



ISTITUTO COMPENSIVO DANIELE SPADA

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA – SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA I GRADO

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE AI SENSI DELLA L. 92/2019 E DELLE RELATIVE LINEE GUIDA

Il curriculum di Cittadinanza Digitale è parte integrante del curriculum verticale di Educazione Civica dell'istituto, e nasce dalla consapevolezza che le nuove tecnologie costituiscano uno strumento fondamentale di cittadinanza: esserne esclusi significa non poter esercitare i propri diritti nella loro pienezza, anche nelle più semplici azioni quotidiane. La sfida che si pone alla scuola è quindi di contrastare nuove forme di *digital divide* e di disuguaglianza sociale, legate alla possibilità di accesso alle informazioni; al sovra-utilizzo dei *device* caratterizzato da attività con una varietà ristretta e a basso contenuto informativo; e da un'iperstimolazione che ha effetti negativi sulla capacità di indirizzare l'attenzione verso lo svolgimento di compiti complessi e sulla comprensione profonda.

Le finalità del curriculum sono:

- dotare la scuola di linee guida e di strumenti per supportare la costruzione di percorsi coerenti e continuativi di cittadinanza digitale
- stimolare un approccio attivo alle tecnologie per prevenire i rischi della fruizione passiva e poco consapevole mediante lo sviluppo del pensiero computazionale (*coding* e robotica educativa); la conoscenza dei linguaggi specifici; la capacità di scomporre problemi complessi attraverso passi semplici e non ambigui; il pensiero creativo e il *problem solving* in un ambiente cooperativo
- costruire – assieme agli studenti di tutte le età - competenze legate ad utilizzo critico, sicuro e consapevole delle tecnologie, della rete e della comunicazione *online* (*media education*), valutando l'attendibilità di fonti e informazioni; rischi e conseguenze connesse all'uso dei *social* e alla pubblicazione di contenuti
- integrare le nuove tecnologie a scuola a supporto di metodologie alternative alla lezione frontale e sempre più caratterizzate dalla costruzione di apprendimenti per ricerca e scoperta e da una didattica attiva, collaborativa e laboratoriale, in grado di agire su motivazione, coinvolgimento e pre-attivazione delle conoscenze, di valorizzare la creatività per la realizzazione di prodotti anche complessi
- utilizzare il potenziale delle tecnologie per l'accessibilità e l'inclusione, in presenza di fragilità, difficoltà o disabilità e a supporto delle diverse esigenze di apprendimento e stili cognitivi.

Il curriculum è strutturato per specifiche attività laboratoriali, suddivise per anno, periodo e docenti coinvolti. Le attività sono selezionate tra i tanti materiali e strumenti disponibili sul *web* (e sono direttamente collegate ai link di riferimento) e sono quindi "pronte all'uso". In questo modo si intende fornire un supporto pratico che consenta a tutti i docenti di affrontare le tematiche in modo semplice ed efficace, anche senza una preparazione specifica in materia. La scelta è infatti quella di coinvolgere tutti i docenti delle classi/sezioni, nella convinzione che la cittadinanza digitale sia una "materia" trasversale, che coinvolge tutte le discipline e gli insegnamenti.

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA I GRADO

WWW.ICSOVERE.EDU.IT

Via Silvestri, 1 24060 SOVERE (BG)

Email bgic87800n@istruzione.it Pec bgic87800n@pec.istruzione.it

Tel. 035 981233 Cod. Mecc. BGIC87800N Cod. Fisc. 96005640162

Il percorso di cittadinanza digitale

Il percorso si snoda attraverso due direttrici parallele: lo sviluppo del pensiero computazionale per un approccio attivo ed educativo al digitale e delle competenze legate alla dimensione collaborativa delle attività in *team*, alle risoluzioni dei problemi e alla creatività; e la riflessione sul valore delle parole e della comunicazione, dell'identità e del rispetto e sulle relazioni anche nella dimensione virtuale. A partire dalla scuola dell'infanzia, i primi approcci consistono in semplici attività di *coding* (analogico e digitale) e piccola robotica educativa, incentrate sugli aspetti di orientamento spaziale e di movimento, sul linguaggio simbolico dei segni e sulle sequenze, associate alla dimensione del racconto, dello *storytelling* e della scoperta delle emozioni.

Alla scuola primaria lo sviluppo del pensiero computazionale si estende a quello delle competenze nell'utilizzo delle piattaforme educative in *cloud*, delle *app* e dei principali *software* per aprirsi gradualmente alle dimensioni dell'utilizzo educativo e critico del *web* (ricercare le informazioni per uno scopo e valutarne l'attendibilità), della scoperta delle potenzialità del digitale a supporto dell'espressione personale e della creatività, della gestione dei contenuti e della comunicazione. Le attività sono pensate per stimolare sempre più la consapevolezza che le informazioni che si mettono in rete lasciano sempre delle tracce che possono essere utili o dannose; la riflessione sui comportamenti online e sul fenomeno del *cyberbullismo* (e cosa possiamo fare per gestirlo); la padronanza delle regole per muoversi in sicurezza e in modo responsabile sul *web*. Seguendo la crescita degli alunni le attività si possono incentrare sul potere delle parole e sul rischio di essere esposti a messaggi offensivi, violenti o volgari; sulla necessità di agire in modo rispettoso e responsabile anche in rete e di proteggersi dal rischio di furti di identità, truffe o sottrazione dei propri dati personali quando si visitano i siti *web* e si utilizzano *app* o giochi online.

