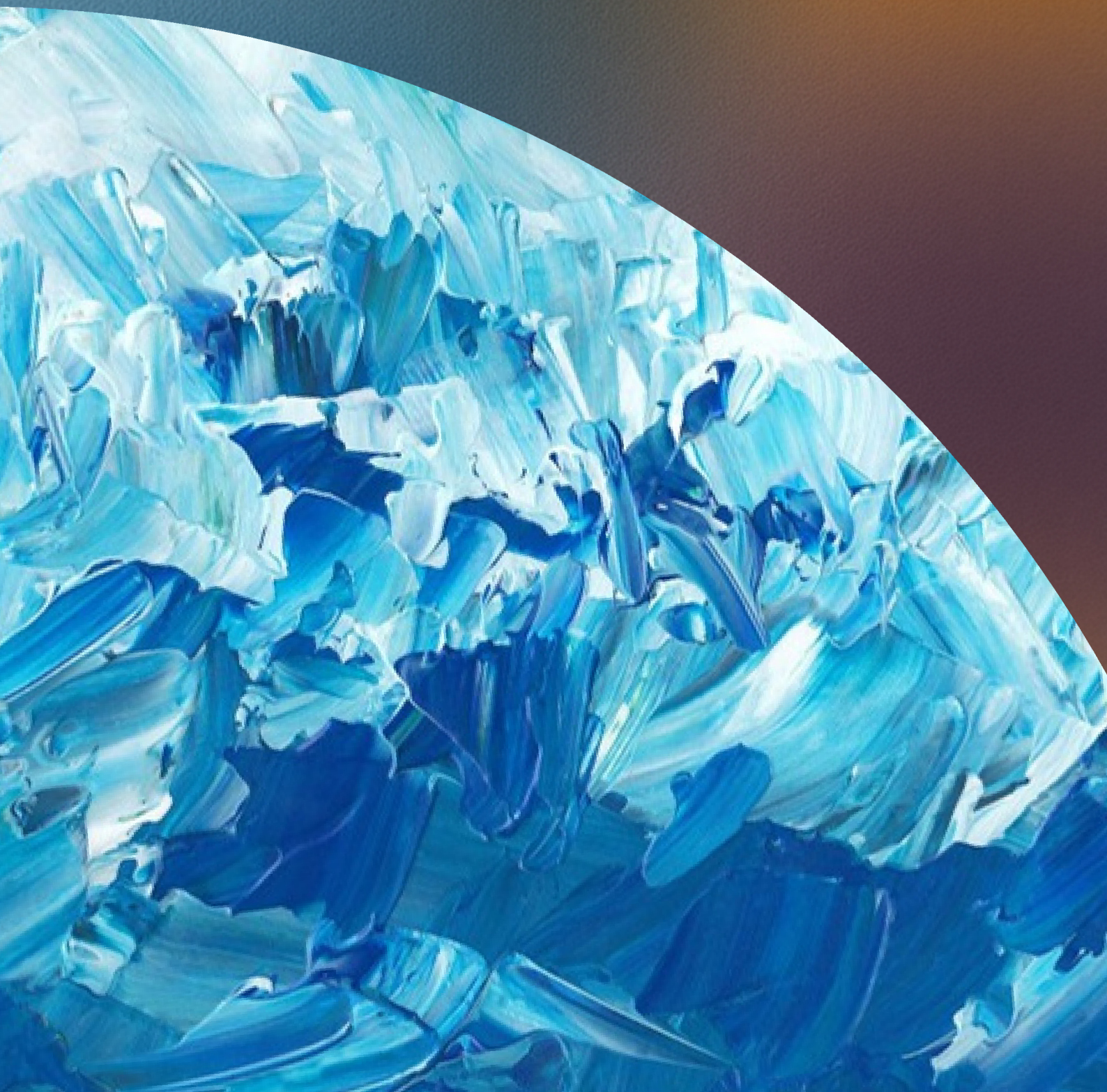




CURRICOLO

IC9 VALDONA - BORGO TRENTO

DIGITALE





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

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Accendere e spegnere correttamente dispositivi vari (tablet, notebook e pc)

Utilizzare mouse e tastiera

Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura

Effettuare semplici ricerche nel web (con il supporto dell'insegnante)

STRUMENTI

Tablet, chromebook, pc

Programmi di videoscrittura

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Seguendo le indicazioni dell'insegnante, accende il dispositivo.

Con la guida dell'insegnante, in piccolo gruppo, cerca in rete immagini e informazioni su un argomento condiviso.

Utilizza un programma di videoscrittura (Word di Microsoft Office, Libre Office Writer) per scrivere un testo di sintesi sulla ricerca effettuata e salva il file nella cartella creata.

