

Curricolo digitale

I.C. Gino Bartali

1. Introduzione generale

1.1 Premessa generale e quadro normativo

1.2 La struttura del curricolo

1.3 Il “cuore” del curricolo: introduzione alle attività

2. Le attività

2.1 Le attività del curricolo alla scuola dell'infanzia

2.2 Le attività del curricolo nei primi anni della scuola primaria

2.3 Le attività del curricolo negli ultimi anni della scuola primaria

2.4 Le attività del curricolo nella scuola secondaria di I grado

3. Conclusioni

3.1 Il curricolo come “contenitore”

3.2 Il curricolo “interattivo”

3.3 Altri “Repository”

3.3.1 Spunti

3.3.2 Risorse aggiuntive

3.3.3 DM/65

3.3.4 DM/66

4. Altri allegati

- 
- a. I Frame work
 - b. Le schede di valutazione alunni
 - c. Le schede di valutazione progetto
 - d. Le schede di progettazione
 - e. Bibliografia di riferimento
 - f. Sitografia

1. INTRODUZIONE GENERALE

1.1 Premessa generale e quadro normativo

L'alfabetizzazione digitale costituisce una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, in linea con le indicazioni fornite dalle Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2006 e il successivo aggiornamento del 2018.

Nell'ambito della progettazione di attività didattiche, la competenza digitale assume un ruolo trasversale, interessando tutte le discipline e i livelli scolastici, in un'ottica di sviluppo curricolare verticale. Le competenze digitali si configurano come trasversali, in quanto pervadono ogni ambito disciplinare e si intersecano con le competenze socio-emotive, imprenditoriali e, più in generale, con l'insieme delle cosiddette soft skills, ovvero le abilità personali.

Tale prospettiva richiede l'adozione di un approccio didattico integrato e innovativo, che valorizzi il ruolo degli strumenti digitali, promuova l'acquisizione di metodologie educative efficaci per ottimizzare l'espressione delle diverse forme di intelligenza e incentivi un utilizzo consapevole della tecnologia, con particolare attenzione all'inclusione.

Il potenziamento delle competenze digitali implica il collocamento dello studente al centro del percorso di apprendimento, stimolandolo attivamente alla progettazione, creazione, risoluzione di problemi, documentazione, programmazione, sintesi e analisi dei dati, formulazione di strategie comunicative, costruzione di artefatti digitali e sviluppo delle capacità di problem solving.

Le tecnologie digitali agevolano la realizzazione di attività autentiche e compiti di realtà, quali la creazione di blog, la produzione di contenuti per web radio, lo sviluppo di videogiochi, la progettazione e prototipazione di oggetti, e la programmazione di automi e componenti robotici.

Tutte queste attività, facilmente integrabili nella didattica ordinaria, contribuiscono allo sviluppo di molteplici competenze.

L'integrazione efficace richiede l'impiego di metodologie di apprendimento attivo, come il tinkering, che favorisce l'acquisizione di conoscenze attraverso l'esperienza pratica e la sperimentazione. Gli studenti hanno l'opportunità di costruire manufatti utilizzando

materiali semplici, con un'enfasi maggiore sul processo creativo rispetto al risultato finale.

Inoltre, la tecnologia svolge un ruolo fondamentale nell'apprendimento attivo, grazie a strumenti digitali che consentono di effettuare simulazioni pratiche. In tale contesto, lo studio delle discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) promuove una revisione delle metodologie didattiche, integrando discipline scientifiche e umanistiche per affrontare la complessità del mondo reale.

Questo approccio si basa sull'interconnessione delle diverse materie, superando le rigide compartimentazioni disciplinari, al fine di consentire un trattamento trasversale degli argomenti e una risoluzione integrata dei problemi. Sia STEM che STEAM (dove si include l'arte) rappresentano un modello di apprendimento integrato che rispecchia la complessità delle situazioni quotidiane. Tale approccio si rivela particolarmente efficace per ottimizzare l'apprendimento, in quanto abitua gli studenti a sviluppare un pensiero pratico fin dalla scuola dell'infanzia, valorizzando la loro innata curiosità verso il mondo circostante.



(Fig. 1 Modello concettuale di riferimento del DigComp)

1.2 STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Per definire le competenze digitali dei cittadini, il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea ha sviluppato il modello DigComp, articolato in 5 aree di competenza, 21 competenze specifiche e 8 livelli di padronanza.

Tale quadro concettuale fornisce un riferimento completo che delinea le competenze digitali fondamentali necessarie ai cittadini europei per interagire con le tecnologie digitali in modo sicuro, critico e consapevole.

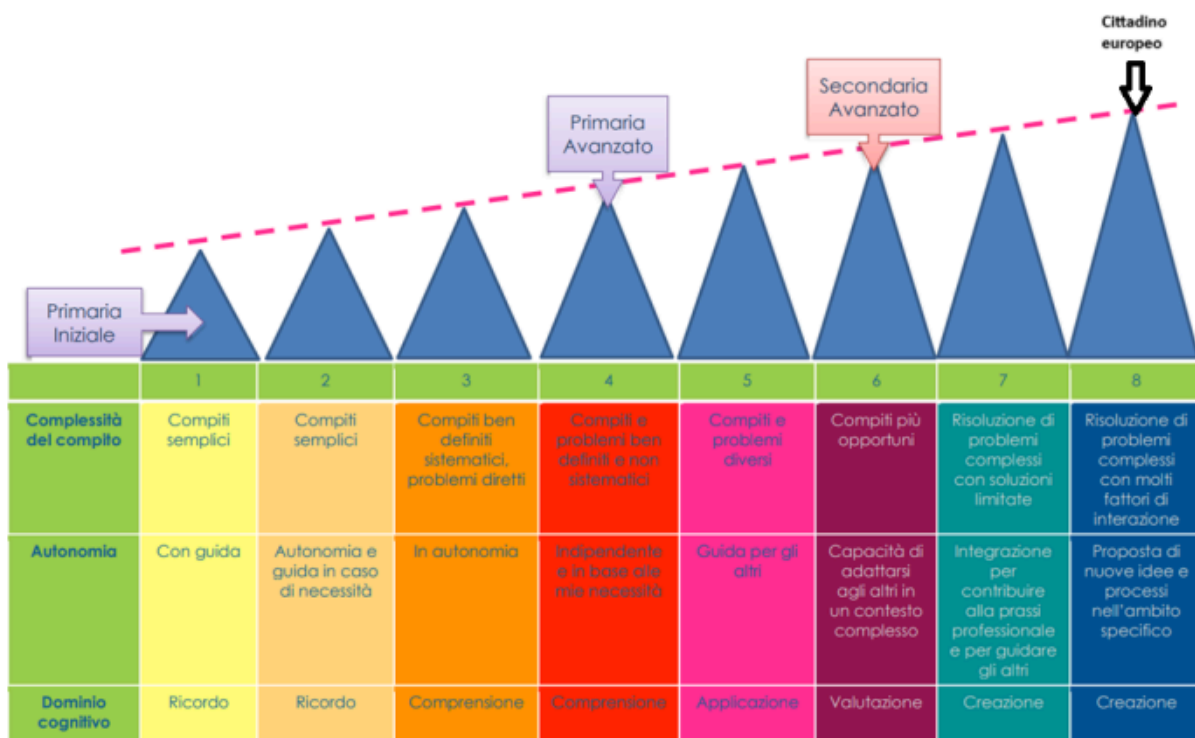
Il DigComp 2.2 rappresenta l'ultima versione del Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, elaborato dalla Commissione Europea.

L'aggiornamento alla versione 2.2 introduce nuovi elementi, tra cui l'interazione dei cittadini con i sistemi di intelligenza artificiale e le dinamiche degli ambienti di lavoro ibridi o da remoto, riflettendo le continue trasformazioni sociali e l'evoluzione tecnologica.

Il DigComp 2.2 articola le cinque aree di competenza secondo il seguente schema:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
 - 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
 - 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
 - 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
- Comunicazione e collaborazione
 - 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
 - 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
 - 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
 - 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
 - 2.5 Netiquette
 - 2.6 Gestire l'identità digitale
- Creazione di contenuti digitali
 - 3.1 Sviluppare contenuti digitali
 - 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
 - 3.3 Copyright e licenze
 - 3.4 Programmazione
- Sicurezza
 - 4.1 Proteggere i dispositivi
 - 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
 - 4.3 Proteggere la salute e il benessere

- 4.4 Proteggere l'ambiente
- Risolvere problemi
 - 5.1 Risolvere problemi tecnici
 - 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
 - 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
 - 5.4 Individuare i divari di competenze digitali



(Fig2 Principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza)

I traguardi di competenza e i livelli di padronanza per la scuola primaria e per la conclusione del primo ciclo di istruzione sono stati definiti a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che costituiscono il framework europeo DigComp 2.2.

Il presente Curricolo Digitale si fonda su una combinazione sinergica di ambienti, contenuti e applicazioni digitali, integrando le tematiche della didattica tradizionale con un approccio interdisciplinare.

1.3 IL “CUORE” DEL CURRICOLO

Per ogni area, oltre agli obiettivi di sviluppo, sono state definite una serie di attività (differenti anche per grado di istruzione) da proporre agli studenti e che sono anche il cuore di questo curricolo: in questo modo il corpo docente avrà delle attività di partenza già predisposte che potranno essere d'aiuto nella progettazione didattica e che serviranno a creare un'omogeneità tra i plessi, ma anche un percorso verticale che accompagnerà gli studenti dall'infanzia alla secondaria.

N.B.

Le attività non sono obbligatorie, ma degli spunti didattici. Queste attività potranno essere svolte nelle ore di tecnologia o di educazione civica. Qualora un docente volesse modificare l'attività, adeguandola ad un tema disciplinare, è libero di farlo. Ogni consiglio di classe deciderà quali attività proporre e in quale periodo dell'anno.

In allegato al curricolo vi è una breve scheda valutativa che, qualora venisse svolta una delle attività, verrà allegata al verbale del successivo Consiglio di intersezione/classe.

Di seguito una tabella esplicativa delle attività proposte:

Ordine di scuola	Area 1 Alfabetizzazione Digitale	Area2 Collaborazioni	Area 3 Creazione di contenuti digitali	Area 4 Sicurezza	Area 5 Problem Solving
Infanzia	<i>Il mago delle icone e il giardino digitale</i>	<i>Nel bosco delle emozioni con cappuccetto rosso</i>	<i>Il robot Gino Bartalino</i>	<i>Le avventure di Sicur Gino #1</i>	<i>Escape Room La foresta incantata 1</i>
1-2-3 Primaria	<i>Piccoli Ricercatori</i>	<i>Le emozioni a colori</i>	<i>Algoritmi quotidiani</i>	<i>Le avventure di Sicur Gino # 2</i>	<i>Escape Room La foresta incantata 2</i>
4-5 Primaria	<i>L'investigatore Digitale</i>	<i>Storie a fumetti empatiche</i>	<i>La scatola dei giochi digitale</i>	<i>Il decalogo del cittadino digitale</i>	<i>Escape Room Missione nello spazio</i>
Secondaria I Grado	<i>Creiamo una caccia al tesoro virtuale</i>	<i>Viaggio nelle emozioni</i>	<i>Storytelling con Scratch</i>	<i>Fake news e debunker</i>	<i>Escape Room Un'indagine accurata</i>

2. LE AREE E LE ATTIVITÀ

2.1 Il curriculum digitale alla scuola dell'infanzia

La **Scuola dell'Infanzia** è l'ambiente privilegiato per stimolare la curiosità e l'esplorazione, anche in relazione alle tecnologie digitali che circondano i nostri bambini. Non si tratta di insegnare l'uso tecnico di *software*, ma di avviare, attraverso il **gioco** e l'**esperienza sensoriale**, le basi concettuali che un giorno diventeranno le **Competenze Digitali del Cittadino (DigiComp)**.

Le nostre attività digitali sono strutturate per toccare in modo indiretto le 5 Aree del DigiComp, preparando il terreno per la Scuola Primaria:

1. **Guardo e Capisco (Area 1: Alfabetizzazione su Informazioni e Dati):** Il focus è sulla **comprensione** e l'**attenzione**. Usiamo la LIM o i tablet per guardare insieme contenuti scelti (storie animate, canzoni, documentari brevi). L'obiettivo è abituare i bambini a **focalizzarsi su uno schermo** come strumento di apprendimento e a **riconoscere le immagini** (informazioni) che appaiono.
2. **Condivido l'Attenzione e il Mezzo (Area 2: Comunicazione e Collaborazione):** Il digitale diventa un ponte per la **relazione**. Le attività prevedono l'uso di un dispositivo **a turno** o **in coppia**, incoraggiando a scambiarsi il posto, ad aspettare e a **comunicare verbalmente** ciò che si sta facendo. Questo è il primo passo per imparare a collaborare in un ambiente mediato.
3. **Lascio la Mia Impronta Digitale (Area 3: Creazione di Contenuti Digitali):** Qui il bambino è **protagonista creativo**. Usiamo app semplici (disegno a dita, *sticker* virtuali) dove il bambino può **lasciare un segno**, un colore o registrare la propria voce. Questa è l'esperienza base del "creare qualcosa di mio" con uno strumento digitale.
4. **Uso con Cura e Faccio una Pausa (Area 4: Sicurezza):** Lavoriamo sulle **regole e la cura**. Insegniamo ai bambini a **toccare lo schermo con delicatezza**, a non urlare davanti al microfono e a capire che dopo un po' il dispositivo va spento. Si pone l'accento sulla **cura del dispositivo** e sulla consapevolezza di **fare una pausa** per il benessere.
5. **Provo e Riprovo (Area 5: Problem Solving):** L'area è affrontata attraverso l'**errore e la sperimentazione**. Se un pulsante non fa ciò che si aspettava, l'insegnante guida il bambino a **riprovare** e a **capire l'effetto della sua azione**. Questo sviluppa il pensiero logico-sequenziale, base del futuro *problem solving* digitale.

In questo modo, la Scuola dell'Infanzia getta le fondamenta per un rapporto sereno, creativo e consapevole con la tecnologia, coerentemente con i principi pedagogici dell'età prescolare.

2.1.a Scheda AREA 1 INFANZIA

TITOLO ATTIVITÀ: "Il Mago delle Icone e il Giardino Digitale

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO :Attraverso una semplice app educativa o un ambiente digitale predefinito su tablet o LIM, i bambini imparano a riconoscere le icone di base (cliccare, freccia avanti, indietro, audio) e a seguire istruzioni vocali per muoversi tra schermate e distinguere immagini e testo.

COMPETENZA DIGITALE AREA 1 DATA E LITERACY

OBIETTIVI DI AREA: 1

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI

-Riconoscere semplici icone che rappresentano azioni digitali (es. cliccare, guardare). -Seguire semplici istruzioni vocali per navigare in un ambiente digitale predefinito. -Distinguere tra immagini e testi su uno schermo.

DESTINATARI: Bambini di 3-6 anni.

DURATA: 3 incontri da 30 minuti.

