

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	DESCRIPTORI di COMPETENZA	PAROLE CHIAVE
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)</p> <p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali ➤ L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti ➤ L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze ➤ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile ➤ L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali. 	<p>ACCOUNT</p> <p>ADESCAMENTO</p> <p>APP</p> <p>BLOG</p> <p>CHAT</p> <p>CYBERBULLISMO</p> <p>CITAZIONE</p> <p>DIRITTO D'AUTORE</p> <p>DOWNLOAD</p> <p>EMAIL</p> <p>EMOJI</p> <p>FAKE</p> <p>FOGLIO DI CALCOLO</p> <p>INTERNET</p> <p>IPERTESTO</p> <p>LICENZA D'USO</p> <p>LINK</p> <p>MOTORE DI RICERCA</p> <p>NETIQUETTE</p> <p>NICKNAME</p> <p>PASSWORD</p> <p>PHISHING</p> <p>PIATTAFORMA</p> <p>PLAGIO</p> <p>PRIVACY</p> <p>SITO ISTITUZIONALE</p> <p>SOCIAL NETWORK</p> <p>SPAM</p> <p>URL</p> <p>WEBCAM</p> <p>YOUTUBE</p>

TRAGUARDI FORMATIVI		
<p>Al termine della Scuola dell'INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Al termine della Scuola PRIMARIA</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 	<p>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</p> <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

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

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare la tastiera</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare software di geometria (GeoGebra ...)</p> <p>Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>Inserire i dati nel foglio di lavoro.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Utilizzare la barra del disegno</p> <p>Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire tabelle</p> <p>Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra ...)</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Creare un grafico con Excel</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Creare un ipertesto.</p>

Continuità SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno:

- ✓ 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 ✓ Conosce i principi base del coding

SCUOLA SECONDARIA di I grado

Classi prime

Obiettivi di apprendimento

- Sa utilizzare Il dispositivo
- Sa utilizzare una tastiera
- Sa cosa è un account
- Sa a cosa una password
- Sa scrivere, leggere, inviare una mail
- Sa muoversi all'interno di alcune App 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

Classi seconde

- Utilizzo App: consolidamento e perfezionamento.
- Sperimentare nuove App per uso didattico in modo critico.
- Ricercare nel web: utilizzo consapevole di informazioni, documenti, foto, filmati ad uso didattico.
- Lavoro collaborativo e flipped classroom.
- Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.

Classi terze

- Sperimentare pc in alternativa al tablet o smartphone: differenze, strumenti, App.

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

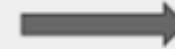
**Per iniziare... in G-suite: creare i vari corsi in Classroom,
[con profilo istituzionale \(@icgallicano.net\)](#)**

Italiano, Storia, Geografia

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

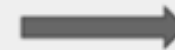
Italiano in G-suite: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

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



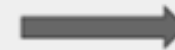
Google Documenti

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

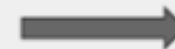
Creazione di mappe



Google Documenti

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

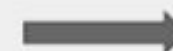
Verifica e autoverifica:
quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso,
Corrispondenze, a risposta breve, Sondaggio on
line



Google Moduli

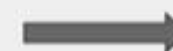
Storia e Geografia: in G-suite: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

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



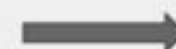
Google maps e Google earth

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-suite: 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

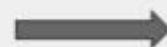
Scienze e Tecnologia: in G-suite: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



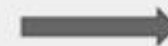
Google Documenti

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)

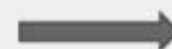
Lingue straniere: in G-suite: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

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-suite: creare corso in Classroom con profilo istituzionale (@icgallicano.net)

scrivere testi e/o ipertesti



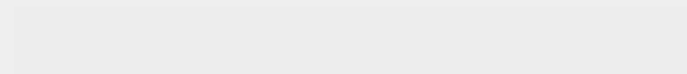
Google Documenti

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

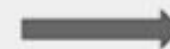
Creazione di mappe concettuali



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

Libri digitali: Storia dell'arte, Architettura

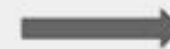
Piattaforme per consultare, condividere archiviare



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 <ul style="list-style-type: none">• 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.</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>
<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-suite: 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 <ul style="list-style-type: none">• 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.</p> <p>Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</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>
<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-SUITE (italiano):

https://www.youtube.com/watch?v=0PbyzEWx_eU

<https://www.youtube.com/watch?v=VHVXZ1tjRPU&t=2s>

<https://www.youtube.com/watch?v=y4RF7OasEel&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 Suite, 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 Suite.

GDPR - Privacy Policy 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.

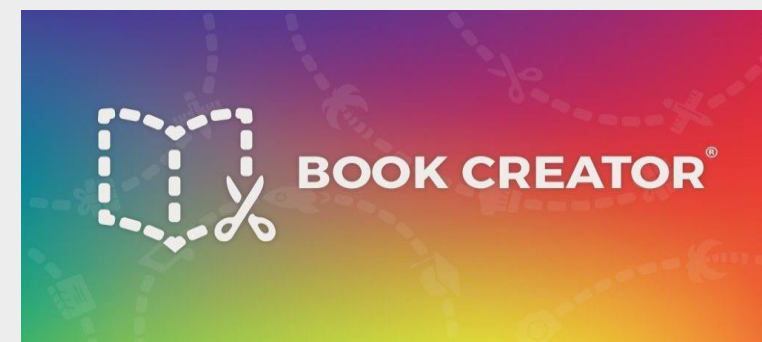


Mappe



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.