L'inizio della scuola secondaria di primo grado, coincide - nella nostra scuola - con l'assunzione della responsabilità della gestione di un *device* personale a scuola (*iPad one-to-one*), che accompagna l'esperienza scolastica quotidiana degli alunni. Il *coding* e robotica educativa evolvono nella programmazione sempre più complessa e nella possibilità di progettare manufatti programmabili, anche disegnando le componenti necessarie e stampandole in 3D. Le attività di prevenzione si incentrano sempre più sulle capacità critiche nell'utilizzo della rete: la mediazione del docente aiuta gli studenti nella valutazione dell'attendibilità di fonti e informazioni (*fact checking*); nella gestione della comunicazione *online* e della pubblicazione di contenuti (imparando a gestire le conversazioni e considerando anche gli scenari in cui possono trovarsi a disagio); nella conoscenza dei linguaggi specifici; nell'autoregolazione emotiva e dell'empatia. In particolare si focalizza l'attenzione dei ragazzi sui siti e le piattaforme *social*, aiutandoli a considerarli come artefatti non neutrali ma, al contrario, rispondenti a logiche di mercato che traggono profitto dalla commercializzazione dei dati personali. Altrettanto fondamentale è il lavoro sui rischi e sulle conseguenze nell'uso dei *social* (*cyberbullying*, *sexting*, *social mobbing*, *stalking*, *grooming*), sulla dipendenza dopaminergica (*social*, giochi, *web*) e sulle ludopatie.

I riferimenti legislativi e le definizioni

Le fonti legislative utilizzate sono:

1. Raccomandazioni del Parlamento Europeo (2006) e del Consiglio dell'Unione Europea (2018)
2. Indicazioni Nazionali per il Curricolo
3. Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DIGCOMP)
4. L. 92/2019 sull'educazione civica e relative linee guida.

Raccomandazione del Parlamento Europeo (2006)

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una

consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza

Definizione della competenza digitale del Consiglio dell'Unione Europea (2018)

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Aree di competenza digitale secondo DIGCOMP 2.1 (2017)

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Dimensioni di competenza digitale secondo DIGCOMP 2.1 (2017)

1. **INFORMAZIONE:** navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali; valutare dati, informazioni e contenuti digitali; gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. **COMUNICAZIONE:** interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali; collaborare attraverso le tecnologie digitali, netiquette; gestire l'identità digitale
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** sviluppare contenuti digitali; integrare e rielaborare contenuti digitali; copyright e licenze; programmazione
4. **SICUREZZA:** proteggere i dispositivi; proteggere i dati personali e la privacy; proteggere la salute e il benessere; proteggere l'ambiente
5. **PROBLEM-SOLVING:** risolvere problemi tecnici; individuare fabbisogni e risposte tecnologiche; utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, individuare i divari di competenze digitali

La valutazione

La valutazione delle attività svolte segue le linee guida già espresse nel curriculum di educazione civica e, più in generale, le modalità deliberate dal collegio docenti dell'istituto.

Nello specifico si richiamano alcuni aspetti fondanti:

1. La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento, ha finalità educativa, concorre al miglioramento degli apprendimenti, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze
2. Tutti gli insegnanti del team sono chiamati ad acquisire elementi conoscitivi, anche nei percorsi interdisciplinari, e ad esprimere le valutazioni in coerenza con la programmazione didattica e le attività svolte
3. La valutazione fa leva sulla motivazione intrinseca degli studenti, dà fiducia allo studente e costruisce un contesto di relazioni, procedure e ambienti positivi e creativi; dà valore all'apprendimento dei contenuti selezionati e alle competenze, valorizzandoli con un approccio qualitativo; valuta sia i prodotti (elaborati, prove di verifica disciplinari e interdisciplinari) che i processi, al fine di osservare e rilevare le competenze in azione, affidandosi a strumenti validi per osservare e valutare (griglie, tabelle, rubriche) e selezionando con rigore gli indicatori da prendere in esame, scegliendo solo quelli essenziali
4. L'autovalutazione dell'alunno costituisce un momento centrale del processo, a cui dare la massima importanza, e si inserisce in una triangolazione dei punti di vista assieme alle evidenze e alla valutazione formativa del docente (come sintesi delle azioni osservative e delle raccolta di evidenze)

Per la scuola primaria e secondaria di primo grado, il docente valuta i prodotti (elaborati, prove di verifica, etc.) e i processi (valutazione delle competenze mediante rubriche strutturate) inserendo voti e giudizi sul registro. Quando le valutazioni si riferiscono contemporaneamente ad attività disciplinari e previste nella programmazione comune dell'insegnamento di educazione civica (di cui il curriculum di cittadinanza digitale è parte integrante), il docente le inserisce in entrambe le aree riservate del registro.

La valutazione delle competenze concorre inoltre all'elaborazione del giudizio globale di maturazione riportato nel documento di valutazione che, come previsto dall'istituto, è organizzato sulla base delle competenze chiave di cittadinanza e si incarica di restituire un quadro più descrittivo e completo del profilo dello studente.

Rubriche di valutazione per la cittadinanza digitale

RUBRICA VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA				
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi				
DESCRITTORE E COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
USA <i>dimensione tecnologica</i>	Usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti	Usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti, solo se guidato
RICERCA <i>dimensione cognitiva</i>	Ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo	Ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo	Ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste	Ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste, solo se guidato
INTERAGISCE <i>dimensione etica</i>	Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione <i>on line</i> che conosce e applica i vari aspetti della <i>netiquette</i> ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale	Interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione <i>on line</i> dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della <i>netiquette</i>	Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della <i>netiquette</i>	È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto delle regole

RUBRICA VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare in modo **critico** dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire **responsabilmente** con soggetti diversi nel mondo