METODOLOGIE: Gioco, *Storytelling*, Apprendimento cooperativo (piccoli gruppi), *Learning by doing*.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Nessuna conoscenza digitale specifica. Competenze linguistiche di base (comprensione di semplici istruzioni

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

Incontro 1: "Immagini o Parole?" (Distinguere Contenuti): Si presenta una schermata (scheda 1) con una grande immagine e una breve etichetta di testo. L'insegnante chiede: "Dove vedi l'immagine?" e "Dove vedi le letterine (testo)?". I bambini indicano o toccano l'area corretta, imparando a distinguere le due forme di contenuto digitale. Dopo aver lavorato con la schermata si divide la classe in piccoli gruppi. ogni gruppo avrà le tessere della scheda 2 e dovrà metter in ordine i testi da una parte e le immagini dall'altra. Una volta divise, uniranno le

immagini al testo giusto tramite "FORME PUZZLE" che fungono da guida. I bambini avranno capito il valore pratico della scrittura per indicare le immagini.

Incontro 2: "A caccia di Simboli" (Icane e Azioni): L'insegnante introduce le icone come "simboli magici" che fanno accadere le cose. Mostra e nomina la scheda 3: Nella prima scheda ci sono le icone movimento nella seconda le icone suono. L'insegnante fa finta di cliccare le icone e i bambini devono eseguire i compiti tutti insieme. Successivamente, con le schede cartacee, ogni bambino, a turno o in coppia, deve "cliccare" l'icona mostrata dall'insegnante ed eseguire il comando. (esempio: un bambino "clicca" su "altoparlante" e l'altro bambino emette un suono di un animale o di una canzone che preferisce; un bambino "clicca su "freccia avanti" e l'altro bambino va in avanti.)

Incontro 3: "navigare su un reticolo" (Navigazione Guidata): Le insegnanti preparano un reticolo da coding e nei quadrati inseriscono gli elementi del mare della scheda 4. I bambini giocano in coppia. Uno sarà il marinaio e uno la nave. Sempre nella scheda 4 c'è un dado da lanciare: il marinaio lancia il dado che indica un elemento mare da raggiungere. Ogni coppia (sempre nella scheda 4) la scheda icone per cliccare i comandi e con le icone manda la nave a raggiungere l'elemento. quando le coppie hanno finito si scambiano i ruoli di nave-marinaio e ricominciano.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

Digital board per proiettare

LINK PER ALTRE RISORSE:

scheda 1: link da proiettare

https://www.canva.com/design/DAG2UpDPuyE/GspJHN0EIP_FrD_iusBvGw/view?utm_content=DAG2UpDPuyE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hea30502658

Scheda 1 scaricabile

<https://drive.google.com/file/d/15J05IX-IC0iwYhkZn7VLsOEXwT9uXcBp/view?usp=sharing>

scheda 2

Tessere da ritagliare

<https://drive.google.com/file/d/1Xo50pb-hFTEUymuS88NepJjZ6TJRFwS6/view?usp=sharing>

scheda 3

Scheda da proiettare

https://www.canva.com/design/DAG2UnWRQSS/S4WQPxmjNp7X1s34d3rczA/view?utm_content=DAG2UnWRQSS&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h2f8cc78b86

Scheda 3 da scaricare

<https://drive.google.com/file/d/1-szhIw2wpqFSqxDJjGdM2k9eNgtqkXi/view?usp=sharing>

Scheda 4 Materiale per reticolo

<https://drive.google.com/file/d/1H1bDIVNd0yMxklUmpo0fPNcwwlPYyZM7/view?usp=sharing>

File per modificare le schede Canva su nuovi progetti.

<https://drive.google.com/file/d/1FQsWewvv84IJ3CJ9KEt4H5lnrXSuxkH4/view?usp=sharing>

2.1.b Scheda attività infanzia AREA 2

TITOLO ATTIVITÀ: NEL BOSCO DELLE EMOZIONI CON CAPPUCETTO ROSSO

AMBITO TEMATICO: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRIZIONE DEL PERCORSO Introdurre i bambini ai concetti di emozioni e sentimenti (felicità, tristezza, rabbia, paura, sorpresa, ecc.) attraverso la fiaba di Cappuccetto Rosso.

COMPETENZA DIGITALE AREA2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI AREA

- 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali
- 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Stimolare l'ascolto attivo e partecipato tramite una lettura animata ed espressiva (modulazione della voce, gestualità).
- Far emergere e riconoscere le emozioni vissute dai personaggi e dagli alunni: paura, curiosità, preoccupazione, sollievo...

- Favorire l'espressione emotiva attraverso il gioco, la drammatizzazione e l'arte.
- Sviluppare competenze narrative e linguistiche: identificazione di personaggi, ambienti, sequenze e stati d'animo.

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia (3-6 anni):

DURATA: due incontri da un'ora e trenta minuti

METODOLOGIE: Braistorming, circle time, learning by doing, lezione segmentata.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

PRIMO INCONTRO

- L'insegnante invita i bambini a sedersi in cerchio, creando un ambiente accogliente.
- Mostra l'immagine della fiaba e chiedi: «Chi è questa bambina? Come la chiamereste?».
- Racconta brevemente dove vive e cosa sta per fare.
- Narra la fiaba in cinque sequenze:
 1. Partenza e raccomandazioni della mamma
 2. Nel bosco / incontro col lupo
 3. Inganno del lupo / casa della nonna
 4. Arrivo di Cappuccetto/ salvataggio
 5. Ritorno a casa / riflessioni e conclusioni
- Usa voci diverse per personaggi, enfatizza le pause, usa gesti: ad esempio, incespicare nel bosco, gridare «aiuto», esprimere sollievo.
- Dopo la lettura, l'insegnante chiede ai bambini di condividere come si sono sentiti: «Cosa provava Cappuccetto quando...?»
- Invita a raccontare quando anche loro hanno provato simili emozioni: paura, sorpresa, sollievo...
- Stabilisce insieme ai bambini una regola: «Se vuoi parlare, alza la mano e aspetta il tuo turno».
- Organizza gruppetti di 4-5 bambini. Fornisce materiale per travestirsi.

- Ogni gruppo rappresenta una sequenza chiave della storia usando corpo, voce e oggetti improvvisati.

SECONDO INCONTRO

- L'insegnante racconta nuovamente la fiaba, con l'aiuto dei bambini, ricordando le emozioni espresse dai vari personaggi.
 - Mostra poi un cartellone con le ambientazioni (bosco, casa, sentiero) e le sagome dei personaggi con un retro in feltro, così possono essere attaccati al cartellone (il materiale deve essere precedentemente preparato).
 - Ogni gruppo posiziona il proprio personaggio nella scena corretta.
-
- Ogni gruppo disegna emozioni con volto espressivo accanto a ciascuna situazione.
 - L'insegnante chiede ai vari gruppi come si sono sentiti i diversi personaggi.

Questi incontri aiutano i bambini ad ascoltare, a sapere cosa sente un personaggio, ma anche cosa provano loro. Attraverso drammatizzazione, arte e dialogo, emergeranno emozioni autentiche e si svilupperanno abilità linguistiche, narrative e sociali. La fiaba non è solo da ascoltare, ma da vivere, sentire e rappresentare insieme.

MATERIALI

LINK

https://vecchiosito.icstoniatti.edu.it/wp-content/uploads/sites/152/Cappuccetto_rosso.pdf

Storia Cappuccetto Rosso

<https://fantavolando.it/cappuccetto-rosso-i-personaggi-della-storia/>

Immagini personaggi Cappuccetto Rosso

<https://www.imparaconpoldo.it/2014/11/lettura-animata-cappuccetto-rosso.html>

LINK PER ALTRE RISORSE:

1. Fiabe sonore / audiolibri musicali

- “Fiabe Sonore – Cappuccetto Rosso”: versione audio classica con dialoghi, rumori ambientali del bosco e melodie che seguono la narrazione. Ideale per accompagnare la lettura con atmosfera sonora evocativa .
- “Cappuccetto Rosso / Fiaba Sonora” (Curci Young): albo illustrato interattivo che integra lettura, musica di Robert Schumann per pianoforte, immagini animate e ritmo “PAM PAM” per coinvolgere i bambini sia visivamente che uditivamente. Offre un’esperienza multisensoriale e favorisce l’ascolto e la creatività .

2. Audiolibri e raccolte con musica

- “30 Fiabe per i tuoi bambini” di Coccole Sonore: contiene il racconto di “Cappuccetto Rosso” tra le fiabe narrate. Perfetto per momenti di ascolto collettivo o per ambientare la storia con una voce calda e rassicurante .
- “Cantiamo le fiabe” di Paoline Editoriale Audiovisivi: raccolta di 16 brani musicali dedicati al mondo delle fiabe, da usare per introdurre ulteriori canzoni o ambientazioni sonore durante la lezione .

3. Fiabe rock e musica cantata

- “Le Fiabe Rock” (Darwin Edizioni): rivisitazione della fiaba con inserti musicali energici e ritmici tra le scene. Alcuni brani, come la “canzone delle fragole”, hanno melodie dolci e cullanti che stimolano il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei bambini .

4. Libri-canzone con supporto psicomotorio

- “A Passo di Fiaba” (Mela Educational): libro-con-canzone che offre canzoni semplici, brevi da cantare, accompagnate da schede e suggerimenti di psicomotricità. Perfetto per integrare musica e movimento mimato, favorendo l’apprendimento emozionale .

2.1.c Scheda attività infanzia AREA 3

TITOLO ATTIVITÀ:

“ Il Robot Gino Bartalino”

AMBITO TEMATICO - Campi di esperienza: Il sé e l’altro, Il corpo e il movimento, I discorsi e le parole, La conoscenza del mondo, Immagini suoni e colori.

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: introdurre i bambini al pensiero logico e sequenziale attraverso competenze ludiche, corporee e narrative, favorendo intuizione del linguaggio delle macchine e la comprensione delle relazioni causa-effetto con attività plugged e unplugged

COMPETENZA DIGITALE :Creazione di contenuti digitali

OBIETTIVI DI AREA:

- sviluppare contenuti digitali
- integrare e rielaborare contenuti digitali

OBIETTIVI SPECIFICI :

- riconoscere e ricostruire sequenze temporali e logiche
- ordinare azioni, immagini o eventi secondo una logica
- riconoscere e utilizzare concetti spaziali
- muoversi e orientarsi nello spazio
- seguire sequenze di comandi

DESTINATARI: bambini di 4/5 anni

DURATA: 4 incontri da 40/50 minuti ciascuno

METODOLOGIE: Braistorming, circle time, learning by doing, Cooperative Learning.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

- capacità di comprendere e rispettare semplici consegne
- riconoscimento di destra/sinistra, avanti/indietro
- interesse per il gioco simbolico e cooperativo

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI:

Primo incontro: attività collettiva in circle time: cosa fa un robot? Seguire semplici sequenze di istruzioni (anche visive o gestuali) per muoversi nello spazio o far compiere azioni a oggetti reali (attività di coding unplugged). introduzione ai comandi base: avanti, gira a destra, gira a sinistra, stop.

Secondo incontro: programmiamo il robot umano: i bambini, a coppie, danno istruzioni ad un compagno-robot per raggiungere un oggetto o una meta. Si usano frecce direzionali su cartoncini per rappresentare visivamente i comandi.

Terzo incontro: in piccoli gruppi, i bambini posizionano frecce su un tappeto o un tracciato sul pavimento per “programmare” il percorso del robot. verifica collettiva: il robot esegue le istruzioni. Discussioni sugli errori e correzioni.

Quarto incontro: il bambino imposta una sequenza di comandi sulla Blue Bot per fargli raggiungere un oggetto o meta. Il bambino interagisce con lo spazio reale e con oggetti veri posti sul tappeto.

Giochi e esercizi interattivi dove il bambino segue istruzioni visive per completare azioni (trascinare oggetti, spostare personaggi); ad esempio **Wordwall**.

MATERIALI NECESSARI:

- frecce direzionali stampate,
- tappeto a quadri o griglia sul pavimento creata con nastro adesivo,
- oggetti - obiettivi vari (pallina, peluche, cubi, ecc.)
- Blue Bot, tappeti con percorsi o immagini,
- lavagna interattiva

LINK MATERIALI:

Scheda 1 "Gino Bartalino"

https://drive.google.com/file/d/1cW4R3_sSw0lhZJ9BVJk7ARA6h7le9GQT/view?usp=drive_link

Scheda 2 Frecce

<https://drive.google.com/file/d/1VoMMrdn7WINVJErMhNOPc0ILnRBQkmKG/view?usp=sharing>

LINK PER ALTRE RISORSE:

- <https://programmailfuturo.it/attivita/unplugged>
- <https://code.org/>

2.1.d Scheda attività infanzia AREA 4

TITOLO ATTIVITÀ: LE AVVENTURE DI SICUR GINO

AMBITO TEMATICO: Sicurezza Digitale

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: Attraverso il racconto di brevi storie, disegni, giochi accompagniamo i bambini e le bambine a conoscere il concetto di sicurezza digitale e tecnologica. Aiutare i bambini a capire che alcune cose si possono raccontare a tutti e altre solo a mamma e papà e imparare a capire quando usare i dispositivi tecnologici oppure fare altre attività.

COMPETENZA DIGITALE AREA 4 SICUREZZA

OBIETTIVI DI AREA:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI SPECIFICI

Riconoscere che i dispositivi digitali sono delicati e vanno maneggiati con cura (mostrando come tenerli correttamente).

- Comprendere che alcune informazioni (es. il proprio nome, l'immagine) non vanno condivise con sconosciuti online (attraverso storie e personaggi).
- Riconoscere l'importanza di fare delle pause dall'utilizzo dei dispositivi digitali (quando l'insegnante lo indica).
- Essere consapevoli che l'uso eccessivo di energia dei dispositivi ha un impatto sull'ambiente (discussione semplice sull'importanza di spegnere).
- Insegnare ai bambini a riconoscere i momenti e i modi appropriati per usare smartphone, tablet o computer, e l'importanza di bilanciare il tempo davanti allo schermo con altre attività.

DESTINATARI: bambini e bambine della scuola dell'infanzia (3-6 anni)

DURATA: tre incontri 1 ora e 30 minuti

METODOLOGIE: Braistorming con presentazione alla digital board, gioco "CONDIVIDO-TENGO PER ME", attività grafica: per i 3 e 4 anni con scheda preimpostata, per i più grandi attività grafica libera

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: saper ascoltare una storia, conoscere i colori del semaforo, saper disegnare e colorare seguendo indicazioni.



DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Primo Incontro

Racconto storia: Le avventure di Sicur Gino

C'era una volta, in una città fatta di tanti computer e telefonini, un supereroe speciale che si chiamava Sicur Gino! Non aveva un mantello, ma una maglietta blu con un lucchetto disegnato, e il suo superpotere era rendere tutto più sicuro.

I telefonini e i computer di Cyber Town

Un giorno, Sicur Gino vide che dei piccoli mostriciattoli dispettosi, chiamati virus, volevano entrare nei computer e nei telefonini dei bambini per fare tanti guai. Questi virus erano come dei microbi che fanno ammalare i nostri amici computer. Ma Sicur Gino era lì!

Con la sua Scudo Magico, ha protetto tutti i computer, e con la sua Acqua Pulente Antivirus ha lavato via tutti i mostriciattoli. Così, i computer e i telefonini sono tornati a funzionare benissimo, e tutti i giochi e i disegni dei bambini erano al sicuro!

Le storie vere e quelle finte

Poi, Sicur Gino ha visto che c'erano delle storie un po' strane che giravano tra i bambini, delle storie finte che facevano preoccupare e mettere tristezza. Sicur Gino ha usato la sua Lente della Verità per guardare bene le storie e scoprire quali erano vere e quali erano solo delle buffe bugie.

