

CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE



#ildigitaleinverticale

*Nella Scuola di oggi non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma è proprio per questo che non possiamo rinunciare a diffondere **“un’educazione digitale”** che serva a far agire da protagonisti e responsabilmente i fruitori, con attenzione e consapevolezza, per non subire i possibili pericoli presenti in rete. In una Scuola dell’innovazione, le attività si sviluppano in ambienti d’apprendimento innovativi, **l’aula aumentata**, sia reali sia virtuali, abbiamo la tradizione, penne, quaderni, lavagne, libri, banchi e, senza soluzione di continuità, usufruiamo dell’innovazione, LIM, computer, tablet, smartphone; **una Scuola di competenze dove i “contenuti”, spesso, risiedono nel cloud.***

Le 8 competenze chiave per la cittadinanza e l’apprendimento permanente:



1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e intraprendenza
8. Consapevolezza ed espressione culturale

Comunicazione nella madrelingua

Comunicazione nelle lingue straniere

Queste prime due competenze chiave si riferiscono alla padronanza della lingua **per la comunicazione**.

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Tale competenza si riferisce alla capacità di leggere e interpretare i fenomeni della realtà quando vengono rappresentati con linguaggi matematici.

COMPETENZA DIGITALE

Essere «nativo digitale» significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale. Pertanto egli si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza sentire l'esigenza di elaborare in proprio scritti personali o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni se sensibili o del Copyright.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare riguarda l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete, le abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro.

Imparare a imparare

E' fondamentale saper recuperare informazioni, metterle in relazione, sceglierle, criticare, organizzare.

Competenze sociali e civiche

Educare la conoscenza di sé, la relazione con l'altro, con il mondo, con l'ambiente, il lavorare insieme, il rispetto delle regole condivise.

Spirito di iniziativa e intraprendenza

Prendere decisioni, valutare rischi e opportunità, pianificare e progettare, risolvere problemi, agire in modo flessibile.

Consapevolezza ed espressione culturale

Conoscere la propria identità culturale di provenienza consente di affrontare efficacemente le altre.

Importante: quanto seguirà vuole essere solo una guida, un punto di riferimento o meglio **un punto di partenza...** ogni docente, seppur rimanendo fedele alle linee guida, organizzerà tali attività nel rispetto della libertà di insegnamento.

Didattica per competenze: aspetti fondamentali

- Centralità del discente e del percorso di apprendimento
- Assunzione di responsabilità educativa del docente /educatore
- Docente come mediatore e facilitatore
- Valorizzazione dell'esperienza attiva in contesti significativi veri o verosimili dell'allievo • Flessibilità didattica
- Apprendimento sociale: peer tutoring, laboratorialità, gruppi cooperativi, discussioni
- Integrazione dei saperi
- Attenzione ai processi metodologici e strategici
- Attenzione agli aspetti affettivo-emotivi e relazionali dell'apprendimento
- Anche nella quotidianità dare senso all'apprendimento (problematizzare, coinvolgere,. contestualizzare nell'esperienza, dare senso all'apprendimento.

Metodi e strumenti

- Lavori di gruppo e/o in coppia di aiuto l'uso del dispositivo o chromebook favorisce il cambiamento del setting: gli alunni possono ricercare nel web in classe, in modalità collaborativa e in sicurezza, sotto la guida del docente/osservatore. Favorisce inoltre la centralità del discente e del percorso di apprendimento.
- Compiti di realtà
- Problem solving

L'uso di processi digitali e l'allenamento alla redazione di documentazione per le esperienze che vengono intraprese nei percorsi disciplinari o interdisciplinari favoriscono la discussione, la gestione di situazioni e la soluzione di problemi.

- Unità di apprendimento

È possibile realizzare, mediante la condivisione di materiali, microprogetti anche interdisciplinari. Anche in questo caso gli attori protagonisti sono gli alunni singolarmente o in gruppo.

- Prove di verifica di competenza.

Attraverso quiz e domande interattive si favorisce il recupero e il consolidamento in maniera anche ludica e collaborativa.