DESCRITTORE COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
USA <i>dimensione tecnologica</i>	Utilizza in maniera originale e responsabile i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione	Utilizza autonomamente e in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione	Utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione	Guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione
RICERCA <i>dimensione cognitiva</i>	Ricava in maniera autonoma le informazioni, selezionandole in modo consapevole, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati	Ricava in maniera autonoma e consapevole le informazioni, selezionandole tra le risorse date, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. Classifica le informazioni in modo preciso ed efficace rispetto ai criteri dati	Accede in maniera autonoma alle informazioni richieste, utilizzando le risorse e gli strumenti indicati. Registra e analizza le informazioni raccolte e le classifica in modo preciso rispetto ai criteri dati	Utilizza le risorse e gli strumenti indicati per accedere alle informazioni richieste. Ricava informazioni essenziali; è incerto nell'esecuzione delle operazioni di base per classificarle in modo efficace rispetto ai criteri dati
INTERAGISCE <i>dimensione etica</i>	Interagisce in maniera adeguata e responsabile, facendo uso di un ampio spettro di mezzi per la comunicazione <i>on line</i> . Applica in autonomia i vari aspetti della <i>netiquette</i> ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti	Interagisce in maniera corretta con soggetti diversi attraverso i canali di comunicazione digitale, dimostrando di conoscere e rispettare le regole della <i>netiquette</i> e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti	Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della <i>netiquette</i> e riconoscendo i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti	È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (delle regole della <i>netiquette</i> ed evitando i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti

SCUOLA DELL'INFANZIA

<p>TRAGUARDI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i primi fondamenti del pensiero computazionale attraverso il gioco e lo <i>storytelling</i> e sperimentare gli elementi del coding attraverso attività analogiche e digitali 2. Iniziare a usare lo strumento tecnologico ed esplorarne le potenzialità e possibili usi 3. Giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare e creare 4. Imparare a condividere il gioco, raccontando ciò che vede sugli schermi, rispettando il proprio turno e dando il proprio contributo 5. Inventare storie e esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e tecniche espressive 6. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ruota; 7. Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, visive o attraverso simboli e riprodurlo 8. Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco coordinando i movimenti degli arti e la lateralità 9. Ascoltare e comprendere narrazioni (<i>storytelling</i>); 10. Giocare e lavorare in gruppo in modo costruttivo e creativo con gli altri, confrontandosi con gli altri, intervenendo rispettando i turni e sostenendo le proprie ragioni 11. Sviluppare il senso d'identità personale, rafforzare l'autonomia e la stima di sé;
--	--

PRIMO ANNO (PICCOLI)

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CAMPI DI ESPERIENZA	STRUMENTI
<p>COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i></p>	1. Parole ostili: assomiglio alle mie parole	a) Conoscere le emozioni	<p>Il sé e l'altro</p> <p>I discorsi e le parole</p> <p>Immagini, suoni, colori</p>	<p>Libri - Lim Racconto: I colori delle emozioni Canzone: emozioni L'orologio delle emozioni</p> <p>Cartellone per le regole della sezione; Matite appuntite; batuffoli di cotone o pime</p>
	2. Parole ostili: spargere parole piumate	b) Imparare ad utilizzare parole piumate (gentili)		
<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	1. <i>Storytelling</i> con attività di <i>coding unplugged</i> (tappeto a scacchiera di grandi dimensioni per orientarsi nello spazio)	<ol style="list-style-type: none"> a) Ascoltare e comprendere narrazioni (<i>storytelling</i>); b) Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro. c) Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni visive e verbali.. d) Partecipare a giochi motori di gruppo, rispettando le regole e) Sviluppare il senso d'identità personale 	<p>Il sé e l'altro</p> <p>I discorsi e le parole</p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Il corpo e il movimento</p>	<p>Grande scacchiera e percorsi psicomotori</p>

SECONDO ANNO (MEZZANI)

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CAMPI DI ESPERIENZA	STRUMENTI
<p>COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i></p>	<p>Parole ostili: assomiglio alle mie parole</p> <p>2. Parole ostili: spargere parole piumate</p> <p>3.Parole ostili: il gioco dell'ascolto</p> <p>3. Parole ostili: le regole del paese di internet</p>	<p>a) Imparare a riconoscere e ad esprimere le proprie emozioni</p> <p>b) Imparare a scegliere parole gentili da utilizzare per stare bene con sé e con gli altri</p> <p>c) Imparare ad ascoltare con attenzione</p> <p>d) Scoprire internet e il manifesto della comunicazione non ostile</p>	<p align="center">Il sé e l'altro</p> <p align="center">I discorsi e le parole</p> <p align="center">Immagini, suoni, colori</p>	<p>Carte con le <i>emoji</i> (tristezza, paura, rabbia, gioia,) matite e pennarelli; tabella con la settimana delle emozioni. Libri Le 5 emozioni di base secondo Inside Out Gioco: Memory delle emozioni PRENDI UN'EMOZIONE - 58° Zecchino d'Oro 2015</p> <p>-Parole appuntite e parole piumate - Gioco:Parole gentili (Wordwall) -per le regole della sezione;Matite appuntite; batuffoli di cotone o pime.</p> <p>-Strumenti per mostrare un video; Ascolto di brani musicali Cartoncini, fogli, pennarelli Immagini delle regole dell'ascolto</p> <p>Il manifesto</p> <p>- Parole appuntite e parole piumate -</p> <p>IMMAGINI: computer o tablet o cellulare LIBRO: "Papa è connesso" di <Philippe de Kemmeter, Emme edizioni</p>
<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	<p>1. <i>Storytelling</i> con attività di <i>coding unplugged</i> scacchiera di grandi dimensioni per orientarsi nello spazio)</p> <p>2. CodyRoby (<i>coding unplugged</i>)</p> <p>3. Cody Feet (<i>coding unplugged</i>)</p> <p>4. Pixel art</p> <p>5. Inventiamo le nostre storie con le attività di robotica educativa con i kit Cubetto</p>	<p>a) Ascoltare e comprendere narrazioni (<i>storytelling</i>);</p> <p>b) Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, rosso-destra/giallo-sinistra, ruota;</p> <p>c) Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni visive, verbali, attraverso simboli</p> <p>d) Partecipare a giochi motori di gruppo, in modo costruttivo rispettando le regole</p> <p>e) Sviluppare il senso d'identità personale</p>	<p align="center">Il sé e l'altro</p> <p align="center">I discorsi e le parole</p> <p align="center">Immagini, suoni, colori</p> <p align="center">Il corpo e il movimento</p>	<p>-Grande scacchiera e percorsi psicomotori</p> <p>-Kit cartaceo Cody Roby (da scaricare qui)</p> <p>-Cody Feet</p> <p>-Fogli quadrettati</p> <p>-Kit di robotica educativa Cubetto</p>