Spegne il dispositivo seguendo le indicazioni fornite.



1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Distinguere file, cartelle, programmi e individuarli

Nominare, salvare e archiviare file e saperli ritrovare

Aprire un file (foto, documento...) utilizzando l'applicazione appropriata

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Crea una cartella per archiviare i propri file, nominandola come indicato dall'insegnante.

Scrivere un documento, salvarlo in una cartella, nominarlo.

Cercare un file, aprirlo per modificarlo e salvarlo, utilizzando i programmi appropriati (word, excel, powerpoint, canva, paint...)



2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Condividere tramite le tecnologie: utilizzo della piattaforma digitale scolastica per la condivisione di materiale.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Lavori di gruppo con utilizzo di Classroom (funzionalità di base), Gmail (allegare un documento) e di un sistema di archiviazione basato su cloud (es. Google Drive) per condividere materiale con altri membri del gruppo.



2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Sviluppare forme di collaborazione tramite tecnologie digitali: struttura di una mail e riflessione sulle regole della comunicazione

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.

Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto).

Riflettere sul manifesto della comunicazione con ostile

<https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile>.



3.1. Sviluppare contenuti digitali

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Sviluppare contenuti digitali come file di testo, audio, video.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board, Bandlab, Paint, QuickDraw Google, ABCya Animate, Wordwall, LearningApp, TinyTap, educaplay.

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

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. Creare giochi didattici come abbinamenti, completamento di frasi, memory, trovare le corrispondenze, riordine delle parole, flash card.

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.



3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Integrare e rielaborare contenuti digitali come testi, immagini e file audio.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board, Bandlab, Power POint, Google Slides, Book Creator, ScratchJr, Story Jumper, Canva, Padlet, ChatterPix Kids, Soundtraps for Education, EduBandlab; Paint3D

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Creare una storia digitale illustrata: i bambini scrivono una breve storia con l'aiuto dell'insegnante, e la completano inserendo immagini (disegni scansionati o immagini digitali).

La mia giornata in digitale: I bambini realizzano un semplice diario della giornata o della settimana usando fotografie, icone e brevi testi digitali. Disegnano o fotografano momenti della giornata (es. "colazione", "a scuola", "gioco"), poi li assemblano in un documento digitale.

Raccontiamo con i suoni: I bambini registrano brevi frasi e suoni (es. versi di animali, rumori ambientali) e li integrano con disegni per raccontare una scena o una storia. Collage digitale di emozioni: Dopo un'attività sulle emozioni (lettura, discussione), i bambini scelgono immagini, colori e parole da assemblare in un collage digitale che rappresenti un'emozione.

Cartoline digitali delle stagioni: Ogni alunno crea una "cartolina" per una stagione, usando immagini, clipart, e brevi testi (es. "In primavera sbocciano i fiori").



4.3. Tutelare la salute e il benessere

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Tutelare la salute e il benessere:

regole di utilizzo dei dispositivi elettronici, gestione credenziali, valutazione di comportamenti e situazioni rischiosi.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, digital board, paint, videogiochi,
<https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk> (privacy on line per bambini)

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Condividere le regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici; tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor.

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. 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.

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.



4.4. Proteggere l'ambiente

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Proteggere l'ambiente.

Smaltimento e riciclo dei rifiuti elettronici,

stampare su carta solo se necessario,

far riflettere sul concetto di rifiuto digitale (foto inutili, video duplicati, email non necessarie) e sull'importanza di cancellare ciò che non serve.

Promuovere un uso equilibrato della tecnologia, stimolando la consapevolezza del tempo trascorso all'aperto rispetto al tempo davanti allo schermo.

Comprendere che anche il digitale consuma risorse e il risparmio energetico.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, canva, paint, digitalboard

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

"La spazzatura digitale: cos'è?"

Osservazione guidata della galleria di un tablet o computer scolastico.

Discussione su cosa si può eliminare e perché.

"Pulizia digitale" simbolica, associandola a una raccolta differenziata.

La natura è il nostro schermo preferito"

Disegnare cosa si vede fuori dalla finestra e cosa vedi sullo schermo.

Creazione di un cartellone digitale "Cose belle che vedo nella natura".

Discussione sul benessere che deriva dallo stare all'aperto.

"La mia impronta ecologica digitale" (in forma semplificata)

Conversazione guidata: "Cosa succede se mando tanti video?" – "E se guardo tutto il giorno cartoni in streaming?".

Realizzazione di un disegno digitale: "Cose utili che posso fare con il tablet per aiutare la Terra".



5.1. Risolvere i problemi tecnici

BIENNIO

primo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Risolvere problemi tecnici.

Insegnare la strategia base per risolvere un errore o un blocco temporaneo di un'app. Favorire l'osservazione e l'attenzione ai dettagli per individuare anomalie nell'uso di un dispositivo.