Ha spiegato ai bambini che è importante chiedere sempre agli adulti se una storia è vera prima di crederci, così nessuno si sarebbe preoccupato per niente. Sicur Gino voleva che tutti fossero felici e tranquilli!

La spazzatura dei telefonini

Infine, Sicur Gino ha notato che alcuni bambini buttavano via i loro vecchi telefonini e i giocattoli elettronici nella spazzatura normale, come se fossero bucce di banana. Ma Sicur Gino sapeva che questi oggetti avevano bisogno di un posto speciale dove andare, per non fare male all'ambiente e alla terra.

Così, con la sua Mappa del Riciclo, ha insegnato a tutti a buttare i vecchi telefonini e i giochi rotti in contenitori speciali. Ha spiegato che, se li mettiamo nel posto giusto, possiamo aiutare la nostra Terra a rimanere pulita e felice.

Sicur Gino era un eroe davvero bravo! Non solo proteggeva i telefonini, ma aiutava anche i bambini a stare bene e a prendersi cura del nostro bellissimo pianeta. E ogni giorno, Sicur Gino vegliava su tutti, per far sì che la città fosse sempre un posto sicuro e pieno di sorrisi!

LINK STORIA CANVA “le avventure di Sicur Gino” da proiettare

https://www.canva.com/design/DAG2CEX4inU/I14SSS2fbl4wafHwMZ30kw/view?utm_content=DAG2CEX4inU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h57e2b4ff0c

LINK STORIA CANVA “le avventure di Sicur Gino” stampabile

<https://drive.google.com/file/d/1SNDIgQOo3uErbn9pHgOPU38JkMGRS5db/view?usp=sharing>

LINK STORIA CANVA “le avventure di Sicur Gino” modificabile

https://www.canva.com/design/DAG2CEX4inU/ORfNnHshPkWOAZYoqgtlqQ/view?utm_content=DAG2CEX4inU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Secondo incontro

Proteggere la Privacy Online

1. Il Gioco del "Condivido o Tengo Segreto?"

Come giocare:

1. Mostra ai bambini i due cesti e spiega cosa significano.
2. Prendi una carta alla volta. "Questo è un disegno che hai fatto. Lo mettiamo nel cesto del 'Condivido' o del 'Tengo Segreto'?"
3. Guida i bambini a scegliere il cesto giusto e a spiegare perché (es. "Il disegno posso mostrarlo a tutti!", "La mia casa no, quella è solo per mamma e papà").
4. Per le informazioni più sensibili (come l'indirizzo o il telefono, rappresentati in modo molto semplice), enfatizza che **solo mamma e papà sanno dove abitano e i numeri importanti**, e che non dobbiamo dirgli agli sconosciuti.

2. Disegna la Tua "Scatola dei Tesori Segreti"

Obiettivo: Far capire che ci sono cose "speciali" che teniamo solo per noi o per persone molto fidate.

Come fare:

1. Chiedi ai bambini di disegnare una grande **"scatola"** sulla loro carta.
2. Spiega che questa è la loro "scatola dei tesori segreti", dove mettono le cose che sono solo loro e che non vanno dette a tutti.
3. Chiedi loro di disegnare o incollare adesivi all'interno della scatola che rappresentino cose "segrete" o private (es. la loro casa, il loro nome, le loro password, o semplicemente un "segreto" personale, o un loro "potere magico" che non devono dire a tutti).
4. Sulla parte esterna della scatola, o intorno, possono disegnare cose che possono mostrare a tutti (es. un fiore, un sole, un sorriso, un gioco che gli piace).
5. Incoraggiarli a mostrare la loro scatola, ma a non rivelare i "segreti" all'interno se non vogliono. Questo rinforza il concetto di scelta.

Terzo incontro

Il Semaforo dei Dispositivi Digitali

Questo gioco aiuta i bambini a capire quando è appropriato usare i dispositivi digitali e quando è meglio fare altre attività.

Svolgimento:

1. Introduzione (5 minuti): Raduna i bambini e parla con loro dei dispositivi digitali (tablet, telefono, computer). Chiedi loro a cosa servono e quando li usano. Spiega che sono strumenti utili, ma che dobbiamo imparare a usarli in modo "intelligente" e "sicuro", proprio come impariamo ad attraversare la strada con il semaforo.
2. Presentazione del Semaforo (5 minuti): Mostra i tre cartelloni del semaforo e spiega il loro significato:
 - **Verde:** "Via libera! Posso fare questa attività, è buona per me!"
 - **Giallo:** "Attenzione! Posso fare questa attività con il tablet/telefono, ma per poco tempo e con l'aiuto di un adulto."
 - **Rosso:** "Stop! Non posso fare questa attività con il tablet/telefono. È il momento di fare altro o è pericoloso."
3. **Il Gioco delle Immagini** (10-15 minuti):
 - Metti tutte le immagini nella scatola o nel sacchetto.
 - A turno, ogni bambino pesca un'immagine.
 - Il bambino deve guardare l'immagine e decidere davanti a quale semaforo (rosso, giallo o verde) posizionarla, spiegando il perché della sua scelta.

- Per esempio:
 - Se pesca "bambini che giocano all'aperto", la metterà sotto il semaforo verde e dirà: "Questo è verde perché è bello giocare fuori, senza tablet!"
 - Se pesca "bambino che guarda un cartone animato", la metterà sotto il semaforo giallo e dirà: "Questo è giallo perché posso guardare i cartoni, ma non per tanto tempo!"
 - Se pesca "bambino che usa il telefono mentre mangia", la metterà sotto il semaforo rosso e dirà: "Questo è rosso perché a tavola si chiacchiera, non si usa il telefono!"
- L'insegnante guida la discussione, aiutando i bambini a capire le motivazioni e correggendo se necessario in modo gentile.
- 4. Discussione Finale (5 minuti): alla fine del gioco, ripassate insieme le diverse categorie. Ricorda ai bambini che ci sono tante cose belle da fare oltre a usare i dispositivi digitali e che è importante trovare un buon equilibrio.

Consigli aggiuntivi:

- Coinvolgi i bambini nella creazione delle immagini per renderli più partecipi.
- Rendi il gioco interattivo e divertente con esclamazioni come "Bravo!" o "Ottima idea!"
- Puoi ripetere il gioco più volte, magari introducendo nuove immagini o scenari.

Questo gioco è un ottimo modo per iniziare a sensibilizzare i bambini sull'uso responsabile della tecnologia in modo semplice e comprensibile per la loro età.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Digital board

ALTRI MATERIALI:

- Due cesti o scatole: uno con un'immagine di un **sorriso grande** (per "Condivido") e l'altro con un'immagine di una **bocca chiusa con un dito sopra** (per "Tengo Segreto").
- Disegni o piccole carte con immagini di cose da condividere e cose da tenere segrete (es. un disegno fatto da loro, la loro maglietta preferita, la loro casa, il loro nome, il loro papà/mamma, un gioco, un numero di telefono)
- Materiali: Tre cartelloni (o grandi fogli di carta) colorati: rosso, giallo e verde.
- Una scatola o un sacchetto.
- Immagini o disegni che rappresentano diverse attività:
 - **Attività "Verdi"** (da fare sempre): Giocare all'aperto, leggere un libro, disegnare, giocare con le costruzioni, mangiare, dormire, parlare con la famiglia e gli amici.

- **Attività "Gialle"** (da fare a volte, con attenzione): Guardare un cartone animato per un tempo limitato, fare una videochiamata con i nonni, giocare a un gioco educativo su tablet per poco tempo.
- **Attività "Rosse"** (da non fare mai con i dispositivi o quando non si possono usare): Usare il telefono a tavola, guardare il tablet prima di dormire, usare il telefono mentre si attraversa la strada, tenere il volume troppo alto.
- fogli, matite colorate, adesivi, cartelloni per creare il semaforo, immagini relative a questo gioco, sacchetto per contenere le immagini

LINK PER ALTRE RISORSE:

Siti per risorse digitali

<https://www.internetmatters.org/it/schools-esafety/primary/>

IMMAGINI DA STAMPARE E PLASTIFICARE PER L'ATTIVITA'

Immagini 1° e 2° incontro File da proiettare

https://www.canva.com/design/DAG1ToD_Y3o/IOpJuzRPJz0MW5iLmSLWiw/view?utm_content=DAG1ToD_Y3o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h557576e742

Immagini 1° e 2° incontro File da stampare

<https://drive.google.com/file/d/1Ot0Y0Q9ZNONP2QkRI-93G2VOgvUW-aMi/view?usp=sharing>

Immagini 1° e 2° incontro File da modificabile

https://www.canva.com/design/DAG1ToD_Y3o/LxLVkIKdkY-wdXD5LV-MeA/view?utm_content=DAG1ToD_Y3o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publicsharelink&mode=preview

MASCHERE SUPEREROI

https://pianetabambini.it/maschere-supereroi-colorare-bambini/#google_vignette

2.1.e Scheda attività infanzia AREA 5

TITOLO ATTIVITÀ: "LA FORESTA INCANTATA"

AMBITO TEMATICO : "CONOSCENZA DEL MONDO"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO :

Un Viaggio a Tappe per Piccoli Esploratori della Mente

L'intraprendere la risoluzione di enigmi si trasformerà in un'emozionante avventura per i bambini, un "gioco a prove" che stimola la mente e nutre lo spirito di squadra. Ogni tappa è pensata per sviluppare abilità diverse, dal riconoscimento di forme e colori al pensiero logico, il tutto in un'atmosfera di gioco e collaborazione. Ecco una descrizione discorsiva di come si articola questo percorso, pensato per guidare i piccoli enigmisti verso la soluzione finale.

COMPETENZA DIGITALE:

- alfabetizzazione digitale ,problem solving digitale.

OBIETTIVI DI AREA:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI

Scuola dell'infanzia (3-6 anni):

- Riconoscere semplici icone che rappresentano azioni digitali (es. cliccare, guardare)
- Seguire semplici istruzioni vocali per navigare in un ambiente digitale predefinito
- Distinguere tra immagini e testi su uno schermo.

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia (3-6 anni):

DURATA: 30 minuti . Presenza di un timer : terminato il tempo il gioco ripartirà dall'inizio.

METODOLOGIE: Brainstorming , brainwriting, learning by doing.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE

- Conoscere i colori
- Distinguere le forme

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELL'INCONTRO

Gli enigmi sono basati sul riconoscimento di forme, colori e suoni.

Benvenuti nella foresta incantata! Un' escape room digitale interattiva da proiettare sulla LIM.

Svolgimento: I bambini sono stati trasportati in un regno fantastico (una foresta) dove dovranno trovare la via d'uscita risolvendo degli enigmi magici.

Ogni fase risolta , condurrà i ragazzi ad un livello successivo (enigmi, indovinelli e memory) .

Elementi Chiave:

- Lavoro di gruppo: Tutte le prove richiedono collaborazione per essere superate.
- Problem Solving: I bambini usano la logica e il ragionamento per risolvere enigmi e sfide.
- Discussione e Supporto: Vengono incoraggiati a parlare tra loro e un adulto può fornire piccoli aiuti se sono in.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

- Utilizzo della Lim

LINK ESCAPE

<https://sites.google.com/icginobartalicortona.edu.it/escape-1/home-page>

LINK SOLUZIONI ESCAPE

https://drive.google.com/file/d/1Utvf1r8RFMFo1HjpUnECBalyxRBt4R_T/view?usp=sharing

ALTRI MATERIALI:

- forme geometriche
- Colori

2.2 Il curricolo digitale nei primi tre anni della scuola primaria

In un'epoca in cui la tecnologia fa parte della vita quotidiana, la **Scuola Primaria (classi I, II e III)** ha il compito fondamentale di accompagnare i bambini nei loro primi passi nel mondo digitale. Non si tratta di usare la tecnologia per ore, ma di usarla **bene e con intelligenza**. Per questo, il nostro piano didattico digitale si basa sulle **5 Aree del Quadro Europeo DigiComp**, che ci guidano nello sviluppo delle competenze digitali essenziali attraverso il **gioco** e **l'esplorazione guidata**.

Lavorare con le 5 Aree del DigiComp è fondamentale per insegnare ai più piccoli le basi di una cittadinanza digitale sicura e creativa:

1. **Trovo e Scegli i Contenuti (Area 1: Alfabetizzazione su Informazioni e Dati):**
Aiutiamo i bambini a usare i dispositivi per **cercare insieme** immagini o brevi video didattici (ad esempio, sul ciclo dell'acqua). Impariamo a **capire dove cliccare** (navigazione di base) e, soprattutto, che non tutto ciò che si vede sul tablet è vero!
2. **Parlo e Condivido con i Compagni (Area 2: Comunicazione e Collaborazione):**
Questa area è sviluppata attraverso la **collaborazione in classe** usando la LIM o il tablet. I bambini imparano a usare gli strumenti digitali per **comunicare un'idea** (ad esempio registrando la propria voce), a **condividere il turno** e a usare le parole giuste quando si comunica in digitale (le basi del rispetto online).
3. **Disegno e Creo con il Digitale (Area 3: Creazione di Contenuti Digitali):**
Incoraggiamo l'uso di app semplici per **disegnare, colorare e creare storie** (ad esempio, usando la *Pixel Art* o app di *storytelling* con figure). Questo li rende **autori** e non solo spettatori, e li introduce al concetto che i loro contenuti sono unici.
4. **Sto Attento e Mi Proteggo (Area 4: Sicurezza):** È l'area della **prevenzione semplice**. Insegniamo ai bambini le regole di base per **stare al sicuro**: non aprire link sconosciuti, chiedere sempre aiuto all'adulto, e non dare le proprie informazioni personali. Impariamo anche a prenderci delle pause per non stancare gli occhi.
5. **Risolvero i Piccoli Intoppi (Area 5: Problem Solving):** Questa competenza si sviluppa quando, ad esempio, un'app non si apre o un video si blocca. Incoraggiamo i bambini a **capire cosa è successo** ("Forse non ho cliccato bene?") e a **provare a correggere** l'errore in modo autonomo prima di chiedere aiuto. Questo sviluppa la loro **curiosità** e la capacità di ragionare.

Adottare il DigiComp ci assicura di offrire una base solida e strutturata, trasformando i dispositivi digitali da semplici giocattoli in **strumenti didattici preziosi** per la crescita e l'apprendimento.

2.2.a Scheda attività primi anni primaria AREA 1

TITOLO ATTIVITÀ: "Piccoli Ricercatori di Immagini e Tesori"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO :Gli alunni imparano a usare un motore di ricerca per trovare immagini specifiche tramite parole chiave fornite dall'insegnante. Successivamente, identificano le sezioni di una pagina e praticano il salvataggio di contenuti in una cartella pre-esistente.

COMPETENZA DIGITALE :DATA E LITERACY

OBIETTIVI DI AREA:-

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;-
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI Utilizzare semplici motori di ricerca (es. immagini) con parole chiave guidate. Identificare le parti principali di una pagina web (titolo, immagini, testo). Salvare un'immagine o un breve testo fornito dall'insegnante in una cartella designata.

DESTINATARI: Alunni di 7-8 anni.

DURATA: 2 incontri da 60 minuti.