AREE di COMPETENZA

Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"
DIGICOMP 2.2

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE






3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

4. SICUREZZA

5. RISOLVERE PROBLEMI




AREA DI COMPETENZA

AREA DI COMPETENZA				
 <p>Alfabetizzazione su informazione e dati</p> <p>Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	 <p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.</p>	 <p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.</p>	 <p>Sicurezza</p> <p>Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	 <p>Risolvere problemi</p> <p>Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.</p>
COMPETENZA				
<p>1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</p>	<p>2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE</p> <p>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</p>	<p>3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p>	<p>4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI</p> <p>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.</p>	<p>5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI</p> <p>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</p>
<p>1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.</p>	<p>3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</p>	<p>4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare</p>	<p>5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE</p> <p>Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).</p>

PAROLE CHIAVE

ACCOUNT
ADESCAMENTO
APP
BLOG
CHAT
CYBERBULLISMO
CITAZIONE
DIRITTO D'AUTORE
DOWNLOAD
EMAIL
EMOJI
FAKE
FOGLIO DI CALCOLO
INTERNET
IPERTESTO
LICENZA D'USO
LINK
MOTORE DI RICERCA
NETIQUETTE
NICKNAME
PASSWORD
PHISHING
PIATTAFORMA
PLAGIO
PRIVACY
SITO ISTITUZIONALE
SOCIAL NETWORK
SPAM
URL
WEBCAM
YOUTUBE

			gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.		
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.	3.3 COPYRIGHT E LICENZE Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.	4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.	5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	
	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.	3.4 PROGRAMMAZIONE Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	
	2.5 NETIQUETTE Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.				
	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la				

		
--	--	--

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da sola/o	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<p>- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie - Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago - Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni - Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

* Percorsi e attività facoltativi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni (*)

- ✓ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- ✓ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer
- ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- ✓ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- ✓ Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
- ✓ Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- ✓ Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini
- ✓ Registrare e collegare audio a immagini e oggetti
- ✓ Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato
- ✓ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

Continuità SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

(*)

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	Al termine della Scuola dell'infanzia
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">✓ dimostra interesse per giochi multimediali✓ si approccia con macchine e strumenti tecnologici✓ sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media✓ esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Aree di Competenza

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

4. SICUREZZA

5. RISOLVERE PROBLEMI

Descrittori di competenza:

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

2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

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

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

3.3 COPYRIGHT E LICENZE

3.4 PROGRAMMAZIONE

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

5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI

Al termine della classe prima

Accendere e spegnere il computer/PC/Tablet e Lim/Monitor interattivo. Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor,

Al termine della classe seconda

Accendere e spegnere in modo corretto il computer PC/Tablet e Lim/Monitor interattivo. Utilizzare il mouse per dare alcuni

Al termine della classe terza

Accendere e spegnere in modo corretto il computer PC/Tablet e Lim/Monitor interattivo. Utilizzare il mouse e tastiera. Creare una cartella personale.

Al termine della classe quarta

Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. Usare corsivo, grassetto e sottolineatura

Al termine della classe quinta

Inserire bordi e sfondi Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart. Utilizzare la rete per scopi di informazione,

<p>tastiera, CPU, mouse). Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.</p>	<p>semplici comandi al computer. Usare i principali comandi della tastiera. Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. Usare software didattici.</p>	<p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi. Usare software didattici. Eseguire ricerche, on line, guidate. Costruire la linea del tempo in forma digitale. Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>Colorare un testo Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo Usare la formattazione del paragrafo Inserire elenchi puntati Usare il programma di videoscrittura. Usare software didattici. Eseguire ricerche, on line, guidate. Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare software di geometria (es. GeoGebra ...) Gestire righe e colonne di Excel. Inserire i dati nel foglio di lavoro. Conoscere Presentazioni Google/PowerPoint e le sue funzioni principali.</p>	<p>comunicazione (email...), ricerca e svago. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare il programma di videoscrittura. Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. Inserire tabelle Usare software di geometria (es. GeoGebra ...) Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. Conoscere i più comuni motori di ricerca. Creare un grafico con Excel Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video. Creare un ipertesto.</p>
---	---	--	---	--

Continuità SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

Al termine della Scuola Primaria...

l'alunna/o:

- ✚ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- ✚ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer
- ✚ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati
- ✚ Scrive ed invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette
- ✚ Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo
- ✚ Costruisce presentazioni e semplici ipertesti
- ✚ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni
- ✚ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi
- ✚ Ha cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui
- ✚ Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale
- ✚ Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali
- ✚ Sa che cos'è un'identità digitale
- ✚ Conosce i principi base del coding

