Curricolo Digitale di Istituto

AREA DI COMPETENZA - 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
Competenza	**Livello di padronanza**	**Attività proposte e risorse**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	**BASE 1** Con l'aiuto dell'insegnante ricevere e comprendere una consegna via mail	- Routine - Apertura di un file - Attività di ascolto - Uso della Smart board e/o Tablet - Ricerca con App (ClasseViva, Google Earth)
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	È a conoscenza che su internet può trovare informazioni e può ricercarle con l'aiuto dell'insegnante	
SCUOLA PRIMARIA		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	**Al termine della classe terza** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali; - rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; - individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato;	**Attività unplugged** - Diagramma di flusso per illustrare le regole delle varie discipline. - Smontare e montare oggetti. - Testi regolativi (es. istruzioni per realizzare un manufatto; regole per svolgere un gioco). - Le "parole chiave" in un testo. - Comprensione delle consegne **Attività digitali** - Accendere e spegnere i dispositivi. - Riconoscere le parti del computer e le loro funzioni. - Visione di tutorial per "fare" qualcosa. - Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole, numeri e punteggiatura, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo, selezionare un testo, cancellare). - Riconoscere, aprire ed esplorare file utilizzando il programma/app adeguato. - Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (informazioni, immagini, traduzioni) usando un programma di navigazione.
	Al termine della classe quinta **BASE 1**	**Attività unplugged** Percorso di sensibilizzazione alla qualità e quantità delle informazioni necessarie per conoscere un

	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali; - rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; - individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato	argomento (percorsi specifici sui libri di testo - ed. civica, confronto delle fonti) **Attività digitali** - Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole, numeri e punteggiatura, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo, selezionare un testo, cancellare), ampliando le strategie operative (barre degli strumenti, scorciatoie della tastiera). - Organizzare file e cartelle e ritrovarli nell'archivio. - Realizzare tabelle bidimensionali attraverso un programma di videoscrittura oppure con app dedicate. - Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. - Ricercare informazioni in base alla consegna del docente con l'uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca e dei campi della ricerca avanzata. - Con la supervisione dell'insegnante, scaricare e salvare un documento.
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
1**.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare i propri fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personal	- Attività di reperimento di informazioni e contenuti digitali su un determinato argomento, utilizzando parole chiave e affinando progressivamente la ricerca. - Utilizzo del catalogo della biblioteca scolastica e delle biblioteche civiche del territorio (Erasmo). - Ricerca guidata per saper distinguere contenuti di tipo enciclopedico da quelli di carattere commerciale

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.	**- Attività di confronto tra contenuti attendibili e non attendibili.** **- Attività Code.org: L'Intelligenza Artificiale per il mare - informazioni sull'apprendimento automatico e sull'uso etico dell'intelligenza artificiale.** **https://code.org/oceans**
1**.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.	- Attività di organizzazione dei contenuti digitali in file e cartelle e loro corretta denominazione (es. utilizzo funzionale di Drive). - Organizzazione, elaborazione e interpretazione di dati in tabelle, grafici e infografiche
AREA DI COMPETENZA - 2. Comunicazione e collaborazione.		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	**Base 1** - Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie (smart board) adeguate alle proprie capacità, con l'aiuto dell'insegnante, collaborando con i compagni. - Saper leggere e creare un codice per svelare o realizzare una rappresentazione grafica	- Uso della Smart Board - Codice Binario - Pixel Art - Griglia per Pixel Art - Tecniche artistiche varie - Esplorare opere in Pixel Art
SCUOLA PRIMARIA		
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**	**Al termine della classe terza** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione;	**Attività unplugged** - Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto), attraverso attività ludica, creativa e assegnazione di incarichi nella vita quotidiana scolastica. - Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. - Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.

	- identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; - scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici 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; - scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; - distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali	**Attività digitali** - Con il supporto dell'insegnante, cominciare a scoprire la piattaforma in uso a scuola, ad esempio imparando a scrivere messaggi (utilizzando mail istituzionali dell'insegnante o del plesso).
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali **2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali** **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	**Al termine della classe quinta** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; - identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto; - riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; - individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione; - individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; - riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come	**Attività unplugged** - In relazione all'identità digitale, riflettere sul sé e sull'altro e ideare il proprio avatar utilizzando tecniche di vario tipo, trasversalmente a più discipline. **Attività digitali** - Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola, sperimentando anche la collaborazione e la comunicazione. - Conoscere la struttura e la funzione delle e-mail (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato), con azioni applicative guidate dall'insegnante. - Trasversalmente alle discipline, utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi, scoprendo anche la funzione delle modifiche e dei commenti, e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. - Utilizzare lavagne digitali e app per creare mappe e schemi. - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. - Riflettere insieme sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.