METODOLOGIE: *Guided Discovery, Pair-work* (lavoro in coppia), Esercitazioni pratiche.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

- Saper usare il mouse/touchpad e la tastiera per scrivere brevi parole

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

Incontro 1: "Caccia alle Immagini e Mappa del Web":

1. **Ricerca Guidata** : L'insegnante mostra come accedere a un motore di ricerca e utilizzare la sezione "Immagini". Fornisce parole chiave semplici (es. "gatto rosso", "torre pendente") e i bambini, a coppie, le digitano e selezionano l'immagine che ritengono più pertinente.
2. **Anatomia della Pagina Web (1.2)**: L'insegnante proietta una pagina web semplice e la scompone: "Questo è il **Titolo** grande, qui ci sono le **Immagini** e qui il **Testo** (le parole)". I bambini identificano queste parti su pagine diverse.
3. la classe in piccoli gruppi decide in accordo con l'insegnante di ricercare un semplice argomento. Riflettere alla fine sull'esplorazione



Incontro 2: "Il Posto Giusto per Ogni Cosa" (Gestione File):

L'insegnante prima dell'incontro deve aver preparato in ogni desktop dei computer una cartella dal titolo "immagini ricerca"

L'insegnante dà la scheda 1 ad ogni piccolo gruppo. Il piccolo gruppo segue le indicazioni per ricercare e raccogliere immagini.

Incontro 3: Ricerca autonoma.

Ogni piccolo gruppo, in base alla ricerca del precedente incontro sceglie con l'insegnante un tema e crea una raccolta di immagini da catalogare. Le raccolte possono essere legate ad argomenti disciplinari per creare cartelloni di classe.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

Postazioni informatiche (PC/Tablet) per ogni coppia, con accesso a Internet e un motore di ricerca (impostato su modalità sicura).

ALTRI MATERIALI: Fogli e matite per prendere appunti sulle parole chiave.

LINK PER ALTRE RISORSE:

Motori di ricerca per bambini

Qwant Junior: Specificamente pensato per bambini dai 6 ai 12 anni, blocca contenuti inadeguati, non mostra pubblicità e non conserva la cronologia di ricerca.

Kiddle: Fornisce risultati sicuri, con risultati che includono una versione ingrandita del testo per facilitare la lettura.

FragFinn: Un motore di ricerca progettato per i bambini, con l'obiettivo di offrire un'esperienza di navigazione sicura e adatta alla loro età.

KidRex: Basato su un filtro di sicurezza di Google, è pensato per i più piccoli e utilizza una grafica ispirata ai disegni dei bambini, ma è principalmente in inglese.

Scheda 1 stampabile

<https://drive.google.com/file/d/1KtuolWEnU-KWzEXPfYAekGuhPuYV0Ci3/view?usp=sharing>

2.2.b Scheda attività primi anni primaria AREA 2

TITOLO ATTIVITÀ: LE EMOZIONI A COLORI

AMBITO TEMATICO AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO

Prendere consapevolezza delle proprie emozioni e saperle esternare per poi arrivare a saperle gestire.

Le attività qui elencate danno spunto per creare momenti in cui i bambini possono condividere con il gruppo classe i propri stati d'animo.

COMPETENZA DIGITALE: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI AREA:

- 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali
- 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

DESTINATARI: Primi tre anni della scuola primaria (7-9 anni):

DURATA: TRE INCONTRI DA 1 ORA CIASCUNO

METODOLOGIE: Braistorming, circle time, learning by doing, lezione segmentata.

Obiettivi generali:

- Sviluppare la consapevolezza emotiva.
- Arricchire il vocabolario emotivo.
- Imparare a comunicare le emozioni in modo sano e costruttivo.
- Stimolare l'empatia.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

PRIMO INCONTRO: Esploriamo le Emozioni

Obiettivi specifici:

- Introdurre le emozioni primarie.
- Riconoscerle nel corpo e nella mimica.
- Creare un primo legame con il linguaggio emotivo.

Attività:

1. Cerchio delle emozioni (15 min)
 - I bambini siedono in cerchio. L'insegnante mostra delle immagini di volti (disegni/cartoncini con espressioni: felice, triste, arrabbiato, impaurito, sorpreso, disgustato).
 - Si chiede: "Quando ti sei sentito così?"
 - Ogni bambino sceglie un'emozione e racconta brevemente un episodio.
2. Il Gioco delle Facce (15 min)
 - In piccoli gruppi, i bambini pescano una carta emozione e la mimano.
 - Gli altri devono indovinare e poi dire: "Anch'io mi sento così quando..."
3. Creiamo la Ruota delle Emozioni (30 min)
 - Con cartoncini colorati, ogni bambino crea una piccola ruota personale con 6 emozioni base.
 - Si scrive e si disegna un esempio di quando si prova quell'emozione.

SECONDO INCONTRO: Dare voce alle Emozioni

Obiettivi specifici:

- Saper esprimere verbalmente ciò che si prova.
- Ascoltare attivamente gli altri.
- Collegare emozioni a situazioni.

Attività:

1. Storia con emozioni (15 min)
 - Lettura animata del libro "I colori delle emozioni" di A. Llenas.
 - Si discute: "Che emozioni prova il personaggio? Le hai mai provate anche tu?"
2. Il Termometro delle Emozioni (15 min)
 - Si scarica il termometro dal link.
 - Si posizionano le emozioni in base all'intensità (es. arrabbiato – furioso – infastidito).

- Si fa un breve role-play per ogni emozione su come comunicarla.
- 3. Il Diario delle Emozioni (30 min)
 - Ogni bambino riceve una scheda con 3 spazi:
 - Oggi mi sono sentito...
 - Perché...
 - Ho reagito così...
 - Dopo aver scritto/disegnato, chi vuole condivide.

TERZO INCONTRO: Gestire le Emozioni e Capire gli Altri

Obiettivi specifici:

- Imparare strategie per gestire emozioni forti.
- Rafforzare empatia e comunicazione non violenta.
- Usare la ruota delle emozioni in modo attivo.

Attività:

1. Situazioni-emozioni (15 min)
 - Si leggono delle brevi situazioni (es: "Hai perso il tuo gioco preferito") e si chiede:
 - "Che emozione provi?"
 - "Cosa potresti fare per stare meglio?"
 - Si introducono strategie: respirare, chiedere aiuto, parlare, disegnare...
2. Io sento, io dico (15 min)
 - Si insegna una semplice formula:
"Quando succede, io mi sento, e vorrei".
 - Si provano delle simulazioni in coppia.
3. Il Gioco "Indovina le emozioni" (30 min)
 - Gioco interattivo di Wordwall
 - Conclusione collettiva su come riconoscere i sentimenti degli altri.

MATERIALE NECESSARIO:

- Cartoncini colorati, forbici, colla.
- Immagini di volti/emozioni.
- Libro illustrato sulle emozioni.
- Carta grande per la ruota e il termometro delle emozioni.
- Schede per il diario emotivo.

sUGGERIMENTI PER I DOCENTI:

- Sii un modello: verbalizza le tue emozioni con chiarezza.
- Crea un ambiente sicuro, senza giudizi.
- Valorizza ogni emozione come legittima (non esistono emozioni “sbagliate”).
- Adatta il linguaggio all'età e alla sensibilità del gruppo.

LINK UTILI

Immagini volti ed emozioni

<https://pianetabambini.it/colori-emozioni-disegni-colorare/>

Carte delle emozioni

<https://pianetabambini.it/carte-emozioni/>

Ruota delle emozioni

<https://pianetabambini.it/ruota-emozioni-stampare-colorare/>

Termometro delle emozioni

<https://bambinimagici.it/wp-content/uploads/2022/09/termometro-emozioni-bambinimagici.jpg>

Scheda delle emozioni (SCHEDA 1)

https://drive.google.com/file/d/1nfkModUSfzTrfneKyokk85IL6UjOolhM/view?usp=drive_link

Libro “I colori delle emozioni” di A. Llenas

<https://www.youtube.com/watch?v=c4tugKhwfQQ>

Gioco “Indovina l’emozione”

<https://wordwall.net/it-it/community/emozioni/gioco-con-le>

2.2.c Scheda attività primi anni primaria AREA 3

TITOLO ATTIVITÀ:” Algoritmi quotidiani”

DESTINATARI: alunni delle classi 1^a, 2^a, 3^a primaria (7-9 anni)

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO : i bambini saranno guidati a rappresentare semplici algoritmi legati alla vita quotidiana, usando diagrammi di flusso e attività unplugged. Il percorso si conclude con la creazione di una semplice sequenza visiva per risolvere un problema. Questo percorso potenziato mira a rendere l'esperienza ancora più interattiva e a solidificare l'apprendimento attraverso una maggiore varietà di stimoli, mantenendo un approccio ludico e cooperativo.

COMPETENZA DIGITALE: AREA 3 "Creazione di contenuti digitali"

OBIETTIVI DI AREA:

- Sviluppare contenuti digitali
- Interagire e rielaborare contenuti
- Introduzione al pensiero computazionale

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Rappresentare algoritmi semplici con diagrammi di flusso o sequenze illustrate
- Comprendere sequenza, ciclo ed evento nella programmazione visuale
- Risolvere piccoli problemi attraverso procedure codificate

DURATA: 4 incontri

SUDDIVISIONE DETTAGLIATA DELL'INCONTRO:

Fase 1: Accoglienza e Brainstorming

Circle Time - "La Macchina Umana": L'insegnante inizia chiedendo ai bambini: "Cosa facciamo ogni mattina da quando ci svegliamo a quando usciamo per venire a scuola?". Si raccolgono le idee su una lavagna o un cartellone.

Brainstorming Guidato - "La Ricetta Perfetta": L'insegnante focalizza l'attenzione su un'azione specifica emersa, come "fare colazione". Chiede: "Quali sono i passi esatti, in ordine, per preparare una tazza di latte con i cereali? Cosa succede se inverte i passaggi, mettendo prima i cereali e poi la tazza sul tavolo?". Questo introduce in modo intuitivo il concetto di **sequenza ordinata**. Si evidenzia come l'ordine sia fondamentale per ottenere il risultato desiderato.

Fase 2: Scopriamo l'Algoritmo e i Diagrammi di Flusso

Lezione Segmentata e Interattiva:

- **Definizione di Algoritmo:** L'insegnante introduce la parola "algoritmo" come una "lista di istruzioni passo-passo per risolvere un problema o completare un compito". Si utilizzano gli esempi del brainstorming (lavarsi i denti, allacciarsi le scarpe, preparare lo zaino).
- **Introduzione ai Simboli:** Vengono presentati i simboli base del diagramma di flusso in modo semplice e visivo, associandoli a forme familiari:
- **Ovale (Inizio/Fine):** "Il punto di partenza e il punto di arrivo del nostro viaggio."
- **Rettangolo (Azione):** "Cosa dobbiamo FARE? È un'istruzione, un comando!" (Es: "Prendi lo spazzolino").
- **Freccia (Direzione):** "La strada da seguire, ci dice qual è il prossimo passo."
- **Creazione di un Algoritmo Guidato:** Insieme, alla lavagna, si costruisce il diagramma di flusso dell'algoritmo "Lavarsi i denti", usando i simboli appena imparati. L'insegnante disegna le forme e i bambini suggeriscono le istruzioni da inserire.

Fase 3: Lavoro Cooperativo - Creiamo i Nostri Algoritmi

Learning by Doing in Piccoli Gruppi: I bambini vengono divisi in gruppi di 3-4. A ogni gruppo viene assegnato un algoritmo quotidiano diverso da rappresentare (o possono sceglierlo da una lista).

- *Esempi di algoritmi:* "Preparare lo zaino per la scuola", "Allacciarsi le scarpe", "Fare un panino al prosciutto", "Piantare un semino".

Materiali: Ogni gruppo riceve un cartellone grande, pennarelli, e sagome di cartoncino pre-tagliate delle forme del diagramma di flusso (ovali e rettangoli) per facilitare la composizione.

Compito: I bambini devono discutere la sequenza corretta, scrivere le azioni nei rettangoli, l'inizio e la fine negli ovali, e collegare tutto con le frecce. L'insegnante gira tra i gruppi per facilitare, porre domande e aiutare a scomporre i problemi.

Fase 4: Il Robot Umano e Condivisione

Presentazione e Debugging: A turno, un gruppo presenta il proprio cartellone. Un portavoce legge le istruzioni.

Il Gioco del Robot: Un bambino di un altro gruppo viene scelto per fare il "robot". Un membro del gruppo che ha creato l'algoritmo deve "programmarlo", leggendo ad alta



voce un'istruzione alla volta, esattamente come scritta nel diagramma. Il robot esegue l'azione (mimandola).

Riflessione: Questa fase è cruciale. Il robot eseguirà solo ciò che gli viene detto. Se un passo è mancante o poco chiaro (es: dice "metti il libro nello zaino" ma non "apri lo zaino"), il robot si "blocca". Questo fa emergere l'importanza di istruzioni precise e complete (un primo approccio al concetto di *debugging*).

Conclusione: Si chiude il cerchio tornando all'idea che computer e robot hanno bisogno di istruzioni chiare e ordinate per funzionare, proprio come noi per eseguire i compiti della vita quotidiana.

METODOLOGIE: Brainstorming, brainwriting, circle time, learning by doing, lavoro cooperativo, lezione segmentata.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Nessuna conoscenza pregressa richiesta (primo approccio al coding unplugged)

Materiale necessario:

- Digital Board o lavagna tradizionale,
- pennarelli,
- matite,
- gessetti colorati,
- cartelloni bianchi grandi,
- colla,
- forbici,
- fogli, sagome di cartoncino pre-tagliate (ovali, rettangoli, rombi, frecce).
- Si consiglia di preparare in anticipo un buon numero di queste forme in cartoncini di colori diversi.

2.2.d Scheda attività primi anni primaria AREA 4

N.B Per questa area e quest'ordine di scuola, il gruppo di lavoro ha pensato di proporre, oltre all'attività principale, altre 2 attività; starà alla competenza dei docenti scegliere la più opportuna.

TITOLO ATTIVITÀ: LE AVVENTURE DI SICUR GINO

AMBITO TEMATICO: Sicurezza Digitale



BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: Giocare al parco giochi richiede da parte dei bambini e delle bambine di riconoscere regole corrette ed errate dei comportamenti propri e altrui. Anche il mondo della tecnologia ha le sue regole proprio come al parco: le azioni rosse sono vietate, le gialle ci indicano di stare attenti e le verdi tutte quelle azioni che sono consentite. Un gioco semplice ma efficace per iniziare a far capire concetti utili per la privacy e la sicurezza digitale.

COMPETENZA DIGITALE AREA 4 SICUREZZA

OBIETTIVI DI AREA:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI SPECIFICI:

Comprendere che internet è come un luogo (un po' come un parco giochi o una città) dove ci sono cose belle e meno belle.

Imparare a riconoscere cosa non condividere online (informazioni personali, foto).

Capire l'importanza di chiedere sempre a un adulto prima di fare qualcosa online o se si incontra qualcosa di strano.

Identificare chi sono le persone a cui chiedere aiuto in caso di bisogno.

DESTINATARI: classi 1°, 2°, 3° PRIMARIA

DURATA: tre incontri 1 ora - 1 ora e 15 minuti (divisa in due sessioni o concentrata in una, a seconda dell'attenzione dei bambini).