SCUOLA SECONDARIA di I grado

Obiettivi di apprendimento

- Sa utilizzare il dispositivo
- Sa utilizzare una tastiera
- Sa cosa è un account
- Sa a cosa serve una password
- Sa scrivere, leggere, inviare una mail
- Sa muoversi all'interno di alcune App e Piattaforme
- Registro elettronico
- Primo utilizzo di App di Google
- Primo utilizzo di App dedicate
- Salvare e archiviare file
- Libri digitali

- Conosce il significato di sistema operativo
- Conosce il significato di sistema operativo
- Conosce i principali tasti
- Conosce l'utilità di creare un account e generare una password
- Conosce le principali App didattiche e il loro utilizzo
- Conosce l'utilità di una piattaforma,
- per archiviare e condividere i materiali con docenti e compagni
- Conosce le principali funzioni delle App di Google in Classroom

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA I GRADO

Aree di Competenza

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	4. SICUREZZA	5. RISOLVERE PROBLEMI
---	--	---	---------------------	------------------------------

Descrittori di competenza:

<p>1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <p>1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <p>1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE</p> <p>2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>2.5 NETIQUETTE</p> <p>2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE</p>	<p>3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>3.3 COPYRIGHT E LICENZE</p> <p>3.4 PROGRAMMAZIONE</p>	<p>4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI</p> <p>4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY</p> <p>4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE</p> <p>4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE</p>	<p>5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI</p> <p>5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE</p> <p>5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI</p>
--	--	---	---	---

Classi prime

Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	Area 5
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione.

Classi seconde
Classi terze

Area 1	Area 2	Area 3	Area 4	Area 5
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • 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. 	<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. 	<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

NB. Quanto segue è “declinato” secondo la competenza e la cittadinanza digitali, è puramente indicativo e suscettibile di revisione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI COMUNI A TUTTE LE DISCIPLINE

sa	conosce	contenuti
Riconosce e identifica i problemi tecnici d'uso del device (tablet o pc)	Sa cosa è un S.O. e conosce le caratteristiche del S.O. del device in uso	Principali servizi on-line di gestione mail
Usa consapevolmente l'indirizzo mail assegnato (nelle comunicazioni ammesse per mail e nell'uso in attivazione app, prodotti o servizi, cioè usa consapevolmente un account.	Conosce la differenza tra Software, Hardware, App (open source o a licenza, free o pay)	Identificazione presso siti ad accesso ristretto o servizi on-line Browser principali (Explorer o Edge, Chrome)
Sa identificare e scegliere i motori di ricerca per la selezione delle informazioni a seconda del tipo di indagine	Sa quali passi intraprendere per tentare una risoluzione in proprio per i principali problemi tecnici	Google Play e I processi di installazione, rimozione o aggiornamento di APP o equivalentemente gestione dei programmi in pannello di Controllo

Usa il processo di problem-solving per identificare quali azioni intraprendere per la risoluzione di un problema tecnico (fisico o software) e nelle situazioni di incertezza si orienta con valutazioni e probabilità.	Conosce il valore di conservare i propri identificativi degli account personali (user, password e procedure di ripristino o reset)	Gestione delle user e delle password (come e quando differenziare per mantenere un buon livello di sicurezza)
Fa un uso consapevole della condivisione pubblica del proprio profilo o delle proprie produzioni	Principali motori di ricerca e loro caratteristiche principali	Principali Social Network (FB, TW, e altri in proposta dagli alunni a seconda del maggior successo del momento)

Importante

**Per iniziare... in G-Workspace: creare i vari corsi in Classroom,
[con profilo istituzionale \(@icgallicano.net\)](#)**

Italiano, Storia, Geografia

sa	conosce	contenuti
Sa redigere un testo digitale.	Conosce gli strumenti per la produzione digitale di un testo	Uno o più elaboratori di testi con le funzioni specifiche di strutturazione del documento a seconda delle finalità informative: <ul style="list-style-type: none"> • Intestazione • Sommario • Titolatura • Formattazione • Modelli • Piè di pagina
Sa predisporre una presentazione a supporto di una esposizione	Conosce gli strumenti per la produzione di una presentazione	Uno o più strumento per le presentazioni digitali con le finalità comunicative <ul style="list-style-type: none"> • Copertina • Sommario • Sintesi • Chiarezza • Conclusioni

Italiano in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti con possibilità di correzione ortografica automatica, impaginazione, uso della punteggiatura, relazioni, riassunti. Scrittura collaborativa.