Aiutare i bambini a costruire un piccolo "protocollo personale" per affrontare i problemi tecnici.

Promuovere la collaborazione tra pari nell'affrontare problemi tecnici.

Imparare a riconoscere una sequenza di azioni per risolvere problemi digitali.

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook, Canva, Book Creator, Wordwall, fogli di carta.

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Chiudo e riapro!" – Primo soccorso digitale

Simulazioni guidate: "Se il tablet non risponde, cosa faccio?"

Gioco a squadre: l'insegnante simula piccoli problemi (app bloccata, volume sparito) e i bambini propongono soluzioni semplici ("Spegni e riaccendi", "Controlla il volume", "Chiudi l'app").

"Trova l'errore!" – Detective digitali

L'insegnante mostra situazioni "sbagliate" (volume al minimo, schermo girato, batteria scarica).

I bambini devono individuare l'errore e proporre una soluzione.

"Il mio dispositivo: cosa faccio se..."

Lavoro su schede illustrate: "Cosa faccio se non sento l'audio?", "Cosa faccio se lo schermo è nero?", ecc.

Creazione di un mini-libretto illustrato: "Io risolvo così!"

"Esperti in classe" – Imparo e insegno

Dopo aver risolto un piccolo problema con l'aiuto dell'insegnante, i bambini a turno

fanno da "esperti" aiutando i compagni.

Si lavora in coppie: un bambino ha un problema simulato, l'altro lo guida alla soluzione.

"Il percorso dei problemi" – Gioco a tappe

Creazione di un gioco con tappe (fisiche o digitali): ogni stazione propone un problema tecnico e il bambino deve scegliere la soluzione giusta per proseguire.

Es: "La tastiera non scrive → Soluzione: controlla se il tasto 'Bloc Maiusc' è attivo".



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

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

avviare un motore di ricerca

ricercare informazioni utilizzando parole chiave e brevi frasi

navigare all'interno di pagine web, selezionando le informazioni utili per la propria ricerca

STRUMENTI

Motori di ricerca dedicati ai bambini (ricerchemaestre.it; sieteprontianavigare.it;
[https://www.thinglink.com/card/1552063407480373249?
fbclid=IwAR1Y4mt1ZGRsc7ihR9Yq1QdXm1NhavrDy3l_Dsne9UhOEaUnriJHuMbEsD0](https://www.thinglink.com/card/1552063407480373249?fbclid=IwAR1Y4mt1ZGRsc7ihR9Yq1QdXm1NhavrDy3l_Dsne9UhOEaUnriJHuMbEsD0)

Google e Firefox

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- In piccolo gruppo: svolgere una ricerca su un argomento dato e confrontare le informazioni con quelle di altri gruppi
- Realizzare su un cartellone una mappa concettuale con testo e immagini ricavate dalla ricerca in internet



1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

creare/individuare una cartella sul desktop e accedere per visionare il contenuto

aprire un file utilizzando l'applicativo adatto

effettuare una ricerca in internet e selezionare le informazioni utili

effettuare il download dei materiali utili e salvarli in uno spazio idoneo

caricare file in programmi online per la condivisione delle ricerche

STRUMENTI

pc, chromebook, pendrive

Motori di ricerca dedicati ai bambini (ricerchemaestre.it; sieteprontianavigare.it;
[https://www.thinglink.com/card/1552063407480373249?](https://www.thinglink.com/card/1552063407480373249?fbclid=IwAR1Y4mt1ZGRsc7ihR9Yq1QdXm1NhavrDy3l_Dsne9UhOEaUnriJHuMbEsD0)
[fbclid=IwAR1Y4mt1ZGRsc7ihR9Yq1QdXm1NhavrDy3l_Dsne9UhOEaUnriJHuMbEsD0](https://www.thinglink.com/card/1552063407480373249?fbclid=IwAR1Y4mt1ZGRsc7ihR9Yq1QdXm1NhavrDy3l_Dsne9UhOEaUnriJHuMbEsD0)

Google e Firefox

programmi per la condivisione di file (app di Google Workspace, Bookcreator, Canva...)

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Realizzazione di un libro digitale (attività guidate: a coppie, in piccoli gruppi)
creare una cartella sul desktop per l'archiviazione dei materiali selezionati

cercare informazioni e immagini e selezionare quelle adeguate all'argomento e al contesto

scaricare le immagini e salvarle nella cartella predisposta

selezionare, copiare e incollare il testo prescelto in un documento Google o foglio di word; salvare il file nella cartella



2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

partecipare ad attività collaborative su documenti condivisi, utilizzando le applicazioni di Google workspace

STRUMENTI

pc, tablet, chromebook
piattaforma di Istituto (Google Workspace)

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Mi presento: realizzare una presentazione in modalità collaborativa. Ciascun alunno inserisce alcune informazioni su di sé e/o un'immagine in una slide di Presentazioni Google

Raccontare insieme: scrivere un testo narrativo in modalità collaborativa. Utilizzando Documenti di Google, ciascun alunno aggiunge una frase al racconto condiviso, seguendo l'ordine concordato e rispettando le indicazioni preliminari fornite dall'insegnante.