METODOLOGIE: Braistorming, problem solving, circle time.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: Conoscere il significato dei colori del semaforo, saper disegnare, leggere e scrivere.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Primo Incontro:

Visione del video: <https://youtu.be/b373RovpuEk?si=bldYnQ1xHhq-K3yk>

Discussione con i bambini sulla tematica

3. I Semafori della Sicurezza (10 minuti)

- Disegnare un grande semaforo sulla lavagna.
- Rosso: "Quando siete nel Parco Giochi del Web e qualcuno vi chiede il vostro nome completo, l'indirizzo di casa, il numero di telefono, o di fare una vostra foto... COSA FATE?" (Stop! Non lo faccio!) "Esatto! Sembra un semaforo rosso! FERMI TUTTI! Non rispondete e andate subito a dirlo ad un adulto."
- Giallo: "Se nel Parco Giochi del Web vedete qualcosa che non capite, o un gioco che sembra strano, o qualcuno che vi fa una domanda che non vi piace... COSA FATE?" (Chiedo aiuto!) "Bravi! È come il semaforo giallo: ATTENZIONE! Andate subito dalla mamma, dal papà, dalla maestra o da un adulto di cui vi fidate e chiedete: 'Posso fare questo?' oppure 'Non mi piace questa cosa, mi aiuti?'"
- Verde: "Se state giocando a un gioco che conoscete, o guardando un cartone, o facendo qualcosa che la mamma e il papà vi hanno detto che va bene... COSA FATE?" (Continuo a giocare!) "Perfetto! È come il semaforo verde: VIA LIBERA! Ma sempre con un occhio aperto!"

Fase 2: I Supereroi del Web in Azione (30-40 minuti)

1. Chi Sono i Nostri Supereroi? (10 minuti)

- Chiedere: "Chi sono le persone che ci aiutano nel Parco Giochi del Web?" (Mamma, papà, nonni, zii, maestri, fratelli maggiori).
- Spiegare che queste persone sono i nostri "Supereroi del Web" perché ci proteggono e ci insegnano.
- Incoraggiare i bambini a pensare a chi nella loro famiglia è il loro "Supereroe del Web".

2. Creiamo le Maschere dei Supereroi del Web (15-20 minuti)

- Distribuire le sagome delle maschere da supereroe.
- I bambini colorano e decorano la loro maschera.
- Mentre colorano, ripetere i concetti chiave: "Un Supereroe del Web è bravo a tenere i suoi segreti!", "Un Supereroe del Web chiede sempre aiuto a un adulto!", "Un Supereroe del Web non fa cose che i grandi non gli hanno permesso!".

3. Il Giuramento dei Supereroi del Web e il Cartellone delle Regole (10 minuti)

- Una volta che le maschere sono pronte, fare un piccolo "giuramento" tutti insieme.
- Appendere un cartellone con scritto "Le Regole dei Supereroi del Web" (o disegnare i simboli).
- Scrivere o disegnare le regole insieme:
 - Non dire i tuoi segreti! (Disegnare una casa sbarrata o un punto interrogativo)
 - Chiedi sempre a un grande! (Disegnare un bambino che chiede a un adulto)

- Non aprire cose strane! (Disegnare una scatola con un punto interrogativo)
- Se qualcosa non ti piace, corri dal tuo Supereroe! (Disegnare un bambino che corre verso un adulto)
- Far ripetere ai bambini: "Io (nome) giuro di essere un Supereroe del Web! Terrò i miei segreti, chiederò aiuto ai grandi e navigherò sicuro!"
- Dare un piccolo premio o un adesivo "Supereroe del Web" a tutti.

Rinforzo e Conclusione:

- Ripetere che internet è una risorsa fantastica, ma come ogni luogo, ha bisogno di regole per essere sicuro.
- Sottolineare che la cosa più importante è parlare sempre con un adulto se qualcosa li preoccupa o non capiscono.
- Si può suggerire ai genitori, tramite una comunicazione, di continuare a parlare di queste regole a casa in modo semplice e costante.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Digital board

ALTRI MATERIALI:

- schede con immagini disegnate o stampate,
- fogli, matite colorate, adesivi, grande foglio di carta, Pennarelli colorati.
- Sagome di "maschere" da supereroe (anche semplici disegni da colorare e ritagliare).
https://pianetabambini.it/maschere-supereroi-colorare-bambini/#google_vignette
- Piccoli premi o adesivi "Supereroe del Web" o immagine di Sicur Gino.
- Cartellone "Le Regole dei Supereroi del Web".

LINK PER ALTRE RISORSE:

Piattaforma con giochi tematici:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland/

ALTRA Attività 1

Proteggere la Privacy Online

1. Il Gioco del "Condivido o Non Condivido?"

Obiettivo: Aiutare i bambini a distinguere tra informazioni sicure da condividere online e quelle da tenere private, chiedere ai bambini e spiegare cosa vuol dire la parola **online**;

Materiali: Carte con diverse informazioni (es. "Il mio nome", "La mia squadra del cuore", "Dove abito", "Il mio animale domestico", "Una foto del mio piatto preferito", "Il nome della mia scuola", "Cosa mi piace fare nel tempo libero", "La mia password").

Come giocare:

1. Metti tutte le carte a faccia in giù.
2. Ogni bambino pesca una carta.
3. A turno, il bambino legge l'informazione sulla carta e deve decidere se "Condividerebbe" (perché è sicuro) o "Non Condividerebbe" (perché è un'informazione privata) quella cosa online.
4. Chiedi al bambino di spiegare il perché della sua scelta. Incoraggia la discussione tra i bambini.

Secondo incontro

2. Disegna il Tuo "Scudo della Privacy"

Obiettivo: Rappresentare visivamente l'importanza di proteggere le informazioni personali.

Come fare:

1. Chiedi ai bambini di disegnare uno "scudo" sulla loro carta, o predisporre un foglio con uno scudo già pronto da fotocopiare;
2. Spiega che questo scudo rappresenta la loro privacy online.
3. Chiedi loro di scrivere o disegnare all'interno dello scudo tutte le cose che *non* dovrebbero condividere online (es. il loro indirizzo di casa, la loro password, il loro numero di telefono).
4. Sulla parte esterna dello scudo, o accanto ad esso, possono disegnare o scrivere cose che sono sicure da condividere (es. un disegno, una battuta divertente, una foto di un gioco).
5. Appendi gli scudi come promemoria visivo.

"Navighiamo Sicuri! I Supereroi del Web"

L'approccio alla sicurezza online deve essere molto semplice, concreto e basato su metafore e situazioni che possano capire. L'obiettivo non è spaventarli, ma renderli **consapevoli** dei "pericoli" in modo ludico e rassicurante.

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere che internet è come un luogo (un po' come un parco giochi o una città) dove ci sono cose belle e meno belle.
- Imparare a riconoscere cosa non condividere online (informazioni personali, foto).

- Capire l'importanza di chiedere sempre a un adulto prima di fare qualcosa online o se si incontra qualcosa di strano.
- Identificare chi sono le persone a cui chiedere aiuto in caso di bisogno.

Durata: 1 ora - 1 ora e 15 minuti (divisa in due sessioni o concentrata in una, a seconda dell'attenzione dei bambini).

Fase 1: Il Parco Giochi del Web (30-40 minuti)

1. Il Web è un Grande Parco Giochi (5 minuti)

- Iniziare la discussione chiedendo: "Sapete cos'è internet? O il web? Cosa fate online?" (Giocano, guardano video, ecc.).
- Spiegare: "Immaginate che internet sia come un grande Parco Giochi. Ci sono tantissimi giochi divertenti, amici, cose belle da scoprire!"
- "Ma in un parco giochi vero, a volte, ci sono anche delle regole, vero? E a volte ci sono cose che dobbiamo fare attenzione. Anche nel Parco Giochi del Web è così!"

2. I Segreti della Borsa Magica (15 minuti)

- Preparare una "borsa magica" (può essere una scatola o un sacchetto opaco).
- Tirare fuori a turno le immagini preparate e chiedere:
 - **Immagini da tenere segrete (NON CONDIVIDERE):**
 - Immagine di una casa: "Questa è la vostra casa. Il vostro indirizzo. È come il vostro nido segreto. Possiamo dirlo a tutti nel parco giochi?" (No!) "Esatto! È un segreto, lo sanno solo la mamma, il papà o le persone di cui vi fidate molto."
 - Immagine di un nome e cognome o una foto di un documento: "Questo è il vostro nome completo. È importante che le persone nel Parco Giochi del Web non lo sappiano tutto subito. A volte usiamo un nome 'da gioco' per stare più sicuri." (Spiegare che il loro nome e cognome completo è qualcosa di personale).
 - Immagine di un numero di telefono: "Questo è il telefono della mamma o del papà. È un numero segreto, non lo diciamo a tutti nel parco giochi."
 - Immagine di una foto di sé stessi (non generica, ma che possa sembrare un bambino in particolare): "Questa siete voi! Siete bellissimi! Ma dobbiamo chiedere sempre alla mamma o al papà se possiamo mettere una nostra foto nel Parco Giochi del Web, perché a volte le foto possono finire nelle mani sbagliate."
 - **Immagini da condividere (OK CONDIVIDERE):**
 - Immagine di un giocattolo: "Questo è il vostro giocattolo preferito! Possiamo raccontare a tutti del nostro giocattolo preferito?" (Sì!)

- Immagine di un gatto/cane o un fiore: "A me piacciono i gatti! E a voi? Possiamo dire cosa ci piace o disegnare un fiore che ci piace nel Parco Giochi del Web?" (Sì!)

- Concetto chiave: "Ci sono cose che sono nostre e private, che sono come i nostri tesori segreti. Non li diciamo a tutti nel Parco Giochi del Web senza chiedere a mamma o papà."

Dopo aver ripassato il concetto di sicurezza affrontato in prima e seconda possiamo iniziare a introdurre il concetto di notizie VERE o FALSE

Per i bambini di terza primaria (8-9 anni), possiamo approfondire i concetti di sicurezza digitale in modo più strutturato, mantenendo un approccio interattivo e coinvolgente. L'obiettivo è renderli "cittadini digitali" consapevoli e responsabili.

ALTRA Attività 2

Titolo dell'attività: "Esploratori Digitali: Navighiamo nel Mare del Web!"

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere che internet è una grande risorsa, ma ha anche delle "regole" per la sicurezza.
- Riconoscere le informazioni personali e capire perché è importante proteggerle online.
- Identificare le fonti affidabili e quelle meno affidabili (in modo semplificato).
- Sviluppare un senso critico di fronte a contenuti inappropriati o sconosciuti.
- Comprendere l'importanza di chiedere il permesso e di parlare con un adulto.
- Promuovere l'empatia e il rispetto anche nel mondo digitale (cyberbullismo in nuce).

Durata: 1 ora e 30 minuti - 2 ore (modulabile, può essere divisa in due lezioni da un'ora).

Materiali:

- Lavagna o LIM (Lavagna Interattiva Multimediale).
- Pennarelli colorati o gessi.
- Fogli A4 o quaderni per ogni bambino.
- Penne/matite/colori.
- Immagini stampate o proiettate:
 - Icone di social media/app popolari tra i bambini (YouTube Kids, giochi online, ecc.).
 - Esempi di pop-up o messaggi online (falsi avvisi di virus, pubblicità ingannevoli).

- Immagini che rappresentano: nome, cognome, indirizzo di casa, numero di telefono, foto personale, scuola, nome del cane/gatto, hobby, supereroe preferito.
- Cartelloni o fogli grandi per riassumere le "Regole d'Oro dell'Esploratore Digitale".
- Piccoli attestati di "Esploratore Digitale Certificato" (opzionale).

Fase 1: Il Mondo Digitale e i Suoi Tesori (45-60 minuti)

1. Brainstorming Iniziale: Cosa facciamo online? (10-15 minuti)

- Iniziare con una domanda aperta: "Cosa sapete di internet? Cosa ci fate quando siete online? (Guardate video, giocate, chattate con amici, imparate cose nuove, ecc.)"
- Scrivere alla lavagna le risposte dei bambini, creando una mappa mentale o un elenco.
- Spiegare che internet è come un grande oceano pieno di isole meravigliose (i siti web, i giochi, i video) e tesori da scoprire, ma anche qualche corrente forte o scoglio a cui fare attenzione. Siamo degli "Esploratori Digitali" che imparano a navigare sicuri.

2. I Nostri Tesori Segreti: Le Informazioni Personali (20-25 minuti)

- Disegnare o proiettare diverse immagini e chiedere ai bambini se sono "tesori da tenere per noi" (segreti) o "tesori che possiamo mostrare a tutti".
 - Tesori Segreti (NON CONDIVIDERE online):
 - Il tuo nome e cognome completo: "È come la tua 'chiave' personale, non la diciamo agli sconosciuti."
 - Il tuo indirizzo di casa: "È dove vivi, il tuo nascondiglio segreto."
 - Il tuo numero di telefono (o quello di mamma/papà): "È il filo diretto con la tua famiglia, lo sanno solo pochi fidati."
 - Una tua foto personale (senza permesso dei genitori): "Siete bellissimi, ma le foto possono finire ovunque! Chiediamo sempre il permesso ai genitori."
 - Il nome della tua scuola: "Ci vanno tanti bambini, ma è un'informazione che i 'cattivi navigatori' potrebbero usare."
 - Tesori da Condividere (OK CONDIVIDERE online, con le dovute cautele e permessi):
 - Il tuo hobby preferito: "Mi piace il calcio! Possiamo raccontarlo."
 - Il nome del tuo animale domestico: "Il mio gatto si chiama Palla di Pelo!"
 - Il tuo supereroe preferito: "Batman è il più forte!"
 - Una tua idea o disegno: "La mia nave spaziale è fighissima!"
- Concetto chiave: "Ci sono informazioni che sono come i nostri gioielli più preziosi: li proteggiamo e non li mostriamo a tutti, specialmente a chi non conosciamo. Chiediamo sempre ai nostri 'Capitani della nave' (genitori/adulti)!"

3. Incontri in Mare: Conosciamo chi c'è dall'altra parte (15-20 minuti)

- Discutere: "Nel grande oceano del web, possiamo incontrare persone. Alcune le conosciamo (amici, parenti), altre no. Cosa facciamo se incontriamo qualcuno che non conosciamo?"
- Regola d'oro: "Non chattare o giocare con sconosciuti! Non sai chi c'è davvero dall'altra parte dello schermo. Potrebbe essere un 'pirata' che finge di essere un bambino."
- Mostrare esempi semplici di messaggi o richieste che potrebbero essere fatte da "sconosciuti" online (es. "Ciao! Vuoi essere mio amico? Quanti anni hai? Dove abiti? Mandami una tua foto!").
- Far capire che non devono mai rispondere a queste domande e devono subito andare a riferire a un adulto.
- Gioco di ruolo semplificato: Un bambino (l'adulto) fa finta di essere lo sconosciuto che fa una domanda "pericolosa", l'altro bambino deve fare la "mossa giusta" (non rispondere e andare subito a riferire).

Fase 2: Strumenti dell'Esploratore e Regole per Navigare Sicuri (45-60 minuti)

1. Il Radar dell'Esploratore: Riconoscere il Vero dal Falso (15-20 minuti)

- Spiegare che a volte nel web ci sono "trappole" o "tesori falsi".
- Mostrare esempi semplici e visivamente comprensibili:
 - Pubblicità ingannevoli: "Hai vinto un milione di euro! Clicca qui!" (Spiegare che non si vince mai così facilmente, sono trucchi per farti cliccare).
 - Finte pagine di giochi/video: Che sembrano uguali, ma portano a cose strane.
 - Titoli sensazionalistici: "Un dinosauro è stato trovato in giardino!" (Chiedere: "Sembra vero? Chi lo dice?").
- Regola d'oro: "Se qualcosa ti sembra troppo bello per essere vero, o troppo strano, è meglio non toccarlo! Chiedi sempre al tuo Capitano (adulto)!"
- Sottolineare l'importanza di guardare da chi arriva un messaggio o una notizia (es. "È la pagina ufficiale di un gioco che conoscete, o una pagina che non avete mai visto?").