	cittadino alla vita sociale; - scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici 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; - scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; - distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali	
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	**Base 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; - identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto	- Attività di interazione sulla piattaforma scolastica (es. stream di Classroom) come palestra per una gestione consapevole dei social. - Attività tratta dal programma Un patentino per lo smartphone - Gaetano. https://www.youtube.com/watch?v=Dm1ADDs7AjQ
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	**Base 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali	Realizzazione di una bibliografia e/o una sitografia su un argomento didattico.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.	- Realizzazione collaborativa di un'agenda di classe (es. Google Calendar). - Lavoro di gruppo nell'ottica della produzione di un documento condiviso su cloud (presentazioni, testi, video, bacheche digitali, ecc.)
2.5 Netiquette	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato,	- Attività di conversazione sullo stream di Classroom per simulare l'utilizzo di una piattaforma digitale collaborativa (social network, e-mail, blog, ecc.) al fine di apprendere e mettere in pratica le

	laddove necessario, l'allievo è in grado di: - distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con tali ambienti; - distinguere le differenze culturali e di contesto di cui tener conto negli ambienti digital	corrette regole di comunicazione online (netiquette).
2.6 Gestire l'identita' digitale	**Base 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare un'identità digitale; - descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; - descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online;	- Elaborazione di una guida alla corretta gestione dell'account personale su strumenti digitali condivisi, al fine di tutelare la propria privacy. - Visione di contenuti digitali volti a sviluppare la consapevolezza della propria impronta e reputazione digitale. - Dibattito sulla distinzione tra quei contenuti digitali che è opportuno condividere e quelli che, al contrario, è opportuno mantenere riservati.
AREA DI COMPETENZA - 3. Creazione di contenuti digitali.		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
3.4 Programmazione	**Base 1** - Iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione spiegando il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.	- Codice Binario - Dress Code - Algoritmi
SCUOLA PRIMARIA		
3.**1 Sviluppare contenuti digitali** **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.4 Programmazione**	**Al termine della classe terza** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; - scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi	**Attività unplugged** - Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli. - Riordinare cronologicamente, formulare ed eseguire istruzioni. - Utilizzare codici e simboli. - Utilizzare disegni in Pixel Art. - Attività sui reticoli e piano cartesiano; partecipare alle attività di Codeweek. **Attività digitali** - Utilizzare varie modalità di device input (tastiera, mouse, touchpad, penna, sintetizzatore e registratore) nell'esecuzione di attività: - giochi didattici con drag and drop e input di testo; - compilare un testo a buchi scrivendo le parole mancanti; - creare un testo o un disegno con un software/app di video scrittura/grafica; - scrivere un testo in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.

	contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; - elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	- Con l'uso di PC o tablet le attività potranno 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…).
	Al termine della classe quinta **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici; - scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; - elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	- Tenendo conto di quanto svolto nel triennio, partecipare con la classe alle attività di Codeweek e realizzare programmi attraverso i software dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o ambienti similari 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 sincronizzati, svolgere attività di geometria). - Creare una presentazione o un filmato riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. - Effettuare una ricerca/ attività online con la guida e il supporto dell'insegnante (ad es. metodo della WebQuest oppure strutturare comandi prestabiliti). - Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. - Realizzare storytelling. - Attività online (siti e app) dedicata alla musica (simulazione degli strumenti, i ritmi, le partiture).
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
3.2 sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici.	- Realizzazione di un protocollo o di un tutorial utilizzando strumenti digitali. - Implementazione, integrazione o modifica di una voce di Wikipedia. - Produzione di podcast e video didattici.
	BASE 2	

3.4 Programmazione	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	- Semplici esperienze di programmazione per realizzare contenuti digitali e/o risolvere problemi (quiz, videogame, storytelling, escape room). - Programmare un robot didattico, attraverso un codice a blocchi. - Realizzare manufatti attraverso la programmazione di una stampante 3D
AREA DI COMPETENZA - 3. Crazione di contenuti digitali.		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
4.1 Proteggere i dispositivi	**BASE 1** - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi, se ne prende cura	- Accendere e spegnere i dispositivi tecnologici (Smart Board, Robottini, Tablet…) - Attività in un tempo prestabilito con ausilio di strumenti di misurazione - Osservare le parte dei dispositivi tecnologici e, se possibile, smontarli, toccarli e… - Discriminazione dei rifiuti
4.3 Proteggere la salute e il benessere	- Essere consapevole che c'è un tempo limite per l'utilizzo dei dispositivi tecnologici, con l'aiuto dell'insegnante	
4.4 Proteggere l'ambiente	- Essere consapevoli che i dispositivi possono essere riparati o che diversamente devono essere smaltiti correttamente.	
SCUOLA PRIMARIA		
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**	**Al termine della classe terza** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; - scegliere semplici misure di sicurezza; - individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; - scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali;	**Attività unplugged** - Sviluppare la consapevolezza dei potenziali rischi legati all'utilizzo di apparecchi elettronici e quali accortezze adottare (voltaggio, pericolo dell'acqua…), discutendo anche di situazioni che potrebbero capitare a casa/scuola; disegnare un evento pericoloso. - Saper utilizzare in modo rispettoso e consono i device attribuendo loro il giusto valore, conoscendo e rispettando i regolamenti delle strutture e dei servizi della scuola. - Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. - Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone animato/film. - Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Disegnare la propria carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. - Favorire, attraverso i giochi di ruolo la consapevolezza dell'esistenza di personaggi misteriosi non corrispondenti alla realtà (per es. analizzare la vera "natura" dei personaggi delle fiabe, per es. domandarsi quali personaggi mantengono il loro ruolo o ne nascondono un altro)

	- individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; - individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali; - distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; - scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; - individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; - riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	**Attività digitali** - Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico (effettuando login e logout), memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sull'importanza con le quali lo si fa. - Realizzare attraverso app e siti dedicati il proprio Avatar come da identificativo da usare pubblicamente online. - Attività di Storytelling per prevenire cyberbullismo.
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**	**Al termine della classe quinta** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; - scegliere semplici misure di sicurezza; - individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy; - scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; - individuare semplici modalità per utilizzare e condividere	**Attività unplugged** - Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. - Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. - Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. **Attività digitali** - Con il supporto dell'insegnante scoprire e leggere alcuni termini di utilizzo dei servizi web. - Apprendere come creare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e capire perché è importante mantenerne la segretezza, ma anche condividerle con gli adulti di riferimento. - 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).

	informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; - individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali; - distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; - scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; - individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; - riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy**	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi, i contenuti digitali e i miei dati personali; - distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali e seguire semplici misure di sicurezza; - individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy.	- Attività tratta dal programma Un patentino per lo smartphone - Pubblicità belga 'Il Mago'. Pubblicità belga del "Il Mago" - Attività di brainstorming per l'individuazione di quali siano i dati personali e perché sia importante proteggerli
4.3 Proteggere la salute e il benessere	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e	- Redazione di questionari per indagare i tempi e le modalità di utilizzo dei dispositivi digitali. - Sperimentare alcune applicazioni che monitorano l'uso dei dispositivi. - Realizzazione di un programma giornaliero che aiuti i ragazzi a organizzare il loro tempo. - Sondaggio tra gli alunni sulle modalità di utilizzo quotidiano dello smartphone.

	minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; - scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali; - individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale	- Ricerca di informazioni sui danni alla salute causati da un utilizzo eccessivo o scorretto dello smartphone.
4.4 Proteggere l'ambiente	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	- Approfondimenti con esperti esterni sulla possibilità di aumentare la vita dei dispositivi digitali. - Ricerca e discussione sull'impatto ambientale della tecnologia.
AREA DI COMPETENZA - 5. Risolvere problemi		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
5.1 Risolvere problemi tecnici	**BASE 1** -Iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi in modo creativo e collaborativo.	- Attività di Coding Unplugged - Reticolo - Giochi Strutturati - Camminate - Pixel Art - Algoritmi - Risolvere situazioni problematiche
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	**BASE 1** - Con l'utilizzo di supporti convenzionali (braccialetti, frecce direzionali…) applica i concetti di lateralità e di orientamento spaziale denominandoli correttamente. - Muoversi sul reticolo secondo comandi ricevuti. - Formalizzare istruzioni vocali in base ai movimenti fatti sul reticolo creando un codice	- Robotica - Smart Board e/o Tablet - Schede con reticolo - Braccialetti - Frecce Direzionali
SCUOLA PRIMARIA		
5.1 Risolvere problemi tecnici	**Al termine della classe terza** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei	**Attività unplugged** - Attività interdisciplinari volte a riconoscere processi di causa ed effetto e a creare/seguire procedure guidate per trovare una soluzione. **Attività digitali** - Nell'utilizzo di un device, riconoscere le principali funzioni esecutive per individuarne l'eventuale malfunzionamento.

	dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli.	- Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche**	**Al termine della classe quinta** **BASE 1** A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli. - individuare esigenze e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; - scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali	**Attività digitali** - Nell'utilizzo di un device, riconoscere le principali funzioni esecutive per individuarne l'eventuale malfunzionamento. - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). - Sulla base della situazione contestuale, riflettere insieme e trovare soluzioni per applicare la tecnologia al servizio dell'inclusione: adattamenti per la disabilità, transitoria o permanente; semplificazioni e compensazioni; ricerca di soluzioni alternative qualora necessarie (per esempio mancanza della stampante a colori). - Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
5.1 Risolvere problemi tecnici	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli.	- Realizzazione di tutorial per risolvere semplici problemi connessi all'utilizzo dei dispositivi della scuola
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche	**BASE 2** A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'allievo è in grado di: - individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; - scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali.	- Attività guidata di utilizzo dell'intelligenza artificiale. - Attività guidata di utilizzo degli strumenti di traduzione automatica (Google Traduttore, Reverso, ecc.). - Attività guidata di utilizzo della stampante 3D per realizzare oggetti di uso quotidiano nell'ambiente scolastico.