2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Conoscere alcuni siti ufficiali messi a disposizione dei cittadini dalle principali Istituzioni del territorio

Conoscere l'esistenza di siti di informazione ufficiali

utilizzare il proprio account istituzionale per accedere alle applicazioni di Google Workspace durante i lavori collaborativi

rispondere a sondaggi interni, proposti dall'insegnante

STRUMENTI

pc, tablet, chromebook

piattaforma di Istituto (Google Workspace)

Piattaforma Programma il futuro (attività per la scuola primaria - Corso C)

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Andiamo in gita a...

Realizzare una ricerca sulla meta del viaggio di istruzione proposto per la classe utilizzando i siti dei luoghi/musei che si visiteranno.

Al termine, rispondere a un sondaggio (o questionario) predisposto dall'insegnante e condiviso tramite link, inviandolo correttamente.



2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Familiarizzare con piattaforme di condivisione di file
Condividere documenti tenendo traccia delle modifiche

STRUMENTI

Strumenti di Google Workspace
Padlet
Editor di testi/grafica

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Svolgere una ricerca interdisciplinare in piccolo gruppo, riportando le informazioni su un file di testo condiviso su cui tutti possano interagire



3.1. Sviluppare contenuti digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Creare un testo digitale semplice con immagini
- Creare una presentazione multimediale
- Realizzare un semplice disegno o fumetto digitale
- Creare un breve ebook multimediale

STRUMENTI

- Editor di testo (Word, Google Docs)
- Tablet o PC con tastiera
- PowerPoint - Google Slides
- LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)
- App di disegno (Paint 3D, Tux Paint, Sketchpad)
- Tool di fumetti (Pixton, Storyboard That)
- Book Creator - Canva Edu
- PowerPoint salvato in PDF

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Scrittura collaborativa di una storia illustrata- Descrizione di un animale o di un'esperienza personale con immagini
- Presentazione di un argomento studiato (ad es. l'acqua, le stagioni)
- Racconto in sequenze illustrate [Google Slides - Slidesgo Storyjumper]
- Creazione di un fumetto su una regola di convivenza- Illustrazione digitale di una favola inventata [Tux Paint - Pixton - Storyboard That]
- Ebook con descrizione di un animale fantastico
- Diario di classe digitale illustrato [Book Creator - Canva for Education]



3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Combinare testo e immagini in un unico documento

Rielaborare una storia modificandone il finale o l'ambientazione

Integrare contenuti da fonti diverse (testo, video, immagini) in un progetto unico

Creare mappe concettuali con elementi multimediali

STRUMENTI

Google Docs - Word - Canva

StoryJumper- Book Creator

Padlet- Wakelet- Google Slides

MindMeister- Canva- Coggle

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Scheda di approfondimento su un animale, un personaggio storico o una festa tradizionale

Scrittura alternativa di una fiaba nota, integrata con illustrazioni o suoni

Creazione di una bacheca digitale su un tema (ad es. la natura, la pace, le invenzioni)

Raccolta di materiali su un argomento interdisciplinare

Mappa dei personaggi di una storia con immagini e brevi descrizioni- Mappa degli ambienti naturali con foto e audio



3.4. Programmazione

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Introdurre il pensiero computazionale attraverso giochi unplugged
Creare semplici sequenze di comandi digitali
Sviluppare storie animate con codici a blocchi
Produrre un minigioco o un progetto interattivo

STRUMENTI

- Materiali cartacei- Griglie, frecce direzionali- Robot da tavolo
- Scratch Junior (tablet) - Blockly Games- Lightbot
- Scratch Junior (tablet) - Scratch (da classe IV) - Code.org
- Scratch (per i più avanzati) - App di gioco visuale

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Percorsi su griglia (es. far muovere un personaggio seguendo istruzioni)
- Gioco del labirinto o "sequenza di azioni" [CodyRoby - Programma il futuro (MIUR-Code.org) - Bebras (compiti di realtà)]
- Programmare un personaggio per raggiungere un obiettivo su schermo
- Far accendere/spegnere luci in sequenza logica [Scratch Jr - Blockly Games - Lightbot Hour of Code]
- Raccontare una storia a fumetti interattiva / Animare un dialogo tra due personaggi [Scratch Jr tutorial - ScratchEd - Code.org (corsi 2-3)]
- Creazione di un quiz a risposta multipla / Gioco "clicca il personaggio" con contatore punti [Scratch - MIT Scratch Ideas - Studio.code.org]



