ISTITUTO COMPRENSIVO “PARINI” CAMPOSAMPIERO

CURRICOLO DI ISTITUTO

CURRICOLO DIGITALE

“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico."
Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning
Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT.
Aggiornamento DigiComp 2.2

SCUOLA DELL’INFANZIA

Area 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Riconoscere su carta le parti del computer
- Riordinare delle sequenze (gestire informazioni)

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.4 Netiquette

SPUNTI DI LAVORO:

- Riconoscere e applicare semplici regole di comportamento

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:

- Programmare sequenze
- Cody feet
- Cody Roby
- Utilizzo di Robot (Matatalab)

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere

SPUNTI DI LAVORO:

- Rispettare le sequenze/regole di lavoro

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Costruzione di un percorso
- Costruzione di un automata con il supporto dell'insegnante.
- Pixel art

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Area 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Educare all'ascolto e alla decodifica di semplici consegne verbali, iconiche e scritte.
- Imparare semplici procedure di utilizzo.

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

SPUNTI DI LAVORO:

- Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi secondo le modalità corrette, condivise e commentarle insieme in un confronto fra pari.
- Conoscere in forma essenziale le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
- Avviare alle pratiche di lavoro di gruppo/cooperativo nelle varie discipline, imparare a riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo e/o utilizzando piattaforme digitali autorizzate.
- Conoscere la Netiquette e/o rappresentarla in sequenze.

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:

- Utilizzare giochi didattici con drag and drop
- Utilizzare giochi didattici unplugged
- Prime esperienze di coding unplugged di copiatura di ritmi di colori
- Utilizzare robot educativi
- Scandire e ordinare correttamente sequenze di lavoro: algoritmi per la descrizione di semplici procedure (spremute, attività inerenti la routine quotidiana/scolastica …)
- Utilizzo di attività di tipo corporeo e cooperativo, con esercizi a carattere ludico e interdisciplinare.

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere

SPUNTI DI LAVORO:

- Discutere e/o disegnare di situazioni di rischio che potrebbero capitare nell'utilizzo dei dispositivi.
- Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.
- Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.
- Disegnare a mano e/o creare una mascherina, un avatar, un logo, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.
- Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.
- Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Saper accendere e spegnere i dispositivi in utilizzo alla classe (pc, notebook, tablet e LIM).
- Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.
- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche creative (pixel art, automata, makey makey…), con il supporto dell'insegnante.

CLASSE SECONDA

Area 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Educare all'ascolto e alla decodifica di consegne verbali, iconiche e scritte.
- Imparare semplici procedure di utilizzo.
- Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.
- Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.
- Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.
- Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.
- Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).
- Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.
- Ritrovare file archiviati.
- Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette

SPUNTI DI LAVORO:

- Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.
- Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review.
- Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
- Pratiche di lavoro di gruppo/ cooperativo nelle varie discipline, imparare a riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo e/o utilizzando piattaforme digitali autorizzate.

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:

- Pixel art, scrittura/descrizione di algoritmi
- Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni.

- Utilizzare giochi didattici anche con input di testo.
- Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).
- Creare un disegno con un software/app di grafica.
- Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.3 Proteggere la salute e il benessere

SPUNTI DI LAVORO:

- Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare e/o memorizzare procedure di accredito delle credenziali su dispositivi/app (login), riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.
- Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare nell'utilizzo dei dispositivi.
- Disegnare un evento pericoloso.
- Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.
- Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.
- Disegnare a mano e/o creare una mascherina, un avatar, un logo, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.
- Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.
- Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.
- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet e LIM.
- Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.
- Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche creative (pixel art, automata, makey makey…), con il supporto dell'insegnante.

CLASSE TERZA

Area 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.
- Individuare i programmi principali.
- Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.
- Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
2.5 Netiquette
2.6 Gestire l'identità digitale

SPUNTI DI LAVORO:

- Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti.
- Pratiche di lavoro di gruppo/ cooperativo nelle varie discipline, imparare a praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo e/o utilizzando piattaforme digitali autorizzate in presenza e/o a distanza.
- Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa in presenza e/o a distanza.
- Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.
- Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di collaborazione.

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:

- Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).
- Creare un disegno con un software/app di grafica.
- Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.
- Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.

- Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.
- Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.
- Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte.
- Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
4.1 Proteggere i dispositivi
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
4.3 Proteggere la salute e il benessere

SPUNTI DI LAVORO:

- Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza (ad es. attività di crittografia).
- Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.
- Utilizzare in ogni device scolastico corrette procedure di login e logout.
- Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.
- 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.

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi…
- Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.
- Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).
- Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).
- Creare animazioni online.
- Creare gif animate.
- Disegnare in maniera collaborativa.

CLASSE QUARTA

Area 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
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

SPUNTI DI LAVORO:

- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.
- Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca).
- Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet…).
- Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.1 Interagire con gli altri 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

SPUNTI DI LAVORO:

- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.
- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche dei sistemi cloud.
- Scrivere email con il supporto dell'insegnante (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Copyright e licenze
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:
- Creare algoritmi su temi indicati dall'insegnante (per esempio crea l'algoritmo che individua un numero pari, oppure crea un algoritmo che determina il segno di un numero relativo…).
- 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.

- Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione (es. *Powtoon*).
- Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.
- Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.
- Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.
- Realizzare storytelling.

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
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

SPUNTI DI LAVORO:

- Conoscere e ricordare le credenziali degli account scolastici in utilizzo: impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza, effettuare correttamente procedure di login e logout, conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.
- Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con *Mentimeter* o app simili).
- Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi (distanza dal monitor, posizione sulla sedia), eseguire esercizi di ginnastica posturale, regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie, creare prodotti multimediali di sintesi.
- Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi: 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 sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
- 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).

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
5.1 Risolvere problemi tecnici
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

SPUNTI DI LAVORO:

- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC e/o i dispositivi mobili della scuola.
- Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.
- Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.

- Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).
- Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.
- Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.
- Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.
- Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).

CLASSE QUINTA

Area 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
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

SPUNTI DI LAVORO:

- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.
- Creare sitografia e bibliografia di ricerche.
- Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).
- Utilizzare e/o gestire aree di lavoro in app online (ad esempio con *Pearltrees, Padlet, Canva* …).
- Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.

Area 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
2.1 Interagire con gli altri 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

SPUNTI DI LAVORO:

- Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.
- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud.
- Scrivere email e/o inviarle con il supporto dell'insegnante (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).
- In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.

Area 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
3.1 Sviluppare contenuti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3 Copyright e licenze
3.4 Programmazione

SPUNTI DI LAVORO:

- 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.
- Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione (es. *Powtoon*).
- Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.
- Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.
- Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.
- Realizzare storytelling.
- Realizzazione di Escape- room.

Area 4
SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
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

SPUNTI DI LAVORO:

- Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo": conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.
- Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.
- Conoscere e ricordare le credenziali degli account scolastici in utilizzo: impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza, effettuare correttamente procedure di login e logout, conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.
- Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili).
- Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi (distanza dal monitor, posizione sulla sedia), eseguire esercizi di ginnastica posturale, regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie, creare prodotti multimediali di sintesi.
- Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi: 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.
- Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).
- Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
- Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.
- 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).

Area 5
RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
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

SPUNTI DI LAVORO:

- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC e/o i dispositivi mobili della scuola.
- Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.
- Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.
- Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).
- Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up.
- Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.
- Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…).
- Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.
- Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico.
- Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.
- Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).