2. I Segnali di Pericolo e la Mappa della Sicurezza (15-20 minuti)

- Cosa fare se...
 - "...vedo qualcosa che mi spaventa o non mi piace?" (Chiudere subito e chiamare un adulto).
 - "...qualcuno mi fa sentire triste o arrabbiato online?" (Non rispondere, non litigare, bloccare se possibile e parlarne con un adulto). Introduzione semplice al concetto di cyberbullismo senza nominarlo.
 - "...un gioco mi chiede tanti dati o soldi?" (Chiedere sempre il permesso ai genitori, MAI dare dati bancari o fare acquisti senza supervisione).

- Il Pulsante "SOS": "Immaginate di avere un pulsante 'SOS' sul vostro computer/tablet. Questo pulsante non è visibile, ma è la vostra voce! Usatelo subito per chiamare un adulto se qualcosa non va!"
- Disegnare un "Pulsante SOS" simbolico sui loro quaderni e scrivere accanto chi è il loro "Capitano SOS" (mamma, papà, nonna, maestra).

3. Le Regole d'Oro dell'Esploratore Digitale (15-20 minuti)

- Insieme alla classe, creare un grande cartellone riassuntivo delle "Regole d'Oro". Possono essere disegnate anche con icone semplici.
 1. Chiedi sempre il permesso prima di navigare! (Disegno di un bambino che chiede la mano a un adulto).
 2. Proteggi i tuoi tesori segreti (nome, indirizzo, foto)! (Disegno di un forziere chiuso a chiave).
 3. Non parlare con gli sconosciuti online! (Disegno di una persona con un punto interrogativo).
 4. Se qualcosa non ti piace o ti spaventa, chiudi e chiama il tuo Capitano SOS! (Disegno di un "pulsante SOS" gigante).
 5. Pensa prima di cliccare! Non fidarti di tutto quello che vedi! (Disegno di un occhio pensieroso).
 6. Sii gentile e rispetta gli altri anche online! (Disegno di due mani che si stringono o un sorriso).
- Far leggere le regole tutti insieme.
- Ogni bambino può disegnare una delle regole che gli è sembrata più importante sul proprio quaderno.

Conclusione:

- Riflettere insieme sull'importanza di essere Esploratori Digitali responsabili.
- "Il web è un posto fantastico, pieno di cose belle, ma è come un grande mare. Se impariamo a navigare con intelligenza e con l'aiuto dei nostri 'Capitani', possiamo scoprire tantissimi tesori e divertirci in sicurezza!"
- Consegnare un piccolo attestato di "Esploratore Digitale Certificato" o un adesivo per rinforzare il senso di responsabilità.

Questa attività, attraverso l'uso di metafore e un linguaggio semplice, dovrebbe permettere ai bambini di terza primaria di acquisire una consapevolezza basilare ma fondamentale sulla sicurezza digitale, incoraggiando un dialogo aperto con gli adulti.

2.2.e Scheda attività primi anni primaria AREA 5

TITOLO ATTIVITÀ: “ LA FORESTA INCANTATA (LIVELLO 2)

AMBITO TEMATICO : collaborazione e condivisione di ipotesi.

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO : I partecipanti si ritroveranno in un mondo digitale fantastico. Un momento di gioco e scoperta attende i partecipanti ad un'avventura interattiva pensata per bambini dai 6 ai 9 anni, dove enigmi, misteri e sfide di logica diventano il campo da gioco per allenare l'ingegno e lo spirito di squadra. L'attività è strutturata come un grande **gioco a prove** in cui ogni tappa è una porta da aprire usando la mente, la memoria e la collaborazione.

COMPETENZA DIGITALE:

- Alfabetizzazione digitale, comunicazione digitale.

OBIETTIVI DI AREA:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI

- 5.1. Risolvere i problemi tecnici
- 5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologici
- 5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo
- 5.4. Identificare gli squilibri nelle competenze digitali

DESTINATARI: Classi prime , seconde e terze.

DURATA: 20 minuti . Presenza di un timer : terminato il tempo il gioco ripartirà dall'inizio.

METODOLOGIE: Brainstorming , brainwriting, learning by doing.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

- Conoscere di figure
- Conoscenza dei numeri
- Conoscenza di un ambiente (la foresta)
- Conoscenza di un ecosistema.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI



Benvenuti nella foresta incantata! Un' escape room digitale interattiva proiettata sulla LIM.

Svolgimento: I bambini sono stati trasportati in un regno fantastico(una foresta) dove dovranno trovare la via d'uscita risolvendo gli enigmi magici.

Ogni fase condurrà i ragazzi ad un livello successivo , enigmi, indovinelli e memory.

Elementi Chiave:

- Lavoro di gruppo: Tutte le prove richiedono collaborazione per essere superate.
- Problem Solving: I bambini usano la logica e il ragionamento per risolvere enigmi e sfide.
- Discussione e Supporto: Vengono incoraggiati a parlare tra loro e un adulto può fornire piccoli aiuti se sono in difficoltà.
- Utilizzo della Lim

ALTRI MATERIALI:

- forme geometriche
- Colori
- Suoni
- Numeri
- Enigmi

LINK PER ALTRE RISORSE:

Link per ESCAPE

<https://sites.google.com/icginobartalicortona.edu.it/escaperoomprimariaprimociclo/home-page>

LINK SOLUZIONI ESCAPE

<https://drive.google.com/file/d/1HM-iNd1lpXkAaU4UAVHfDC3VAKdqbYhq/view?usp=sharing>

2.3 Il curricolo digitale negli ultimi due anni della scuola primaria



Per preparare i bambini delle classi IV e V ad affrontare il mondo di domani, è fondamentale non solo insegnare a leggere e scrivere sui quaderni, ma anche "leggere" e "scrivere" con i mezzi digitali. Il nostro percorso di didattica digitale è costruito sulle 5 Aree fondamentali del DigiComp, il quadro europeo che definisce le competenze digitali che ogni cittadino, grande o piccolo, deve possedere.

- 1. Imparare a Trovare e Verificare le Informazioni (Area 1: Alfabetizzazione su Informazioni e Dati):** Le attività insegnano ai bambini a usare il computer o il tablet per cercare informazioni in modo corretto, a capire se un'immagine o una notizia su Internet è affidabile (la "verità") e a organizzare quello che trovano.
- 2. Comunicare e Lavorare Insieme (Area 2: Comunicazione e Collaborazione):** Questa area ci aiuta a usare gli strumenti digitali per parlare con gli altri, fare lavori di gruppo a distanza (ad esempio con *Padlet* o documenti condivisi) e imparare a comportarsi bene online (la Netiquette), con rispetto e gentilezza.
- 3. Diventare Piccoli Creatori Digitali (Area 3: Creazione di Contenuti Digitali):** I bambini non devono solo guardare, ma fare! Creiamo disegni digitali, presentazioni, brevi video o piccoli programmi (*coding* a blocchi). Impariamo anche che le immagini e la musica degli altri hanno dei "proprietari" (*copyright*) e che dobbiamo citare le fonti.
- 4. Essere al Sicuro e Stare Bene (Area 4: Sicurezza):** È l'area più importante per la loro età. Insegniamo a proteggere le proprie password come fossero tesori, a capire i pericoli, a proteggere i dati personali (nome, cognome, foto) e a mantenere un buon equilibrio tra il tempo passato davanti allo schermo e quello dedicato al gioco e al movimento.
- 5. Risolvere i Piccoli Problemi (Area 5: Problem Solving):** Usare la tecnologia significa anche incontrare piccoli intoppi: "La stampante non funziona!", "L'app si è bloccata!". Questa area sviluppa l'abilità di capire cosa non va e di provare a risolvere il problema in autonomia o con l'aiuto di un compagno, usando la tecnologia in modo elastico e creativo.

In sintesi, adottare il DigiComp ci permette di dare ai nostri alunni un kit di strumenti digitali completo e sicuro, preparandoli non solo per la Scuola Secondaria, ma per diventare cittadini competenti e pronti per il futuro.

2.3.a Scheda attività ultimi anni primaria AREA 1

TITOLO ATTIVITÀ: "L'Investigatore Digitale: Fonte e Logica"

AMBITO TEMATICO Ricerca avanzata con parole chiave multiple, differenziazione delle fonti e organizzazione logica dei dati.

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO :Ricerca avanzata con parole chiave multiple, differenziazione delle fonti e organizzazione logica dei dati.

COMPETENZA DIGITALE : DATA E LITERACY

OBIETTIVI DI AREA: Gli alunni migliorano le tecniche di ricerca utilizzando più parole chiave. Imparano a distinguere se un risultato è un sito web, un video o un'immagine e sviluppano un sistema logico per organizzare i file raccolti in cartelle e sottocartelle

OBIETTIVI SPECIFICI

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;
- . Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

DESTINATARI: Alunni di 9-11 anni.

DURATA: 3 incontri da 60 minuti.

METODOLOGIE: *Problem Solving, Project-Based Learning* (Mini-Progetto), Discussione guidata.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Saper eseguire ricerche semplici e salvare file e cartelle di base.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Incontro 1: "La Ricerca a Doppia Chiave" (1.1): 1. Viene assegnato un argomento specifico e complesso (es. "La dieta del panda gigante"). Si inizia con una parola chiave ("panda"). Si nota quanti risultati generici appaiono. 2. Si introducono più parole chiave ("panda gigante dieta bambù"). I bambini confrontano i risultati, comprendendo che l'aggiunta di parole chiave rende la ricerca più mirata.

Incontro 2: "Il Catalogatore di Fonti" (1.2): 1. L'insegnante chiede di ricercare un argomento complesso (es. "I vulcani attivi in Italia").

2. Si analizzano i risultati del motore di ricerca: l'insegnante guida gli alunni a riconoscere l'icona/formato che indica un **sito web** (link), un **video** (miniatura e simbolo play) o una **pagina di immagini**.

3. L'attività è raccogliere 5 informazioni sull'argomento, assicurandosi di prenderne almeno una da un sito, una da un video e una da un'immagine.

Incontro 3: "La Biblioteca Logica" (1.3):

1. Viene assegnato il compito di creare una struttura di cartelle per organizzare i materiali della ricerca. Esempio: Cartella Principale "VULCANI", all'interno le Sottocartelle "TESTI_SITI", "VIDEO_ESTRATTI", "IMMAGINI_DIAGRAMMI".

2. I bambini salvano i materiali (es. link, screenshot, brevi testi) nelle cartelle create, ragionando sulla categoria più logica per ogni elemento

MATERIALI DIGITALI NECESSARI

:Laboratorio informatico con accesso a Internet, software per la gestione file e cartelle (Esplora Risorse/Finder), editor di testo base.

ALTRI MATERIALI: Lavagna o *flip chart* per schematizzare la struttura delle cartelle.

LINK PER ALTRE RISORSE:

2.3.b Scheda attività ultimi anni primaria AREA 2

TITOLO ATTIVITÀ: STORIE A FUMETTI EMPATICHE

AMBITO TEMATICO COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRIZIONE DEL PERCORSO Aiutare i bambini a riconoscere e comprendere le emozioni. I bambini dovranno identificare almeno tre emozioni principali da includere nel fumetto che realizzeranno, in modo che i personaggi possano mostrare empatia e comprensione reciproca. Sviluppare una trama che ruoti attorno a situazioni che richiedono empatia. Utilizzare le immagini per esprimere emozioni e situazioni in modo visivo. Stimolare il pensiero critico attraverso la discussione dei lavori. Rafforzare l'importanza dell'empatia e delle relazioni interpersonali.

COMPETENZA DIGITALE AREA2 SICUREZZA DIGITALE

OBIETTIVI DI AREA:

- 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali
- 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Riconoscere e nominare le emozioni proprie e altrui
- Comprendere l'importanza dell'empatia nelle relazioni
- Sviluppare il pensiero critico riflettendo su situazioni emotive
- Trasformare queste riflessioni in personaggi e storie a fumetti

DESTINATARI: ULTIMI DUE ANNI DELLA SCUOLA PRIMARIA (10-11 ANNI)

DURATA: DUE INCONTRI DA UN'ORA E MEZZA

METODOLOGIE: Braistorming, circle time, learning by doing, lezione segmentata.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

PRIMO INCONTRO Le emozioni hanno un volto (e una voce!)

Tema: Riconoscere e nominare le emozioni

Durata: 1,30 ora

Attività:

1. Gioco "Indovina l'emozione" (15 min)
I bambini pescano una carta con un'emozione e la mimano o descrivono una situazione in cui si prova quella emozione. Gli altri devono indovinare.
2. Brainstorming guidato (15 min)
Si crea insieme una mappa delle emozioni principali: gioia, rabbia, tristezza, paura, sorpresa, disgusto. Dove si sentono nel corpo? Come cambiano il viso? Come cambia il tono della voce?
3. Disegna il tuo "Personaggio-Empatico" (20 min)
Ogni bambino crea un personaggio che rappresenta un'emozione (es. "Pauretta", "Furietta", "Contentino"). Deve avere un volto, un'espressione, un colore e un fumento con cui parlare.

SECONDO INCONTRO Mettersi nei panni degli altri

Tema: Empatia e punti di vista

Durata: 1,30 ora

Attività:

1. Gioco di ruolo "Se fossi..." (15 min)
Vengono proposti brevi scenari emotivi (es. "Il tuo amico non ti fa giocare", "Qualcuno si prende il merito del tuo lavoro"). I bambini rispondono a:
 - Cosa proverei io?
 - Cosa proverebbe l'altro?
2. Discussione guidata con domande critiche (15 min)
 - È giusto escludere qualcuno?
 - Perché qualcuno si comporta male quando è triste?
 - Le emozioni giustificano sempre le azioni?
3. A piccoli gruppi creazione con i "Personaggi Empatici" (15 min) di una storia a fumetti, in cui i protagonisti mostrano empatia, aiuto verso gli altri, ascolto.

Obiettivo:

- Usare il linguaggio visivo per esprimere emozioni e messaggi

- Mettere in pratica empatia e pensiero critico nella narrazione

MATERIALI NECESSARI:

Cartoncini, matite, pennarelli
Schede emozioni (volti e parole)
Carta per storyboard/fumetti
Esempi di fumetti o vignette emotive
Forbici, colla (facoltativo)

LINK UTILI:

https://www.canva.com/it_it/modelli/EAFCV_19Yx8-colorato-3d-flashcard-emozioni/

Carte emozioni proiettabile

https://www.canva.com/design/DAG2bg4k4vs/dl2VuS1sha0Q59CIbSabeQ/view?utm_content=DAG2bg4k4vs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hbc26f5c3ae

Carte emozioni stampabile

<https://drive.google.com/file/d/1LlnhbxEkKvBdXDRj1rDA5v2yzjun3Ju4/view?usp=sharing>

Carte emozioni modificabile su Canva

https://www.canva.com/design/DAG2bg4k4vs/TIF3L3TGKlez2aHvNYHKHA/view?utm_content=DAG2bg4k4vs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Scene emotive

<https://it.dreamstime.com/illustration/fumetto-del-bambino-triste.html>

2.3.c Scheda attività ultimi anni primaria AREA 3

N.B Per questa area e quest'ordine di scuola, il gruppo di lavoro ha pensato di proporre 4 attività, starà alla competenza dei docenti scegliere la più opportuna.