4.1. Proteggere i dispositivi

BIENNIO

Secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Comprendere l'importanza delle password

Riconoscere i comportamenti corretti per proteggere il dispositivo

Saper aggiornare e spegnere correttamente un dispositivo

Riflettere su cosa sono i virus informatici

STRUMENTI

- Presentazioni interattive - Cartelloni e schede operative - Quiz digitali
- Video animati educativi- Poster illustrativi- Tablet o PC per simulazioni
- Tablet o PC con sistema operativo aggiornabile - Tutorial semplificati
- Video animati o letture semplificate - LIM per brainstorming

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Creazione di password sicure (gioco: "Caccia alla password debole")

Simulazione: "Mettilo al sicuro il tuo tablet" ["Interland" di Google (gioco "La torre del tesoro") - Common Sense Education - Materiali e schede di Generazioni Connesse]

Drammatizzazione o gioco di ruolo: "Cosa fare se...?" (es. virus, link sconosciuti) -

Creazione di un decalogo della sicurezza [- Video "Sicuri sul Web" (Cartoni della Rete - Polizia Postale) - Poster di Save the Children - Generazioni Connesse]

Attività guidata: "Controlla se il tablet è aggiornato" - Simulazione: "Spegni il dispositivo in modo sicuro" [- Video tutorial (es. da "Rai Scuola" o "GCF LearnFree") - Guida illustrata stampabile]

Attività creativa: "Disegna il tuo antivirus supereroe" - Lettura animata: "Il computer raffreddato" [- Video "Cosa sono i virus informatici?" per bambini- Storie digitali (Genially, Canva) a tema sicurezza]



4.3. Tutelare la salute e il benessere

BIENNIO

Secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Comprendere l'importanza delle pause durante l'uso dei dispositivi
Riconoscere le conseguenze fisiche di un uso eccessivo
Riflettere sulle emozioni legate all'uso della tecnologia
Definire insieme le regole per un uso sano e responsabile
Saper riconoscere segnali di disagio legati alla tecnologia

STRUMENTI

- Timer visivi o sveglie - Cartelloni con regole - App con notifiche di pausa
- Poster corporei - LIM con video esplicativi- Attività motorie di compensazione
- "Emozionometri" - Video con situazioni emotive - Diario delle emozioni digitali
- Attività di brainstorming - Carta dei diritti e dei doveri digitali
- Racconti illustrati- Discussioni guidate - Spunti di narrativa per l'infanzia

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Creazione del "semaforo digitale": verde (gioco), giallo (pausa), rosso (stop) - Diario delle pause: "Quanto tempo sto davanti allo schermo?" [App "Google Benessere Digitale" (versione insegnante) - Materiali di Generazioni Connesse - "Uso consapevole degli schermi" - Save the Children]

Discussione e disegno: "Come si sente il mio corpo dopo troppo tablet?" - Ginnastica digitale: esercizi per occhi e postura [Video "Postura corretta al computer" - "Healthy tech use" (Common Sense Education) - Schede INAIL scuola]

Gioco: "Come mi sento dopo..." (videogioco, video, messaggi) - Creazione della "mappa delle emozioni digitali" ["Il diario delle emozioni" - Attività di Educazione Civica- Video "Quando la tecnologia mi stressa" (Rai Scuola)]

Creazione in classe della "Carta del benessere digitale" - Role play: "Cosa diresti a un amico che usa troppo il tablet?" [Generazioni Connesse - Poster "5 regole per il benessere digitale" - Educazione Civica digitale (linee guida MIUR)]

Lettura animata: "La bambina che non dormiva per il tablet" - Laboratorio: "Disegna un consiglio per chi si sente triste online" [Storie educative (Es: "Connessi ma non troppo") -

Libri come "Internet? E allora?" - Toolkit per il benessere digitale a scuola]



4.4. Proteggere l'ambiente

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Riconoscere che anche il digitale ha un impatto sull'ambiente
Conoscere i RAEE (rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche)
Imparare a usare i dispositivi in modo sostenibile
Promuovere il riutilizzo e il riciclo dei dispositivi
Collegare la sostenibilità digitale all'uso consapevole della rete

STRUMENTI

- Video divulgativi per bambini- Immagini e infografiche - Discussioni guidate
- Poster e schede didattiche - Raccolta immagini di dispositivi
- LIM- Carta delle buone pratiche digitali - Diario di uso personale
- Attività manuali creative - Laboratori digitali - Video interattivi
- Quiz digitali- Poster "impronta digitale ecologica"