TERZO ANNO (GRANDI)

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CAMPI DI ESPERIENZA	STRUMENTI
COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	1. Parole ostili: assomiglio alle mie parole 2. Parole ostili: spargere parole piumate 3. Parole ostili: il gioco dell'ascolto 4. Parole ostili: le regole del paese di internet	a) Conoscere ed esprimere in modo sempre più adeguato le proprie emozioni e riconoscerle negli altri b) utilizzare in modo consapevole parole gentili per stare bene con sé e con gli altri c) Imparare ad ascoltare con attenzione rispettando il parere altrui d) Scoprire internet e il manifesto della comunicazione non ostile	Il sé e l'altro I discorsi e le parole Immagini, suoni, colori	Carte con le <i>emoji</i> (tristezza, paura, rabbia, gioia,) matite e pennarelli; tabella con la settimana delle emozioni Libri Le 5 emozioni di base secondo Inside Out Gioco: Memory delle emozioni PR ENDI UN'EMOZIONE - 58° Zecchino d'Oro 2015 GIOCO : Indovina l'emozione (Wordwall) Parole appuntite e parole piumate Gioco: Parole gentili (Wordwall) Cartellone per le regole della sezione;Matite appuntite; batuffoli di cotone o pime. Strumenti per mostrare un video Ascolto di brani musicali Gioco del mimo Cartoncini, fogli, pennarelli Immagini del le regole dell'ascolto Il manifesto di parole appuntite e parole piumate IMMAGINI : di computer o tablet o cellulare LIBRO.":Papa è connesso" di <Philippe de Kemmeter, Emme edizioni
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	1. Attività <i>unplugged</i> con scacchiera di varie dimensioni 2. Pixel art 3. CodyRoby (<i>coding unplugged</i>) 4. Cody Feet (<i>coding unplugged</i>) 5. Inventiamo le nostre storie con le attività di robotica educativa con i kit Cubetto e Kubo 6. Attività di continuità con la scuola primaria (Scratch Junior e stampante 3D)	a) Inventare storie e esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative b) Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie, scoprendone le funzioni e i possibili usi c) Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, seguire un percorso sulla base di indicazioni verbali, visive o simboli e riprodurlo d) Muoversi con destrezza nell'ambiente coordinando i movimenti e la lateralità e) Partecipare a attività e giochi motori in gruppo, in modo costruttivo e creativo, seguendo le regole, confrontandosi e valorizzando la collaborazione f) Sviluppare il senso d'identità personale, rafforzando l'autonomia e la stima di sé	Il sé e l'altro I discorsi e le parole Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento	Grande scacchiera; scacchiera più piccola; percorsi Fogli quadrettati Kit cartaceo Cody Roby (da scaricare qui) Cody Feet Kit di robotica educativa Cubetto e Kubo LIM, monitor interattivo, tablet e stampante 3D alla scuola primaria

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. Conoscere i principali strumenti digitali e utilizzarli in modo corretto, prendendosene cura
2. Conoscere ed utilizzare le diverse potenzialità di un dispositivo e riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi anche elaborando semplici soluzioni per risolvere piccoli problemi d'uso
3. Operare su diversi *device* sotto la supervisione dell'insegnante per esplorare, archiviare e modificare risorse veicolate da diversi linguaggi
4. Selezionare, integrare ed armonizzare diversi linguaggi e informazioni per creare prodotti a scopo comunicativo e con un messaggio comunicativo, chiaro e coerente rispetto ai contesti e agli scopi prefissati
5. Esplorare il *web* per ricercare e raccogliere informazioni in base a criteri dati e condivisi e interrogandosi sulla loro affidabilità
6. Imparare ad individuare e a proteggersi dai principali rischi della rete, acquisendo una prima padronanza delle regole per muoversi in sicurezza e in modo responsabile sul *web*
7. Sperimentare le potenzialità della collaborazione e comunicazione online ed imparare a gestirla correttamente, riflettendo sul potere delle parole, i rischi connessi ai messaggi offensivi, violenti o volgari e sul fenomeno del bullismo e *cyberbullismo* (e cosa possiamo fare per gestirlo)
8. Comprendere che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni rispetto a visibilità, permanenza e *privacy* che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui
9. Acquisire la consapevolezza che le informazioni che si mettono in rete lasciano sempre delle tracce che possono essere utili o dannose
10. Imparare a riconoscere ed utilizzare il linguaggio computazionale e il codice (sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi, definire soluzioni flessibili per problemi complessi, rappresentare e organizzare dati e risultati, modellare la realtà ed individuare algoritmi, generalizzare una soluzione e adattarla ad altri ambiti, risolvere problemi e perseverare per la risoluzione, applicare le conoscenze esistenti per generare nuove idee, prodotti o processi, collaborare con altri per la soluzione di problemi, riflettere sul lavoro svolto valutandolo secondo determinati criteri)