Attività 1

COMPETENZA DIGITALE : Creazione di Contenuti Digitali

OBIETTIVI DI AREA:

- Sviluppare contenuti digitali

- Programmazione

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Utilizzare blocchi di codice predefiniti (es. ScratchJr, Code.org) per programmare semplici animazioni e storie interattive, facendo muovere personaggi o facendoli rispondere a stimoli.
- Progettare algoritmi per risolvere problemi definiti (in questo caso, per narrare una sequenza di eventi).

DESTINATARI: Alunni delle classi quarte e quinte (9-10 anni).

DURATA: incontri da 2 ore ciascuno.

METODOLOGIE: Brainstorming, brainwriting, circle time, learning by doing, lezione segmentata, cooperative learning.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: Uso di base del tablet o del PC (accensione, apertura di un'applicazione/programma, uso del mouse o del touchscreen).

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

Incontro 1: "La Scatola dei Giochi Digitale"

Fase1: Presentare l'interfaccia di ScratchJr

Obiettivo: Presentare l'interfaccia di ScratchJr in modo ludico e guidato, associando i concetti digitali a elementi familiari.

Svolgimento Dettagliato:

- L'insegnante proietta l'interfaccia di ScratchJr sulla LIM. La presenta come una sorta di teatro digitale o una scatola di giochi.
- Lo Scenario (Stage): *"Questo grande foglio bianco è il nostro palcoscenico, il luogo dove la nostra storia prenderà vita."* L'insegnante mostra come scegliere uno sfondo predefinito (es. il parco, la camera da letto, la luna) dalla libreria.
- Gli Attori (Sprite): *"E chi reciterà sul nostro palcoscenico? Gli sprite!"* Si introduce il personaggio di default (il gattino Tic) e si mostra come aggiungerne altri dalla libreria, sottolineando la varietà di personaggi, animali e oggetti disponibili. Si mostra anche l'editor di disegno per personalizzare uno sprite o crearne uno da zero.
- Il Copione (i Blocchi di Programmazione): L'insegnante introduce i blocchi di programmazione per categorie di colore, usando metafore semplici.
- Blocchi Gialli (Eventi): *"Sono le bandierine di partenza. Il più importante è la bandierina verde, che dice 'AZIONE!', fa iniziare tutto."*

- Blocchi Blu (Movimento): *"Sono le frecce che fanno muovere i nostri attori: avanti, indietro, su, giù, possono anche saltare e girare!"*
- Blocchi Viola (Aspetto): *"Questi blocchi sono come i fumetti. Permettono ai personaggi di parlare, pensare, diventare grandi o piccoli, e perfino di sparire e riapparire!"*
- Blocchi Verdi (Suono): *"Possiamo dare una voce ai nostri personaggi o aggiungere rumori. Possiamo usare suoni già pronti o registrare la nostra voce!"*
- Blocchi Rossi (Fine): *"Dicono allo script di fermarsi. È come dire 'FINE DELLA SCENA'."*

Fase 2: Learning by doing - Esplorazione Libera : "Diamo Vita al Personaggio"

Obiettivo: Permettere agli alunni di familiarizzare con l'ambiente di programmazione attraverso la sperimentazione diretta, senza la pressione di un obiettivo specifico.

Svolgimento Dettagliato:

- Gli alunni, a coppie o piccoli gruppi, hanno accesso ai tablet/PC.
- La consegna dell'insegnante è molto semplice e aperta: *"Ora tocca a voi. Scegliete un personaggio che vi piace e uno sfondo. Provate a farlo muovere e a fargli dire 'ciao'. Esplorate liberamente i blocchi che abbiamo visto. Non abbiate paura di sbagliare, ogni prova è una scoperta!"*
- L'insegnante circola tra i banchi, non per dare soluzioni, ma per incoraggiare, fare domande (*"Cosa succede se usi questo blocco? Come potresti farlo saltare più in alto?"*) e supportare chi è in difficoltà. Questa fase è cruciale per sviluppare autonomia e fiducia nello strumento.

Incontro 2: La creazione

In questo incontro si passa dall'idea alla realizzazione concreta. La creatività viene strutturata e tradotta in un progetto digitale.

Fase 1. Brainwriting e Progettazione : "La Mappa della Nostra Avventura"

Obiettivo: Definire la trama della storia e visualizzarla attraverso uno storyboard, uno strumento fondamentale di pre-produzione.

Svolgimento Dettagliato:

- I gruppi di lavoro del giorno precedente si riuniscono. L'insegnante distribuisce fogli grandi (o un modello di storyboard a 3-4 vignette).
- Si utilizza la tecnica del "brainwriting": ogni membro del gruppo disegna o scrive in silenzio un'idea per la storia. Poi, a turno, si condividono le idee e si decide insieme quali elementi integrare.

- L'insegnante guida la progettazione con domande specifiche: *"Chi sarà il vostro protagonista? Dove si troverà all'inizio? Quale problema dovrà affrontare? Chi lo aiuterà? Come finirà la storia?"*
- I gruppi disegnano lo storyboard, una sequenza di scene chiave. Per ogni scena, devono abbozzare:

Il disegno dello sfondo e dei personaggi.

Una breve descrizione di cosa accade.

Eventuali dialoghi o suoni importanti.

Esempio di storyboard:

Scena 1: Il coniglio Lillo è triste nel bosco. Dice: "Mi annoio!".

Scena 2: Arriva la volpe Furbetta. Dice: "Ho un'idea! Cerchiamo il tesoro perduto!".

Scena 3: Lillo e Furbetta saltano di gioia e corrono via insieme.

Fase 2. Sviluppo Guidato : "Costruiamo la Storia, un Blocco alla Volta"

Obiettivo: Tradurre lo storyboard in un progetto ScratchJr, introducendo blocchi più complessi in modo funzionale e contestualizzato.

Svolgimento Dettagliato:

- I gruppi iniziano a creare la prima scena dello storyboard. Scelgono lo sfondo e i personaggi, li posizionano e programmano le prime azioni e dialoghi.
- Lezione Segmentata (Just-in-Time Teaching): L'insegnante non spiega tutto subito. Quando i gruppi si trovano di fronte a una necessità, introduce la soluzione.
- Necessità 1: "Come facciamo a passare alla scena successiva?" L'insegnante proietta sulla LIM e mostra come aggiungere una nuova pagina (scena) e come programmare il passaggio da una scena all'altra usando i blocchi rossi.
- Necessità 2: "Vorremmo che la volpe parlasse DOPO che ha parlato il coniglio. Come si fa?" L'insegnante introduce i blocchi Arancioni (Controllo), in particolare il blocco "attendi". Spiega come calcolare i tempi per sincronizzare le azioni.
- Necessità 3: "Come fa un personaggio a far muovere un altro personaggio?" Questo è il momento perfetto per introdurre i blocchi di "invio messaggio" e "ricezione messaggio" (blocchi gialli). *"Immaginate che i personaggi si mandino delle letterine segrete. Il coniglio, alla fine del suo dialogo, invia una lettera arancione. La volpe ha uno script che inizia proprio quando riceve la lettera arancione, e a quel punto inizia a parlare."*
- Durante questa fase, l'insegnante agisce come un consulente, passando tra i gruppi, aiutandoli a interpretare lo storyboard e a trovare i blocchi giusti per realizzare le loro idee.

Incontro 3: La condivisione



L'ultimo incontro è dedicato alla finalizzazione dei progetti e, soprattutto, alla celebrazione del lavoro svolto.

Fase 1. Debugging e Rifinitura : "A Caccia di Errori e Tocchi Finali"

Obiettivo: Insegnare il concetto di "debugging" come parte integrante del processo creativo e arricchire il progetto con dettagli sonori e visivi.

Svolgimento Dettagliato:

- L'insegnante introduce il concetto di "bug" (un errore nel programma) con una metafora: *"A volte, i nostri attori non fanno quello che gli abbiamo detto nel copione. Dobbiamo diventare dei detective e scoprire perché. Questo si chiama 'debugging'."*
- I gruppi testano la loro storia dall'inizio alla fine più volte. L'insegnante li guida con domande: *"I dialoghi si sovrappongono? Un personaggio si muove troppo presto o troppo tardi? Il cambio di scena funziona correttamente?"*

Una volta corretti gli errori, si passa alla rifinitura:

Musiche e Suoni: I gruppi esplorano la libreria dei suoni per aggiungere una musica di sottofondo (che può essere programmata per ripetersi) o effetti sonori (es. un suono "pop" quando un personaggio appare). Usano la funzione di registrazione per doppiare i propri personaggi con le loro voci.

Titolo: Si crea una prima pagina (scena iniziale) con il titolo della storia e i nomi degli autori (i membri del gruppo).

- L'insegnante mostra come attivare la modalità presentazione (schermo intero) per la visualizzazione finale.

Fase 2. "Cinema di Classe" : "E Luce Fu! Le Nostre Storie Animate"

Obiettivo: Valorizzare il lavoro di tutti, promuovere l'ascolto e l'apprezzamento reciproco e riflettere sull'esperienza vissuta.

Svolgimento Dettagliato:

Si abbassano le luci, si prepara la LIM come se fosse lo schermo di un cinema.

A turno, ogni gruppo viene avanti, presenta brevemente il titolo della propria storia e avvia la proiezione. È importante che siano gli stessi alunni a far partire il loro progetto.

Al termine di ogni proiezione, la classe è invitata a fare un applauso. Si possono fare brevi commenti positivi, guidati dall'insegnante: *"Cosa vi è piaciuto di più di questa storia? Quale personaggio era il più simpatico? Quale scena vi ha sorpreso?"*

Circle Time Finale: Dopo aver visto tutte le storie, ci si riunisce di nuovo in cerchio per una riflessione conclusiva.

Domande per la riflessione: *"Qual è stata la parte più divertente di questo lavoro? Quale è la più difficile? Avete trovato un 'bug' difficile da risolvere? Come avete fatto? Siete soddisfatti del vostro lavoro di squadra? Cosa avete imparato di nuovo?"*

Questo momento finale è cruciale per consolidare l'apprendimento e condividere non solo i prodotti, ma anche le emozioni e le soddisfazioni del processo creativo.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

- Tablet o PC (uno ogni 2-3 alunni) con l'app ScratchJr installata o con accesso a Code.org.
- LIM o proiettore per la presentazione e le spiegazioni.

ALTRI MATERIALI:

- Fogli grandi, matite e colori per la fase di progettazione e storyboard.

LINK PER ALTRE RISORSE:

Sito ufficiale di ScratchJr: <https://www.scratchjr.org/>

Tutorial e progetti di Code.org: <https://studio.code.org/>

Attività 2

TITOLO ATTIVITÀ: Missione Esploratore Robotico

AMBITO TEMATICO: AREA 3 "Creazione di contenuti digitali"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: Gli alunni, lavorando in team, programmeranno un robot educativo (come Blue-Bot o Lego Spike Essential) per navigare un percorso su una scacchiera tematica. L'obiettivo è completare una "missione" (es. raccogliere campioni su

Marte, visitare i monumenti di una città). L'attività introduce in modo tangibile e ludico i concetti di algoritmo, sequenza di comandi e debugging.

COMPETENZA DIGITALE

DigComp 2.2 - 3. Creazione di Contenuti Digitali

OBIETTIVI DI AREA (DigComp 2.2):

Programmazione: Comprendere e modificare sequenze di istruzioni per un dispositivo digitale al fine di raggiungere un obiettivo specifico.

Sviluppare contenuti digitali: Creare contenuti semplici (la sequenza di comandi, le regole della missione) in un formato specifico (il linguaggio di programmazione del robot).

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso la progettazione di algoritmi per risolvere problemi.
- Tradurre un'idea di percorso in una sequenza logica e ordinata di comandi.
- Impartire istruzioni semplici a robot didattici programmabili per fargli seguire percorsi prestabiliti.
- Identificare i componenti principali di un robot didattico e la loro funzione (sensori, attuatori, unità di controllo).
- Sperimentare il processo di debugging: individuare un errore nel proprio "codice" e correggerlo in modo iterativo.
- Collaborare attivamente in un gruppo per raggiungere un obiettivo comune.

DESTINATARI: Alunni delle classi quarte e quinte (9-10 anni).

DURATA: 2 incontri da 1.5 ore ciascuno.

METODOLOGIE: Brainstorming, *learning by doing* (apprendimento attivo), *problem solving*, *cooperative learning*, *storytelling*.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

INCONTRO 1: SCOPERTA E PRIMI COMANDI

Fase 1: Brainstorming e Osservazione - "Cos'è questo oggetto?"

- Attività: L'insegnante presenta il robot al centro di un cerchio e avvia una discussione con domande stimolo: *"Cos'è secondo voi? A cosa serve? Come pensate che funzioni? Ha occhi per vedere o orecchie per sentire? Come fa a sapere dove andare?"*.

- In piccoli gruppi: Gli alunni osservano da vicino il robot, lo toccano, ne individuano i pulsanti e le parti principali. L'insegnante annota alla lavagna le parole chiave e le ipotesi che emergono.
- Obiettivo: Stimolare la curiosità, attivare le preconoscenze e promuovere un approccio analitico.

Fase 2: Learning by Doing - "I Primi Passi del Robot"

Attività: Ogni gruppo riceve un robot e una semplice scacchiera (anche una griglia disegnata su un foglio grande). L'insegnante guida una esplorazione graduale dei comandi: "Proviamo a premere solo il pulsante 'avanti'. Cosa succede? E se lo premiamo tre volte?"

Mini-sfide: L'insegnante propone sfide incrementalì:

1. "Fai avanzare il robot di 3 caselle."
2. "Riesci a farlo arrivare da A a B e a farlo tornare al punto di partenza?"
3. "Prova a fargli disegnare un quadrato 2x2."

Obiettivo: Familiarizzare con l'interfaccia del robot e comprendere la relazione causa-effetto di ogni singolo comando.

INCONTRO 2: LA MISSIONE

Presentazione della Missione - "Storytelling"

L'Incontro 2 del laboratorio di robotica si apre con "La Missione", una sessione di storytelling avvincente, pensata per immergere gli studenti in un'avventura a tema ambientale. L'insegnante svelerà un tabellone tematico, preparando il terreno per un'esperienza di apprendimento pratico con robot educativi come il Blue-Bot o il Lego Spike Essential.

Il fulcro di questa sessione consiste nel trasformare un'attività di robotica in una ricerca entusiasmante. Attraverso una narrazione coinvolgente, gli studenti saranno motivati a programmare i loro robot per risolvere sfide, promuovendo sia il pensiero computazionale sia la consapevolezza sulle questioni ambientali.

La Narrazione - Una Chiamata all'Azione per gli "Eco-Esploratori"

L'insegnante riunirà gli studenti e inizierà a raccontare la storia, usando un tono che susciti intrigo e importanza. La narrazione può essere adattata in base al tema specifico scelto per il tabellone, ma un esempio efficace è la missione degli "Eco-Esploratori".