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Visione e discussione: "Dove va a finire un vecchio tablet?" - Brainstorming: "Cosa inquina di più?" [Video "Il viaggio dei rifiuti elettronici" (Rai Scuola, YouTube Kids) - Green Future Project- WWF Edu]
- Attività di classificazione: "Cosa va nei RAEE?" - Gioco "Indovina dove si butta" (digitale o cartaceo) [RAEE@Scuola- Ecoscuola Legambiente - Corepla / Ecodom (educazione ambientale)]
- Compilazione della "Settimana digitale sostenibile" - Progetto: "La mia giornata con meno tecnologia" ["Digital Detox" per bambini- Ecomaps e materiali WWF - E-education (MIUR, educazione ambientale)]
- Realizzazione di cartelloni con oggetti tecnologici riciclati- Ricerca: "Cosa si può fare con un vecchio cellulare?" [Green School - RiciclaTV - Guide Corepla e Centro di Coordinamento RAEE]
- Discussione: "Spegnerne il computer è un gesto ecologico?" - Creazione di un decalogo per un uso "verde" del digitale [Interland (per stimolare riflessioni etiche) - Save the Children - Educazione ambientale e digitale - Giornata Mondiale dell'Ambiente (ONU - materiali per le scuole)]



5.1. Risolvere i problemi tecnici

BIENNIO

secondo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Riconoscere problemi comuni nell'uso dei dispositivi
Imparare strategie base per risolvere piccoli guasti
Collaborare per risolvere un problema digitale
Documentare i passaggi seguiti per risolvere un problema
Riflettere sugli errori e sperimentare soluzioni alternative

STRUMENTI

- Tablet o Pc- Schede "Cosa fare se..." - Video o immagini interattive
- Poster e infografiche - Tabella "Prima di chiedere aiuto, prova..."
- Attività cooperative - Compiti autentici digitali
- Scheda "Come l'ho risolto" - Diario del piccolo tecnico - Presentazioni digitali semplici
- Coding visuale (Scratch Jr, Blockly) - App educative di logica

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Simulazioni: "Il tablet non si accende", "Il mouse non funziona" - Gioco a squadre: "Trova l'errore" ["Toolkit del piccolo tecnico" (materiali personalizzabili) - Schede problem-solving (Generazioni Connesse) - GCF Global Learn]
- Creazione in classe della guida "SOS tecnologia" - Role play: "Aiuto, non va il Wi-Fi!" [Guida "Help! Il mio PC non funziona" (semplificata per bambini) - GCF Learn Free - Common Sense Education]
- Lavoro a coppie: "Risolvi il blocco del programma" - "Escape room digitale" con problemi tecnici da superare [Breakout EDU digitale - ClassDojo (per gestione gruppi e attività cooperative) - Canva per creare scenari-problema]
- Racconto guidato: "Il giorno in cui ho sistemato il tablet della maestra" - Creazione di un breve video o poster esplicativo [Canva Edu - Book Creator- Google Slides]
- Sfide di debug (es. "Trova l'errore nel codice") - Attività "Errore = opportunità" in contesti digitali e non [Scratch Jr (debug e modifiche) - Lightbot- CodyRoby (errori da correggere)]



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

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Dato un argomento effettuare una semplice ricerca attraverso l'utilizzo delle funzioni principali di un browser
- Utilizzare le funzioni base del browser all'interno della pagina
- Salvare i risultati della ricerca in un file

STRUMENTI

PC, tablet

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Accede alla rete
- Esegue una semplice ricerca
- Seleziona le informazioni principali e le riporta su un file di testo
- Esegue il salvataggio del file sul proprio pc



1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Creare e salvare un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso della scuola;
- Creare file e cartelle

STRUMENTI

Browser

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Effettua il download e l'upload di un file
- Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso
- Sposta le cartelle e file all'interno della piattaforma



2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Organizzare la comunicazione all'interno di un lavoro di gruppo

STRUMENTI

Browser, editor di testi, programmi della piattaforma scolastica

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Invia mail con allegati, risponde, inoltra
- Produce post di streaming coerenti
- Sceglie e usa correttamente la modalità più adatta allo scambio dei contenuti mail, chat



2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Realizzare un lavoro di gruppo con utilizzo del sistema di archiviazione e condividere materiale

STRUMENTI

Browser, editor di testi, programmi e app della piattaforma scolastica per la condivisione dei materiali

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Crea cartelle e file
- Condivide con un gruppo di lavoro
- Modifica file condivisi



2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Partecipare a progetti per condividere e promuovere buone pratiche

STRUMENTI

Browser, editor di testi, programmi

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Esplora i principali siti istituzionali
- Conosce i principali servizi on line che possono essere utilizzati nella gestione della vita quotidiana



2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

partecipare ad attività collaborative utilizzando le applicazioni di Google workspace sia in presenza che a distanza

utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti

STRUMENTI

PC, tablet, chromebook
piattaforma di Istituto (Google Workspace)
Padlet, Canva

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Vicini e lontani: un lavoro di gruppo in più fasi

In presenza, divisi in piccoli gruppi, gli alunni selezionano informazioni dal libro di testo e impostano il file su cui collaboreranno, scegliendo l'applicazione adeguata.