CLASSE PRIMA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	<ol style="list-style-type: none"> Parole ostili: piacere siamo le emozioni Giochi educativi <i>online</i> e <i>learning apps</i>: il memory delle emozioni1, il memory delle emozioni2, il memory delle emozioni3 Esprimere le proprie emozioni con il: “Prendi un’emozione” 	a) Conoscere le emozioni come primo passo per imparare ad esprimerle, ad ascoltarle in se stessi e riconoscerle negli altri	Italiano, motoria, arte e immagine, musica	Memory delle emozioni LIM, notebook e tablet	X	
CREAZIONE CONTENUTI, SICUREZZA	<ol style="list-style-type: none"> Accedere e muoversi nella GSuite (gestione password, le <i>classroom</i> virtuali, principali <i>app</i> e <i>software</i>) 	a) Imparare a muoversi in autonomia nell’ambiente virtuale della GSuite, gestendo il proprio <i>account</i> , le <i>password</i> e i file (in <i>classroom</i> e <i>drive</i>)	Informatica, italiano, matematica	LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet	X	
COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	<ol style="list-style-type: none"> Parole ostili: non solo parole Parole ostili: en garde delle parole appuntite 	<ol style="list-style-type: none"> Imparare ad esprimere le proprie emozioni Imparare a riflettere sul potere delle parole e a distinguere quelle che “fanno male” 	Italiano, arte e immagine	Una cornice rettangolare di cartoncino formato A4 Una spada di cartone per ogni bambino/a; bigliettini con parole appuntite; colla, pennarelli; sacco da chiudere con un nastro		X
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	<ol style="list-style-type: none"> Programmare con Scratch Junior Pixel art e programmazione su carta a quadretti Blue Bot, Dot e Dash (robot a deliberazione chiusa) Lezioni tradizionali su Programma II Futuro Corso 1 Code.org Corso 2 Code.org Laboratorio Code.org L’ora del codice Code.org 	<ol style="list-style-type: none"> Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione Convertire i movimenti in istruzioni simboliche Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l’obiettivo prefissato e prevedere l’esito di un programma dato Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività Saper costruire mappe concettuali Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	Informatica, italiano, matematica	Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni) LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui) Robot Blue Bot, Mblock e LightBot Scratch Junior , Code.org e Scratch		X

CLASSE SECONDA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
INFORMAZIONE: navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali	Video "Il mio quartiere digitale" Attività Il mio quartiere digitale Siti web da visitare con la classe: Google Earth Viaggi spettacolari in giro per il mondo. Google Arts & Culture Progetto di Google che spazia in ogni ambito artistico e culturale, particolarmente avvincenti i video a 360°.	a) scoprire che Internet permette loro di imparare cose nuove e visitare posti anche molto lontani; b) capire che la sicurezza online richiede tanta attenzione quanto la sicurezza nel mondo fisico; c) applicare le regole per navigare in Internet in modo sicuro	Geografia, informatica	Lim – pc - tablet Internet Google Suite for edu Classe virtuale	X	
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	1. Programmare con Scratch Junior 2. Pixel art e programmazione su carta a quadretti 3. Blue Bot, Dot e Dash (robot a deliberazione chiusa) 4. Lezioni tradizionali su Programma II Futuro 5. Corso 1 Code.org 6. Corso 2 Code.org 7. Laboratorio Code.org 8. L'ora del codice Code.org	d) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli e) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti f) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione g) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche h) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici i) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato j) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività k) Saper costruire mappe concettuali l) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune	Informatica, italiano, matematica	Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni) LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui) Robot Blue Bot, Mblock e LightBot Scratch Junior , Code.org e Scratch	X	
SICUREZZA Protezione personale: imparare che le informazioni che mettono in rete lasciano sempre delle impronte digitali	Video "Segui le tracce digitali" Attività Segui le tracce digitali	a) imparare che le informazioni che mettono in Internet lasciano sempre delle orme digitali; b) capire quali dati è opportuno condividere in rete; c) comprendere la natura delle diverse orme digitali, seguendo le tracce lasciate da due animali immaginari.	Italiano, informatica	Lim – pc - tablet Internet Google Suite for edu Classe virtuale		X
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica</i>	1. Programmare con Scratch Junior 2. Pixel art e programmazione su carta a quadretti 3. Blue Bot, Dot e Dash (robot a	a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto	Informatica, italiano, matematica	Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)		X

<p><i>educativa</i></p>	<p>4. Lezioni tradizionali su Programma Il Futuro</p> <p>5. Corso 1 Code.org</p> <p>6. Corso 2 Code.org</p> <p>7. Laboratorio Code.org</p> <p>8. L'ora del codice Code.org</p>	<p>c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione</p> <p>d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche</p> <p>e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici</p> <p>f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato</p> <p>g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività</p> <p>h) Saper costruire mappe concettuali</p> <p>i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune</p>		<p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock e LightBot</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p>		
-------------------------	--	--	--	--	--	--