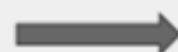
Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



Google Presentazioni

Creazione di mappe



Google Documenti

Libri digitali. Antologia anche dal web (anche con audiolibro)

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



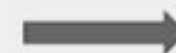
Google Moduli

#ildigitaleinverticale

ISTITUTO COMPRENSIVO "GALLICANO NEL LAZIO" - via Tre Novembre 11, Gallicano nel Lazio (RM)

Storia e Geografia: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



Google Documenti

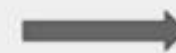
Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



Google Presentazioni

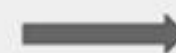
Creazione di mappe concettuali

Geografia, topografia e viaggi di istruzione,
Libri digitali



Google maps e Google earth

Piattaforme per consultare, condividere archiviare



Drive

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso,
Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on
line



Es. Google Moduli, Kahoot

sa	conosce	contenuti
Sa utilizzare nuovi strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico	Conosce Google maps e earth (software free con uso on-line) e tutte le funzionalità	Mappe geografiche sviluppare itinerari attraverso il pianeta
Sa utilizzare un servizio locale e uno on-line di archiviazione personale o condivisa, integrato nei principali applicativi d'uso (elaboratore testi, presentazioni o elaboratore dati)	Conosce come organizzare un archivio locale. Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud Conosce il valore di assumere una naming convention per la gestione di archivi condivisi	Directory Estensioni dei files Archivi compressi Compatibilità dei formati Visualizzazione on-line o da download Modalità di aggiornamento sincrono o asincrono Uso di parole chiave per la ricerca semplice o indicizzata.
Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica	Conosce i principali utilizzi della piattaforma (Accesso ai percorsi semplificati, accesso ai materiali o percorsi multimediali preparati dal docente, accesso allo svolgimento di verifiche on-line	Limiti di upload di files Trasformazione di elaborati in Pdf. Trasformazione di immagini in differenti formati e compressioni. Struttura di una verifica online (navigazione, revisioni, invii e tempi di elaborazione)

Matematica: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



Google Presentazioni

Matematica dinamica



Geogebra, Fogli

Libri digitali

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



Es. Kahoot

Scienze e Tecnologia: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



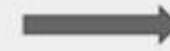
Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



Google Presentazioni

Disegno tecnico



Geogebra

Libri digitali, Tavole, Immagini, Atlanti

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



Google Moduli, Kahoot

Matematica , Scienze, Tecnologia

sa	conosce	contenuti
Sa redigere un testo digitale.	Conosce gli strumenti per la produzione digitale di un testo.	Uno o più elaboratore di testi con le funzioni specifiche di strutturazione del documento a seconda delle finalità informative: <ul style="list-style-type: none"> • Intestazione • Sommario • Titolatura • Formattazione • Modelli • Piè di pagina
Sa predisporre una presentazione a supporto di una esposizione	Conosce gli strumenti per la produzione di una presentazione.	Uno o più strumento per le presentazioni digitali con le finalità comunicative <ul style="list-style-type: none"> • Copertina • Sommario • Sintesi • Chiarezza • Conclusioni
Sa predisporre una elaborazione di dati	Conosce gli strumenti per la elaborazione di dati	Uno o più strumenti per la elaborazione di dati con le finalità analitiche: <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione dei dati • Operazioni • Funzioni

sa	conosce	contenuti
<p>Sa costruire un modello di un concetto astratto attraverso software specifici (modelli bidimensionali o tridimensionali di oggetti geometrici con Geogebra)</p> <p>Usa Geogebra-wiki per cercare elaborati pubblicati a supporto del proprio apprendimento autonomo</p>	<p>Conosce Geogebra (software free con uso on-line) e tutte le funzionalità</p>	<p>Geogebra (app o client) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viste e parametrizzazioni dell'applicativo • Come creare modelli piani in vista 2D • Come creare modelli solidi in vista 3D
<p>Sa utilizzare un servizio locale e uno on-line di archiviazione personale o condivisa, integrato nei principali applicativi d'uso (elaboratore testi, presentazioni o elaboratore dati)</p>	<p>Conosce come organizzare un archivio locale.</p> <p>Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud</p> <p>Conosce il valore di assumere una naming convention per la gestione di archivi condivisi</p>	<p>Directory Estensioni dei files Archivi compressi</p> <p>Compatibilità dei formati Visualizzazione on-line o da download Modalità di aggiornamento sincrono o asincrono</p> <p>Uso di parole chiave per la ricerca semplice o indicizzata.</p>

Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica

Conosce i principali utilizzi della piattaforma (Accesso ai percorsi semplificati, accesso ai materiali o percorsi multimediali preparati dal docente, accesso allo svolgimento di verifiche on-line

Limiti di upload di files Trasformazione di elaborati in Pdf. Trasformazione di immagini in differenti formati e compressioni. Struttura di una verifica online (navigazione, revisioni, invii e tempi di elaborazione)

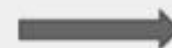
Lingue straniere: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



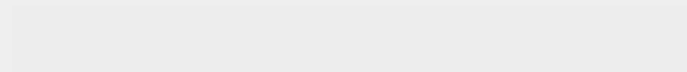
Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



Google Presentazioni

Vocabolario e grammatica



Libri digitali

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



Es. Google Moduli, Kahoot

Lingue straniere

sa	conosce	contenuti
Sa redigere un testo digitale	Conosce gli strumenti per la produzione digitale di un testo	Uno o più elaboratori di testi con le funzioni specifiche di strutturazione del documento a seconda delle finalità informative: <ul style="list-style-type: none">• Intestazione• Sommario• Titolatura• Formattazione• Modelli• Piè di pagina

Sa predisporre una presentazione a supporto di una esposizione	Conosce gli strumenti per la produzione di una presentazione	Uno o più strumento per le presentazioni digitali con le finalità comunicative <ul style="list-style-type: none">• Copertina• Sommario• Sintesi• Chiarezza• Conclusioni
--	--	---

sa	conosce	contenuti
Sa utilizzare Duolingo per imparare e praticare una lingua straniera Sa utilizzare una piattaforma crowdsourced di traduzione di in testo	Conosce Duolingo e altre App (software free con uso on-line) per le lingue straniere	

<p>Sa utilizzare un servizio locale e uno on-line di archiviazione personale o condivisa, integrato nei principali applicativi d'uso (elaboratore testi, presentazioni o elaboratore dati)</p>	<p>Conosce come organizzare un archivio locale. Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud Conosce il valore di assumere una naming convention per la gestione di archivi condivisi</p>	<p>Directory Estensioni dei files Archivi compressi Compatibilità dei formati Visualizzazione on-line o da download Modalità di aggiornamento sincrono o asincrono Uso di parole chiave per la ricerca semplice o indicizzata.</p>
<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p>	<p>Conosce i principali utilizzi della piattaforma (Accesso ai percorsi semplificati, accesso ai materiali o percorsi multimediali preparati dal docente, accesso allo svolgimento di verifiche on-line</p>	<p>Limiti di upload di files Trasformazione di elaborati in Pdf. Trasformazione di immagini in differenti formati e compressioni. Struttura di una verifica online (navigazione, revisioni, invii e tempi di elaborazione)</p>

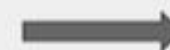
Educazione all'immagine: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



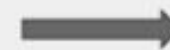
Google Presentazioni

Creazione di mappe concettuali

Lettura opere d'arte con proiezione dal web o da libri digitali

Libri digitali: Storia dell'arte, Architettura

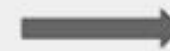
Piattaforme per consultare, condividere archiviare



Drive

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



Google Moduli, Kahoot

sa	conosce	contenuti
Sa redigere un testo digitale.	Conosce gli strumenti per la produzione digitale di un testo	Uno o più elaboratori di testi con le funzioni specifiche di strutturazione del documento a seconda delle finalità informative: <ul style="list-style-type: none">• Intestazione• Sommario• Titolatura• Formattazione<ul style="list-style-type: none">• Modelli• Piè di pagina