Individualmente, implementano e completano il file condiviso; aggiungono commenti sul lavoro dei compagni di gruppo, offrendo suggerimenti e tenendo conto dei suggerimenti ricevuti.

Ogni gruppo presenta il proprio lavoro.

Consigli di lettura

Su un padlet predisposto dall'insegnante, ogni alunno inserisce la scheda di un libro che desidera consigliare, seguendo un format condiviso. Tutti gli alunni possono aggiungere commenti alle schede dei compagni, rispettando le regole della comunicazione digitale



2.5. Netiquette

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Saper comunicare all'interno di un lavoro di gruppo
- Partecipare a discussioni di gruppo o a progetti con altri soggetti in ambienti digitali

STRUMENTI

Browser o app specifiche

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Rispetta autonomamente le regole di comportamento e usare le convenzioni adatte al contesto
- Riconosce i più evidenti problemi di comportamento o di cattivo uso delle convenzioni principali
- Propone soluzioni per risolvere problemi di comportamento che possono sorgere in un'interazione online



3.1. Sviluppare contenuti digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

conoscere le principali applicazioni e software di elaborazione testo e immagini

STRUMENTI

PC

Chromebook, editor di testo e immagini

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

modificare immagini date, mettere in relazione testo e immagini in un unico prodotto



3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

conoscere le principali applicazioni in dotazione alla scuola e sui dispositivi della scuola

STRUMENTI

PC

Chromebook, editor di testo e immagini

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

costruire un prodotto complesso, crossmediale e transmediale che metta in relazione i diversi linguaggi: testo, immagine, audio da esportare su un Social



3.4. Programmazione

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

progettare semplici attività di programmazione con Lego Education We Do e Cody Roby

seguire semplici istruzioni/procedure per risolvere un determinato problema, per svolgere un compito, per realizzare contenuti digitali

STRUMENTI

Dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico: "Scratch" e "Blockly", Lego Education

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

costruire le condizioni per programmare un robot



4.1. Proteggere i dispositivi

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

definizione di password

definizione di "privato" e di "sensibile"

STRUMENTI

PC

Chromebook

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

creare una password

saper usare un PIN



4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Riflessioni sulle tipologie di informazioni che si possono condividere su se stessi e gli altri in ambienti on line (differenza fra informazioni personali e dati sensibili...)

STRUMENTI

PC
Chromebook

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Definizione e classificazione di dati sensibili e privacy online
Costruzione di un profilo social
Simulazione di un'infrazione



4.3. Tutelare la salute e il benessere

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Ricerca e analisi dei comportamenti non adeguati al benessere psicofisico: ergonomia, vista

individuazione comportamenti scorretti online

definizione del concetto di "dipendenza"

STRUMENTI

PC

Chromebook

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

realizzare un cartellone che mette in relazione comportamenti e conseguenze



4.4. Proteggere l'ambiente

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

elaborare il concetto di risparmio energetico

decalogo delle buone pratiche di comportamenti eco sostenibili con i devices

STRUMENTI

PC

Chromebook

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

ricerca e costruzione di un prodotto ipertestuale che mappi gli effetti delle tecnologie digitali sull'ambiente



5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo

BIENNIO

terzo biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Scegliere l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali tra quelle disponibili (fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali) per sviluppare l'argomento assegnato

Creare il file con l'applicazione scelta

STRUMENTI

Applicazioni open source

Motori di ricerca

Chromebook

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Dato uno scopo e un target di riferimento, realizzare un documento efficace



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

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Dato un argomento specifico, effettuare una ricerca attraverso l'utilizzo delle funzioni principali di un browser, scegliendo le più pertinenti
- Gestire le impostazioni di ricerca di un browser
- Utilizzare gli strumenti di ricerca del browser all'interno della pagina
- Salvare i risultati della ricerca in un file e recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud

STRUMENTI

Browser, editor di testi, piattaforma di archiviazione in cloud in uso all'interno dell'istituzione scolastica

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Accede alla rete
- Esegue una semplice ricerca per argomento
- Seleziona le informazioni più pertinenti e le riporta su un file di testo
- Esegue il salvataggio del file sul proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud



1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Navigare all'interno di un sito e individuare le informazioni richieste
- Confrontare le informazioni e i contenuti dei siti selezionati