CLASSE TERZA						
AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
<p>INFORMAZIONE Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>COMUNICAZIONE Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Video "Super cittadino digitale" Attività Super cittadino digitale</p> <p>Per creare il fumetto utilizza in versione free: www.storyboardthat.com poi cattura le immagini con lo screenshot</p>	<p>a) Comprendere le proprie responsabilità sia verso la propria comunità del mondo fisico che verso quella in Internet;</p> <p>b) Riflettere sulle caratteristiche importanti per diventare un cittadino modello;</p> <p>c) Fornire soluzioni a dilemmi digitali.</p>	<p>Italiano, immagine, informatica</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet Google Suite for edu Classe virtuale Programmi per creare stotyelling Per creare il fumetto utilizza in versione free: www.storyboardthat.com</p>	<p>X</p>	
<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	<p>1. Programmare con Scratch Junior</p> <p>2. Pixel art e programmazione su carta a quadretti</p> <p>3. Blue Bot, Dot e Dash (robot a deliberazione chiusa)</p> <p>4. Lezioni tradizionali su Programma Il Futuro</p>	<p>a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli</p> <p>b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti</p> <p>c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze</p>	<p>Informatica, italiano, matematica</p>	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p>	<p>X</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> 5. Corso 1 Code.org 6. Corso 2 Code.org 7. Laboratorio Code.org 8. L'ora del codice Code.org 	<ul style="list-style-type: none"> d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 		<p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock e LightBot</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p>	
<p>PROBLEM SOLVING Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia</p>	<p>Caccia via le cattiverie dallo schermo</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Capire che alcune azioni online possono fare male ed essere considerate cyberbullismo; b) Spiegare come affrontare una situazione di cyberbullismo; c) Riconoscere l'importanza di coinvolgere un adulto fidato quando si verificano azioni di cyberbullismo. 	<p>italiano, informatica</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet Google Suite for edu Classe virtuale Programmi per creare stotyelling</p>	<p>X</p>
<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Programmare con Scratch Junior 2. Pixel art e programmazione su carta a quadretti 3. Blue Bot, Dot e Dash (robot a deliberazione chiusa) 4. Lezioni tradizionali su Programma II Futuro 5. Corso 1 Code.org 6. Corso 2 Code.org 7. Laboratorio Code.org 8. L'ora del codice Code.org 	<ul style="list-style-type: none"> a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	<p>Informatica, italiano, matematica</p>	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock e LightBot</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p>	<p>X</p>

CLASSE QUARTA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
INFORMAZIONE, COMUNICAZIONE, CREAZIONE DI CONTENUTI, SICUREZZA, PROBLEM SOLVING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profili social: la foto perfetta 2. Il fotoritocco: imparare ad elaborare le nostre foto (taglia, ruota, colora, sovrascrivi) 	<ol style="list-style-type: none"> j) Comprendere che una foto può essere modificata attraverso appositi <i>software</i> e riflettere su vantaggi/svantaggi dell'elaborazione grafica k) Riflettere su come il fotoritocco può condizionare e distorcere la percezione che abbiamo di noi stessi l) Saper analizzare come la pubblicità utilizza la tecnica del fotoritocco per vendere 	Arte e immagine, Informatica	<ol style="list-style-type: none"> 1. LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet 2. GSuite 3. Programmi per fotoritocco e software di grafica (ad es. Gimp https://krita.org/en/) 	X	
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robot Mblock 2. Lego Wedo 3. Corso 3 Code.org 4. Corso 4 Code.org 5. Scratch sprite, stage, costume e script 6. Modifica sprite con editor grafico 7. Inizializzazione di un progetto 	<ol style="list-style-type: none"> a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	Informatica, italiano, matematica	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock, LightBot, Sphero Bolt</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p> <p>Kit Lego WeDo</p> <p>Stampante 3D</p>	X	
INFORMAZIONE, COMUNICAZIONE, SICUREZZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il potere delle parole: il cyberbullismo 	<ol style="list-style-type: none"> a) Entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi offensivi giudicare cosa significa superare il confine tra un tipo di comunicazione innocua e quella pericolosa/dannosa b) Riflettere e affrontare il <i>cyberbullismo</i> 	Italiano, arte e immagine	<ol style="list-style-type: none"> 1. LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet 2. GSuite 		X
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robot Mblock 2. Lego Wedo 3. Corso 3 Code.org 4. Corso 4 Code.org 5. Scratch sprite, stage, costume e script 6. Modifica sprite con editor grafico 7. Inizializzazione di un progetto 	<ol style="list-style-type: none"> a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche 	Informatica, italiano, matematica	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p>		X

		<ul style="list-style-type: none"> e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	<p>Robot Blue Bot, Mblock, LightBot, Sphero Bolt</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p> <p>Kit Lego WeDo</p> <p>Stampante 3D</p>		
--	--	---	---	--	--

CLASSE QUINTA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
INFORMAZIONE, COMUNICAZIONE, CREAZIONE DI CONTENUTI, SICUREZZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. La comunicazione <i>online</i>: C'è posta per te 2. Impariamo ad utilizzare l'email: Invio di email a un compagno usando @ icsovere.edu.it per imparare ad aprire, leggere, inoltrare, rispondere, archiviare o cestinare una email 	<ol style="list-style-type: none"> a) Identificare le parti principali della lettera/e-mail b) Confrontare e contrapporre il formato di una lettera a quello di una e-mail c) Saper revisionare e correggere la bozza di un'e-mail 	Informatica, italiano, matematica	<p>Sito per costruire diagrammi di Venn</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>GSuite</p>	X	
PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robot Mblock 2. Lego Wedo 3. Corso 3 Code.org 4. Corso 4 Code.org 5. Scratch sprite, stage, costume e script 6. Modifica sprite con editor grafico 7. Inizializzazione di un progetto 	<ol style="list-style-type: none"> a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	Informatica, italiano, matematica	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock, LightBot, Sphero Bolt</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p> <p>Kit Lego WeDo</p> <p>Stampante 3D</p>	X	
INFORMAZIONE, COMUNICAZIONE, CREAZIONE DI CONTENUTI, SICUREZZA	<ol style="list-style-type: none"> 1. La ricerca sicura <i>online</i>: Di chi è questo 2. Il bullismo e il cyberbullismo: attività 7 del MIUR 	<ol style="list-style-type: none"> a) Comprendere il significato di plagio e b) Riflettere sulle conseguenze c) Comprendere che accreditare è un segno di rispetto per il lavoro degli altri d) Comprendere la differenza tra parafrasi 	Informatica, italiano, matematica	<p>http://www.focusjunior.it/scienza/spazio/planeti/quanto-dura-un-giorno-sugli-altri-planeti</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc,</p>		X