Sa predisporre una presentazione a supporto di una esposizione

Conosce gli strumenti per la produzione di una presentazione

Uno o più strumento per le presentazioni digitali con le finalità comunicative

- Copertina
- Sommario
- Sintesi
- Chiarezza
- Conclusioni

sa	conosce	contenuti
<p>Sa utilizzare un servizio locale e uno on-line di archiviazione personale o condivisa, integrato nei principali applicativi d'uso (elaboratore testi, presentazioni o elaboratore dati)</p>	<p>Conosce come organizzare un archivio locale. Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud Conosce il valore di assumere una naming convention per la gestione di archivi condivisi</p>	<p>Directory Estensioni dei files Archivi compressi Compatibilità dei formati Visualizzazione on-line o da download Modalità di aggiornamento sincrono o asincrono Uso di parole chiave per la ricerca semplice o indicizzata.</p>
<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p>	<p>Conosce i principali utilizzi della piattaforma (Accesso ai percorsi semplificati, accesso ai materiali o percorsi multimediali preparati dal docente, accesso allo svolgimento di verifiche on-line</p>	<p>Limiti di upload di files Trasformazione di elaborati in Pdf. Trasformazione di immagini in differenti formati e compressioni. Struttura di una verifica online (navigazione, revisioni, invii e tempi di elaborazione)</p>

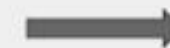
Musica: in G-Workspace: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



Google Documenti

Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, transizioni, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti. Permette tra l'altro lo sviluppo della capacità di sintesi.



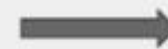
Google Presentazioni

App dedicate per l'ascolto e la scrittura

Programmi di modifica tracce musicali

Libri digitali: Storia della musica

Piattaforme per consultare, condividere archiviare



Drive

Verifica e autoverifica:

quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on line



Google Moduli

sa	conosce	contenuti
Sa redigere un testo digitale.	Conosce gli strumenti per la produzione digitale di un testo	Uno o più elaboratori di testi con le funzioni specifiche di strutturazione del documento a seconda delle finalità informative: <ul style="list-style-type: none">• Intestazione• Sommario• Titolatura• Formattazione<ul style="list-style-type: none">• Modelli• Piè di pagina

Sa predisporre una presentazione a supporto di una esposizione


Conosce gli strumenti per la produzione di una presentazione

Uno o più strumento per le presentazioni digitali con le finalità comunicative

- Copertina
- Sommario
- Sintesi
- Chiarezza
- Conclusioni

sa	conosce	contenuti
<p>Sa utilizzare un servizio locale e uno on-line di archiviazione personale o condivisa, integrato nei principali applicativi d'uso (elaboratore testi, presentazioni o elaboratore dati)</p>	<p>Conosce come organizzare un archivio locale. Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) Conosce il valore di assumere una naming convention per la gestione di archivi condivisi</p>	<p>Directory Estensioni dei files Archivi compressi Compatibilità dei formati Visualizzazione on-line o da download Modalità di aggiornamento sincrono o asincrono Uso di parole chiave per la ricerca semplice o indicizzata.</p>
<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p>	<p>Conosce i principali utilizzi della piattaforma (Accesso ai percorsi semplificati, accesso ai materiali o percorsi multimediali preparati dal docente, accesso allo svolgimento di verifiche on-line</p>	<p>Limiti di upload di files Trasformazione di elaborati in Pdf. Trasformazione di immagini in differenti formati e compressioni. Struttura di una verifica online (navigazione, revisioni, invii e tempi di elaborazione)</p>

#perildocenteformazioneascuola&autoformazioneonline

TUTORIAL G-Workspace&Apps	
	https://youtu.be/muOWi7GxT_E?feature=shared
	https://youtu.be/OwK14meJweU?feature=shared
	https://youtu.be/_E2KuZDmLTU?feature=shared
	https://youtu.be/YK2afkaLJ00?feature=shared
	https://www.youtube.com/watch?v=VHVXZ1tjRPU&t=2s
	https://www.youtube.com/watch?v=y4RF7OasEeI&list=PL5zHZPAXZIdoAOLZauawS2inGXtKeeuly&index=1
	https://www.youtube.com/watch?v=hH2hRAaZeg4&list=PL5zHZPAXZIdoAOLZauawS2inGXtKeeuly&index=2
	https://www.youtube.com/watch?v=cWuGnUQsrr8&list=PL5zHZPAXZIdoAOLZauawS2inGXtKeeuly&index=3

Informazione importante

Servendosi di servizi esterni a G-Workspace, il docente o le famiglie dovranno dare il consenso alla registrazione del profilo scolastico presso terzi (dell'alunno o del proprio figlio).