STRUMENTI

Browser; indirizzi web da esplorare;

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Si orienta all'interno di un sito
- Confronta le informazioni ottenute con quelle di altri siti
- Seleziona le informazioni più adatte alla propria ricerca



1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Creare e salvare un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso della scuola (editor di testo, strumento di presentazione)
- Creare e condividere file e cartelle
- Caricare e scaricare file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud

STRUMENTI

Browser - ambiente di cloud computing scelto

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Effettua il download e l'upload di un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud
- Crea e salva un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso
- Sposta le cartelle e file all'interno della piattaforma



2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Realizzare un lavoro di gruppo con utilizzo del sistema di archiviazione basato sul cloud (Google Drive) per condividere materiale

STRUMENTI

Browser, editor di testi, programmi e app della piattaforma scolastica per la condivisione dei materiali

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Accede al cloud e crea cartelle e file
- Condivide con un gruppo di lavoro
- Modifica file condivisi utilizzando le funzioni disponibili più avanzate
- Comunica e invia feedback con commenti e suggerimenti



2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Partecipare a discussioni di gruppo o a progetti con altri soggetti per condividere e promuovere buone pratiche

STRUMENTI

Browser, editor di testi, programmi e

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Contribuisce a discussioni on line in progetti con altri studenti su specifici argomenti di cittadinanza attiva
- Esplora i principali siti istituzionali
- Conosce i principali servizi on line che possono essere utilizzati nella gestione della vita quotidiana



2.5. Netiquette

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Approfondire il significato di Netiquette e Hate Speech

Conoscere il "Manifesto della comunicazione non ostile"

Riconoscere il significato e il valore delle parole e delle emoji in una comunicazione, rilevando i limiti di una comunicazione virtuale

Condividere un "codice" di comunicazione corretta e realizzare un "decalogo della buona comunicazione"

All'interno del sistema mail della scuola:

utilizzare correttamente 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

Citare le fonti di un lavoro di ricerca e compilare la sitografia

STRUMENTI

pc, tablet, chromebook

piattaforma di Istituto (Google Workspace)

"Manifesto della comunicazione non ostile"

Sito "Generazioni connesse"

Sito "Programma il futuro"

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Analizzare il "Manifesto della comunicazione non ostile" in classe e proporre agli alunni di arricchire ciascun punto con un esempio di comportamento virtuoso e uno di comportamento negativo

Il decalogo della comunicazione online

Ciascun alunno propone una regola che ritiene fondamentale per garantire una comunicazione efficace e rispettosa nei commenti ai lavori condivisi, i social network... Le regole vengono discusse, riscritte con il lessico specifico e condivise tramite Classroom

Esercizi di comprensione di un testo scritto esclusivamente con emoji



2.6. Gestire l'identità digitale

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

- Leggere "profili" on line
- Gestire l'account personale della scuola
- Creare e gestire account
- Seguire le tracce lasciate nella rete dalle proprie attività

STRUMENTI

Browser e webapp; checklist per la lettura ed analisi di profili pubblici o privati

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

- Conosce gli elementi essenziali della propria identità digitale
- "Legge" i tratti essenziali di un'identità digitale
- Usa autonomamente le regole per proteggere la propria immagine in rete
- Segue le tracce lasciate nella rete durante attività di routine



3.1. Sviluppare contenuti digitali

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine

Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online

Realizzare podcast

STRUMENTI

Google presentazioni, Canva, Powerpoint
BandLab, Wevideo

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

realizzare un podcast con le interviste ai personaggi di un testo narrativo approfondito in letteratura

presentare un argomento di scienze con immagini e grafici

presentare un viaggio virtuale in una capitale europea o extraeuropea, rispettando codici etici ed ecologici, utilizzando Google Earth



3.3. Copyright e licenze

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore.

Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright.

Indicare le fonti di informazione.

Realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

STRUMENTI

Google

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Creare musica, cartoline sonore, podcast Garage Band Audacity Sonic Pi typedrummer
Chrome music Lab

Creare ambienti reali interattivi (immagini dal mondo) Artsteps creare gallerie d'arte
digitali Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.
Blockade Lab



4.2. Proteggere i dati personali e la privacy

BIENNIO

quarto biennio

ATTIVITÀ DIDATTICA

Protezione dei dati personali e privacy: introduzione ai concetti base GDPR

Riflessioni sulle tipologie di informazioni che si possono condividere su se stessi e gli altri in ambienti on line (differenza fra informazioni personali e dati sensibili...)

STRUMENTI

PC

Chromebook

Selezione di passaggi significativi dei testi normativi

ESEMPI DI PROPOSTE DIDATTICHE

Analisi di casi-studio