		<p>e) e citazione</p> <p>f) Scrivere e saper riportare correttamente una citazione</p> <p>g) Conoscere e comprendere il fenomeno del bullismo e del <i>cyberbullismo</i> dal punto di vista cognitivo (stimolo del senso critico), emotivo (promozione della consapevolezza emotiva e dell'empatia) ed etico (promozione del senso di responsabilità e giustizia)</p>		<p>notebook, tablet</p> <p>GSuite</p> <p>https://www.consiglio.regione.fvg.it/export/sites/consiglio/pagine/garante-diritti-persona/garante/.allegati/SCHEDA-CYBERBULLISMO-MIUR.pdf</p> <p>https://create.kahoot.it/details/vero-o-falso/e9905336-3d12-4320-985d-b20187ea3027</p> <p>Indagine utilizzo dei social media alla scuola secondaria IC Sovere</p>	
<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Robot Mblock 2. Lego Wedo 3. Corso 3 Code.org 4. Corso 4 Code.org 5. Scratch sprite, stage, costume e script 6. Modifica sprite con editor grafico 7. Inizializzazione di un progetto 	<ol style="list-style-type: none"> a) Saper verbalizzare un percorso da compiere e comunicare attraverso codici e simboli b) Saper suddividere compiti complessi in compiti più semplici e scomporre un problema/oggetto nelle sue parti c) Suddividere le istruzioni nel minor numero possibile di sequenze, programmare sequenze di comandi e convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo, anche utilizzando il blocco di ripetizione d) Convertire i movimenti in istruzioni simboliche e) Saper applicare il concetto di funzione e di variabile nella soluzione di schemi logici f) Seguire autonomamente sequenze di comandi o indicazioni, disporre le indicazioni per raggiungere l'obiettivo prefissato e prevedere l'esito di un programma dato g) Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività h) Saper costruire mappe concettuali i) Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori e saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte rispetto ad un obiettivo comune 	<p>Informatica, italiano, matematica</p>	<p>Attività unplugged (programmazione su carta a quadretti, tappeto a scacchiera di grandi e piccole dimensioni)</p> <p>LIM, monitor interattivo, pc, notebook, tablet</p> <p>Kit cartaceo CodyRoby (da scaricare qui)</p> <p>Robot Blue Bot, Mblock, LightBot, Sphero Bolt</p> <p>Scratch Junior, Code.org e Scratch</p> <p>Kit Lego WeDo</p> <p>Stampante 3D</p>	<p>X</p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI ATTESI AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei <i>media</i> nelle società democratiche 2. Padroneggiare le diverse potenzialità di un dispositivo e riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi, elaborando autonomamente soluzioni per risolvere problemi d'uso e prendendosi cura dei <i>device</i> a propria disposizione 3. Operare in autonomia, su vari <i>device</i> digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare e modificare risorse veicolate da diversi linguaggi 4. Utilizzare il <i>web</i> per condividere materiali ed interagire con altri; ricercare, interpretare e valutare le informazioni nel confronto con altre fonti (<i>fact checking</i>); confrontare le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse 5. Rielaborare in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal <i>web</i> (immagini, video, filmati, etc.), per produrre nuovi materiali multimediali 6. Imparare ad autoregolare il proprio consumo mediale 7. Acquisire le principali regole per muoversi in sicurezza e in modo responsabile sul <i>web</i>, imparando a riconoscerne i rischi, proteggendosi dal rischio di furti di identità, truffe o sottrazione dei propri dati personali e rispettando in modo consapevole e autonomo le regole e la <i>netiquette</i> 8. Prendere piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare e comprendere che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni rispetto a visibilità, permanenza e <i>privacy</i> che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui 9. Acquisire la consapevolezza che le informazioni che si mettono in rete lasciano sempre delle tracce che possono essere utili o dannose 10. Imparare a riconoscere ed utilizzare il linguaggio computazionale e il codice (sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi, definire soluzioni flessibili per problemi complessi, rappresentare e organizzare dati e risultati, modellare la realtà ed individuare algoritmi, generalizzare una soluzione e adattarla ad altri ambiti, risolvere problemi e perseverare per la risoluzione, applicare le conoscenze esistenti per generare nuove idee, prodotti o processi, collaborare con altri per la soluzione di problemi, riflettere sul lavoro svolto valutandolo secondo determinati criteri) 11. Riflettere sul potere delle parole e il rischio di essere esposti a messaggi offensivi, violenti o volgari, imparando a gestire la comunicazione <i>online</i> e le conversazioni e adottando atteggiamenti di contrasto al fenomeno del <i>cyberbullismo</i>
--	---

CLASSE PRIMA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
COMPETENZA DIGITALE	1. Comunicare in ambienti digitali 2. Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali Le mie attività digitali: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1mTdrJ9CGVIASruFiNBTJ0onndW_oP1a	a) a) Imparare a comunicare in ambienti digitali a) b) Imparare a collaborare utilizzando le tecnologie digitali. b)	Scienze e italiano	IPad personale degli alunni	X	
CREAZIONE CONTENUTI, SICUREZZA	1. Imparare a conoscere iPad, le principali funzionalità, <i>software</i> e app 2. Accedere e muoversi nella GSuite (gestione password, le <i>classroom</i> virtuali, principali <i>app</i> e <i>software</i>)	a) Imparare a muoversi in autonomia su iPad e nell'ambiente virtuale della GSuite, gestendo il proprio <i>account</i> , le <i>password</i> e i file	Tecnologia, tutte le discipline	IPad personale degli alunni	X	
PROBLEM SOLVING Coding	1. Piattaforma <i>Swift Playground</i> per iPad: Impara a programmare 1 (lezioni 1, 2 e 3)	a) Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici b) Sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e	Tecnologia, matematica	IPad personale degli alunni e <i>app Swift Playground</i>	X	