NB. Per tali servizi/attività esterni si dovranno utilizzare, esclusivamente, account personali, non del dominio istituzionale G-Workspace.

GDPR - Privacy Policy, ePolicy del servizio saranno, quindi, totalmente sotto la propria responsabilità.

#creatività

Al solo ed **unico scopo informativo e come esempio**, di seguito alcuni applicativi per contribuire alla competenza digitale, altrettanto validi quelli eventualmente già in uso o più conosciuti.

Presentazioni animate

Applicativo on line che permette la creazione di originali animazioni e presentazioni.

Questo curioso tool, infatti, nasce come alternativa al più tradizionale PowerPoint di cui conserva la semplicità d'uso. Il software si rivolge in primis al mondo del business, ma anche dell'educazione.

Creando un account si accede alla versione di prova che permette di esplorare le funzioni ed apprezzare le potenzialità di questo sorprendente strumento cloud-based.





Un ambiente di programmazione gratuito,
con un linguaggio di programmazione di tipo grafico.

... o per i più grandi!

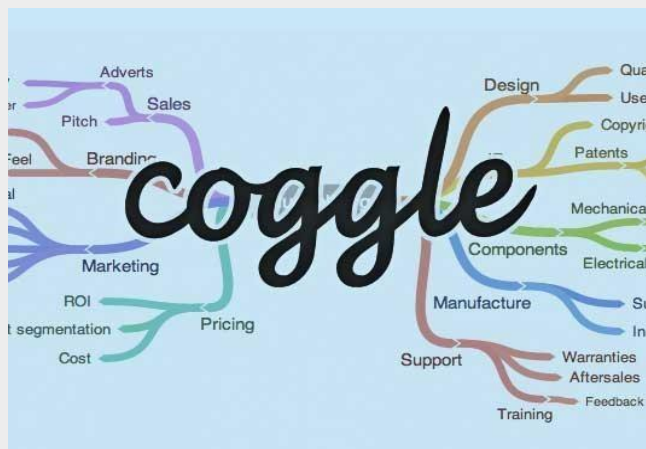
Un software di modellazione 3D gratuito, utilizzabile
senza scaricare l'applicativo sul PC. Per “fantasticare”
in 3D, non servono tante complicazioni, basteranno
un'idea e uno spazio per disegnare.



Applicativo che permette di scrivere, illustrare e condividere online narrazioni.

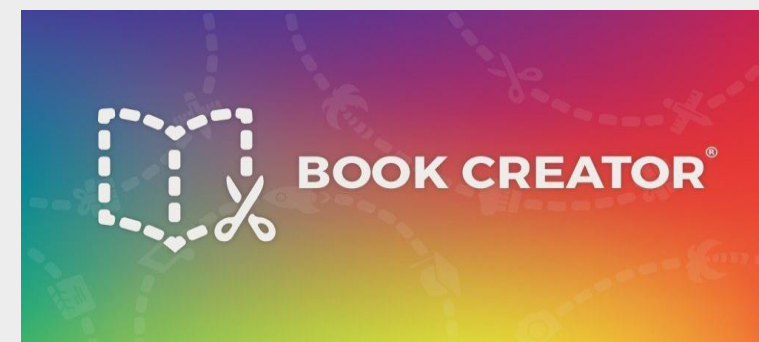


Mappe



COGGLE (Mappe mentali)

Libri digitali



Applicazione per iPhone e iPad ma disponibile anche gratuitamente web app per il browser Chrome che permette di creare libri digitali, siano essi fumetti, album o testi illustrati, arricchiti di risorse multimediali audio compresi.

Immagini e video interattivi



È un applicativo gratuito on line che permette la videoregistrazione dello schermo del proprio pc.

È' possibile registrarsi oppure iniziare subito la registrazione della propria lezione premendo il tasto «start recording».

E infine ...

Quiz

Applicazione gratuita per creare quiz, sondaggi, discussioni on line

- È necessario un pc o tablet o smartphone, videoproiettore e un collegamento a internet.
- Get kahoot.com per docenti
- Kahoot.it per gli alunni



Piattaforme didattiche

Un muro virtuale per appuntare, assemblare, collaborare

Strumento gratuito che consente di creare una bacheca virtuale per visualizzare informazioni su qualsiasi argomento da qualsiasi dispositivo.