		<ul style="list-style-type: none"> c) Automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica d) Identificare, analizzare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace combinazione di passi e risorse e) Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici <i>script</i> 				
COMPETENZA DIGITALE	1. Conversazioni online sicure https://drive.google.com/drive/folders/1anfKFc_gAVDfrkYGBz1kVU5Uzy1kD-W3?usp=sharing	<ul style="list-style-type: none"> a) Descrivere gli aspetti positivi della messaggistica e delle conversazioni on line b) Identificare le situazioni in cui chattare diventa inadeguato e rischioso 	italiano	IPad personale degli alunni lim		X
PROBLEM SOLVING Coding	1. Ambiente editor Scratch: immagini e testo sonoro	<ul style="list-style-type: none"> a) Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici b) Sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e materiali c) Saper creare semplici progetti con <i>scratch</i> d) Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici <i>script</i> 	Tecnologia, matematica	IPad personale degli alunni Ambiente editor Scratch		X
PROBLEM SOLVING Robotica educativa	1. Kit robotica Lego Mindstorm ev4	<ul style="list-style-type: none"> a) Stimolare il pensiero creativo b) Favorire lo spirito collaborativo c) Costruire macchine "intelligenti" da governare: dalla progettazione alla realizzazione d) Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli e) Creare semplici programmi per costruire i modelli Lego 	Tecnologia	IPad personale degli alunni e <i>app Lego Mindstorm</i>		X

CLASSE SECONDA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
COMPETENZA DIGITALE	1. Essere consapevoli dell'impatto della pandemia sull'uso quotidiano degli strumenti digitali e riconoscere le fake news https://drive.google.com/drive/folders/1ZFcPqflmschwfhzcUb-5-4piV5vPRAxvc?usp=sharing	<ul style="list-style-type: none"> a) imparare a rispettare le regole per tutelare sè stessi, gli altri e l'ambiente b) acquisire e interpretare criticamente le informazioni ricevute 	Tecnologia scienze italiano	IPad personale degli studenti, libro di testo schede fornite dagli insegnanti	X	
PROBLEM SOLVING Coding	1. Piattaforma <i>Swift Playground</i> per iPad: Impara a programmare 1 (lezioni 4, 5, 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici b) Sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e materiali c) Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici script d) Saper creare nuovi progetti con Scratch che facciano uso delle strutture analizzate e) Saper analizzare un codice per ricercare eventuali errori nel programma principale o nelle funzioni che impediscono il buon funzionamento del programma (debugging) 	Tecnologia, matematica	IPad personale degli alunni e <i>app Swift Playground</i>	X	
COMPETENZA DIGITALE	1. La reputazione on-line https://docs.google.com/document/d/1f7ko5d	a) Valutare le potenziali conseguenze a breve e a	Italiano	IPad personale degli studenti, libro di testo schede fornite dagli		X

	_EaScd5hQvQCs-yOsni7zSjql8qlbKlkeSOIs/edit	lungo termine di attività di social networking irresponsabili.		insegnanti		
PROBLEM SOLVING <i>Coding</i>	1. Ambiente editor Scratch: aspetto, movimento, controllo, sensori	a) Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici b) Sperimentare la didattica cooperativa grazie alla velocità di scambio di informazioni e materiali c) Saper creare semplici progetti con <i>scratch</i> d) Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici <i>script</i>	Tecnologia, matematica	IPad personale degli alunni Ambiente editor Scratch		X
PROBLEM SOLVING <i>Robotica educativa</i>	1. Kit robotica Lego Mindstorm ev4	a) Stimolare il pensiero creativo b) Favorire lo spirito collaborativo c) Costruire macchine "intelligenti" da governare: dalla progettazione alla realizzazione d) Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli e) Creare semplici programmi per costruire i modelli Lego	Tecnologia	IPad personale degli alunni e <i>app Lego Mindstorm</i>	X	X

CLASSE TERZA

AREA	CONTENUTI E ATTIVITÀ	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE	STRUMENTI	PRIMO QUADR.	SECONDO QUADR.
COMPETENZA DIGITALE	1. Comunicazione on line: non dare confidenza agli sconosciuti https://docs.google.com/document/d/1Zzex9I8hhq0U6T6pi3BTQTbY_63efCsmpSum0xXotU8/edit?usp=sharing	a) Rendere i ragazzi consapevoli dei rischi connessi con le relazioni nate nel mondo virtuale	Italiano	IPad personale alunni e schede fornite dall'insegnante	X	X
PROBLEM SOLVING <i>Coding</i>	1. Piattaforma <i>Swift Playground</i> per iPad: Impara a programmare 2 (lezioni 7, 8, 9, 10)	a) Realizzare una semplice applicazione che richieda l'utilizzo di brevi e semplici script b) Saper creare nuovi progetti con Scratch che facciano uso delle strutture analizzate c) Saper analizzare un codice per ricercare eventuali errori nel programma principale o nelle funzioni che impediscono il buon funzionamento del programma (<i>debugging</i>)	Tecnologia, matematica	IPad personale degli alunni e <i>app Swift Playground</i>	X	
PROBLEM SOLVING <i>Robotica educativa</i>	1. Kit robotica Lego Mindstorm ev4 2. Stampante 3D 3. Schede Arduino	a) Stimolare il pensiero creativo b) Favorire lo spirito collaborativo c) Costruire macchine "intelligenti" da governare: dalla progettazione alla realizzazione d) Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli e) Creare semplici programmi per costruire i modelli Lego	Tecnologia	IPad personale degli alunni e <i>app Lego Mindstorm</i>		X