Esempio di Storytelling:

"Buongiorno, esploratori! Oggi abbiamo ricevuto un messaggio urgente dal futuro. Una brillante scienziata, la Dottoressa Evelyn Reed, ci ha inviato una richiesta di aiuto. Nel suo tempo, il nostro bellissimo pianeta è in difficoltà. Le foreste si stanno riducendo, gli oceani sono pieni di plastica e gli habitat di molti animali sono in pericolo. La Dottoressa Reed ha un piano per salvare il futuro, ma ha bisogno del nostro aiuto!

Ci ha inviato i progetti per una squadra speciale di assistenti robotici – i nostri personalissimi 'Eco-Bot' – che possono aiutarci a ripulire il pianeta e a proteggere le sue creature. Ma questi robot hanno bisogno di comandanti coraggiosi e intelligenti per essere guidati. Ed è qui che entrate in gioco voi!

La vostra missione, se deciderete di accettarla, è diventare la prima generazione di 'Eco-Esploratori'. Imparerete a comandare i vostri Eco-Bot per superare le sfide, dalla pulizia di un fiume inquinato all'aiutare una tartaruga marina smarrita a ritrovare la via dell'oceano. Il futuro del nostro pianeta è nelle vostre mani. Siete pronti a iniziare il vostro addestramento?"

Il Tabellone Tematico: Un Viaggio Visivo

Per accompagnare la narrazione, verrà presentato un grande tabellone colorato. Questo supporto visivo servirà come mappa per l'intera missione, con diverse zone che rappresentano le varie sfide.

Elementi del Tabellone:

- **Zona di Partenza: L'Eco-Laboratorio:** È qui che inizia il viaggio degli studenti, un'illustrazione vivace di un laboratorio futuristico dove "ricevono" la loro missione.
- **Zone Sfida:** Si tratta di aree distinte sul tabellone, ognuna raffigurante un problema ambientale. Esempi includono:

Il Fiume di Plastica: Un percorso tortuoso di un fiume disseminato di immagini di bottiglie e sacchetti di plastica.

Il Bosco Sussurrante: Un'area forestale in cui alcuni alberi sono contrassegnati come bisognosi di essere "piantati" (o di ricevere semi dal robot).

Salvataggio della Barriera Corallina: Una scena sottomarina con ostacoli e un percorso chiaro verso una barriera corallina protetta.

Punti Obiettivo: Luoghi specifici all'interno di ogni zona che i robot devono raggiungere per "completare" un compito.

Controllo Missione: Un'area designata dove l'insegnante e gli studenti possono pianificare i passaggi della loro programmazione.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

Kit di robotica educativa (es. 1 Blue-Bot o 1 Lego Spike Essential ogni 3-4 alunni).

Eventuale tablet se richiesto dal robot per la programmazione.

ALTRI MATERIALI:

- Tappeti/scacchiere tematiche o un grande foglio di carta su cui disegnarle.
- Cartoncini o piccoli oggetti per rappresentare gli obiettivi e gli ostacoli della missione.
- Fogli e matite/pennarelli per la progettazione degli algoritmi.

LINK PER ALTRE RISORSE:

Risorse didattiche e spunti per **Blue-Bot**: <https://www.campustore.it/blue-bot>

Panoramica e progetti con **Lego Spike Essential**:
<https://education.lego.com/it-it/products/lego-education-spike-essential-set/45345>

2.3.d Scheda attività ultimi anni primaria AREA 4

TITOLO ATTIVITÀ:

"Il Decalogo del Cittadino Digitale" (Creazione Collaborativa)

AMBITO TEMATICO: Sicurezza Digitale

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: aiutare i bambini a riflettere sulla differenza tra reale e virtuale; a sviluppare un pensiero critico sui comportamenti consoni o scorretti da adottare sia nella vita quotidiana che on line; a stabilire delle regole da condividere e adottare.

COMPETENZA DIGITALE AREA 4 SICUREZZA

OBIETTIVI DI AREA:

- Proteggere i dispositivi

- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI SPECIFICI

Conoscere le parole di internet e le regole di Netiquette della rete.

DESTINATARI: bambini e bambine di quarta e quinta primaria

DURATA: tre incontri 1 ora e 30 minuti per le classi 4^a e 5^a Primaria

METODOLOGIE: Braistorming, brainwriting, circle time, learning by doing, lezione segmentata

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: capacità di ascolto, saper comunicare con chiarezza idee e suggerimenti, rispettare i compagni e le regole della classe e della vita comunitaria.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Attività di circle time: Le parole della Rete: Conoscere le parole di internet è necessario per muoversi con consapevolezza nella Rete.

Iniziare una discussione sui concetti di virtuale/ reale utilizzando alcune domande:

Qual è il tuo rapporto con la tecnologia digitale?

Quando comunichi attraverso uno smartphone o tablet, pensi che gli scambi con le persone siano meno reali?

Credi che le regole che si usano per comunicare direttamente con una persona non valgano nella realtà virtuale?

Chiedi: Quando comunichi attraverso lo schermo di uno smartphone, cosa significa essere un 'bravo cittadino' nel mondo digitale?

Scrivi tutte le parole che la domanda ti ha fatto venire in mente.

Dividi i ragazzi in piccoli gruppi. Ogni gruppo deve pensare a 2-3 regole importanti per comportarsi bene online (es. "Non scrivere mai quello che non diresti di persona", "Dai ed esigi rispetto", "Chiedi il permesso prima di pubblicare foto di altri o informazioni personali: on line è per sempre", "Non credere a tutto ciò che leggi", "Non incontrare chi non conosci", "Gioca con giudizio", "Parla con un adulto in caso di bisogno personale o per aiutare altri se succede qualcosa di brutto on line").

Ogni gruppo presenta le sue regole.



Insieme, selezionate le 10 regole più importanti e create un "Decalogo del Cittadino Digitale" da appendere in classe. Incoraggiarli a usare disegni e colori per renderlo accattivante e tecniche diverse ad esempio il collage utilizzando delle riviste.

Concludere riflettendo sul concetto che il mondo è bello anche offline: di tanto in tanto dimentica il cellulare e i videogiochi e scoprirai che il mondo ha da offrirti cose meravigliose, anche senza essere sempre connesso.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Digital board, PC

ALTRI MATERIALI: fogli, colori, cartellone, colla.

LINK PER ALTRE RISORSE:

<https://www.youtube.com/watch?v=X9OmhVppp1Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0>

2.3.e Scheda attività ultimi anni primaria AREA 5

**TITOLO ATTIVITÀ: LA MISSIONE NELLO SPAZIO
CLASSI IV- V PRIMARIA**

AMBITO TEMATICO : COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO : I partecipanti si ritroveranno in un mondo digitale fantastico. Un momento di gioco e scoperta attende i partecipanti ad un'avventura interattiva pensata per bambini delle classi quarte e quinte, dove enigmi, misteri e sfide di logica diventano il campo da gioco per allenare l'ingegno e lo spirito di squadra. L'attività è strutturata come un grande **gioco a prove** in cui ogni tappa è una porta da aprire usando la mente, la memoria e la collaborazione.

COMPETENZA DIGITALE:

- Alfabetizzazione digitale, comunicazione digitale.

OBIETTIVI DI AREA:

- 5.1. Risolvere i problemi tecnici
- 5.2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologici

- 5.3. Utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo
- 5.4. Identificare gli squilibri nelle competenze digitali

DESTINATARI: Ultimi due anni della scuola primaria (10-11 anni, classi IV-V)

DURATA: 30 MINUTI . Presenza di un timer : terminato il tempo il gioco ripartirà dall'inizio.

METODOLOGIE: Braistorming , brainwriting , learning by doing.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

- Conoscere i pianeti , il sistema solare
- Comprendere le costellazioni e osservare nella LIM una mappa prima di eseguire l'attività
- Risolvere semplici formule con dati suggeriti
- Risolvere enigmi e semplici soluzioni

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI

Benvenuto comandante !

La tua astronave ha subito un guasto mentre esploravi la Nebulosa di Orione . Per tornare sulla Terra , devi risolvere 5 enigmi spaziali . Ogni enigma risolto ripara un sistema dell'astronave.

Ogni fase condurrà i ragazzi ad un livello successivo , enigmi, indovinelli e situazioni problematiche da risolvere.

Un' escape room digitale interattiva proiettata sulla LIM.

Elementi Chiave:

- Lavoro di gruppo: Tutte le prove richiedono collaborazione per essere superate.
- Problem Solving: I bambini usano la logica e il ragionamento per risolvere enigmi e sfide.
- Discussione e Supporto: Vengono incoraggiati a parlare tra loro e un adulto può fornire piccoli aiuti se sono in difficoltà.
- Utilizzo della Lim

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

- Lim
- Mappa stellare

ALTRI MATERIALI:

- Mappa stellare



LINK PER ALTRE RISORSE:

LINK ESCAPE

<https://sites.google.com/icginobartalicortona.edu.it/escaperoomprimaria45/home-page>

LINK SOLUZIONE ESCAPE

<https://drive.google.com/file/d/1VkTN4RWJrciRUSxecI2TAtJX5SrlhOCQ/view?usp=sharing>

2.4 Il curriculum digitale nella scuola secondaria di I grado

L'urgenza di preparare gli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado a vivere e operare in una società sempre più interconnessa rende l'integrazione della didattica digitale un'azione strategica e non negoziabile. La progettazione di attività didattiche deve essere finalizzata all'acquisizione delle Competenze Digitali dei Cittadini, definite dal Quadro di Riferimento Europeo (DigiComp), e articolate nelle sue 5 Aree fondamentali.

Creare percorsi che si allineano alle 5 Aree del DigiComp (Alfabetizzazione su Informazioni e Dati, Comunicazione e Collaborazione, Creazione di Contenuti Digitali, Sicurezza, e Problem Solving) è cruciale per diversi motivi:

- **Sviluppo di una Cittadinanza Digitale Consapevole:** L'obiettivo principale è formare giovani che siano utenti critici, attivi e responsabili delle tecnologie. Questo implica saper ricercare, valutare e gestire le informazioni in Rete (**Area 1: Alfabetizzazione su Informazioni e Dati**), contrastando la disinformazione.
- **Promozione dell'Interazione e della Condivisione Efficace:** Le attività digitali devono insegnare agli studenti a comunicare e collaborare in ambienti online in modo rispettoso e produttivo (**Area 2: Comunicazione e Collaborazione**), applicando le norme della *netiquette* e sapendo usare strumenti collaborativi.
- **Stimolo alla Creatività e alla Produzione:** La scuola deve superare il ruolo di mero consumatore di contenuti, spingendo gli studenti a creare, modificare e rielaborare contenuti digitali (**Area 3: Creazione di Contenuti Digitali**), comprendendo concetti chiave come il *copyright* e le licenze d'uso.
- **Gestione Responsabile dei Rischi: L'integrazione sistematica dell'Area 4 (Sicurezza)** è indispensabile per insegnare a proteggere dispositivi, dati personali e identità digitale, promuovendo al contempo il benessere fisico e psicologico nel mondo online.
- **Potenziamento del Pensiero Critico e Risoluzione dei Problemi:** Le attività devono stimolare gli studenti a identificare e risolvere problemi tecnici o concettuali (**Area 5: Problem Solving**), adattando l'ambiente digitale alle proprie esigenze e utilizzando le tecnologie in modo creativo per superare sfide complesse.

In conclusione, adottare il DigiComp come riferimento per la didattica digitale significa garantire che ogni studente acquisisca un *set* di competenze essenziali per l'apprendimento permanente e per il successo personale e professionale in un mondo sempre più mediato dalla tecnologia.

2.4.a Scheda attività secondaria I grado AREA 1

TITOLO ATTIVITÀ: "Creiamo una caccia al tesoro virtuale"

AMBITO TEMATICO: Ricerca avanzata, valutazione critica delle fonti e gestione professionale dei dati.

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO

Gli studenti seguono una caccia al tesoro digitale e la progettano per i propri compagni.

COMPETENZA DIGITALE: DATA E LITERACY

OBIETTIVI DI AREA:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

OBIETTIVI SPECIFICI

Utilizzare strategie di ricerca avanzate (es. filtri, operatori booleani).
Valutare l'attendibilità di una fonte digitale identificando l'autore, la data e lo scopo.
Creare un'attività didattica digitale

DESTINATARI: Alunni di 12-14 anni.

DURATA: 3 incontri da 60 minuti.

METODOLOGIE: *Inquiry-Based Learning*, Simulazione, *Peer Review* (revisione tra pari).

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: Buona padronanza dell'uso di Internet, gestione di base di file e cartelle.

-

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Incontro 1: L'insegnante prepara delle risorse su un argomento disciplinare a scelta. Ogni link di risorsa viene preparato come QR code. L'insegnante predispone per ogni alunno un foglio con delle domande sull'argomento in questione e stampa i qr code che distribuisce in vari ambienti del plesso. All'inizio della lezione la classe viene divisa in vari gruppi. A ogni gruppo viene dato un tablet e un foglio con le domande. Con i qr code raccoglieranno informazioni per rispondere alle domande nel foglio.

Incontro 2: I gruppi scelgono un argomento di interesse, selezionano le risorse e trasformano i link in qr code. I gruppi creano un foglio di domande simile a quello predisposto dal docente nell'incontro precedente e avranno creato un 'attività simile a quella del primo incontro.

Incontro 3: I gruppi si scambiano le attività create e provano a svolgere. Dibattito e condivisione finale sull'attività.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Tablet, stampante, Postazioni informatiche con accesso a Internet, editor di base.

2.4.b Scheda attività secondaria I grado AREA 2

TITOLO ATTIVITÀ: IO, TU , NOI: VIAGGIO NELLE EMOZIONI

AMBITO TEMATICO AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRIZIONE DEL PERCORSO Aiutare gli studenti a sviluppare empatia ascoltando e comprendendo le esperienze degli altri. Sviluppare la capacità di mettersi nei panni degli altri, raccontando storie che trattano di situazioni emotive. Creare uno spazio dove i ragazzi possano scambiarsi consigli per risolvere conflitti o affrontare emozioni difficili. Promuovere la positività e il supporto reciproco tra gli studenti. Utilizzare anche la musica per esplorare emozioni e condivisione. Stimolare la riflessione sul tema dell'empatia attraverso visione di film, corti, lettura libri.

COMPETENZA DIGITALE: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

OBIETTIVI DI AREA

- 2.1. Interagire tramite le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere tramite le tecnologie digitali
- 2.3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- 2.4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Conoscere e riconoscere le proprie emozioni.
- Imparare a mettersi nei panni degli altri (empatia).
- Favorire la comunicazione emotiva e l'ascolto reciproco.
- Favorire la consapevolezza delle emozioni personali e la capacità di esprimerle.
- Sviluppare empatia e capacità di ascolto attivo.

- Potenziare la cooperazione
- Coltivare il rispetto reciproco
- Saper gestire le emozioni nei rapporti sociali.

DESTINATARI: Alunni scuola secondaria di primo grado (12-14 anni)

DURATA: Tre incontri da un'ora

METODOLOGIE: Braistorming, circle time, learning by doing, lezione segmentata.

PRIMO INCONTRO “Le mie emozioni: le riconosco e le rispetto”

Attività:

1. Accoglienza e introduzione (5 min)
 - Breve spiegazione sul percorso e sulle emozioni.
 - Domanda stimolo: “Che cosa sono per te le emozioni?”
2. Gioco: Il termometro delle emozioni (15 min)
 - Alla LIM si presenta un “termometro emotivo” con diverse emozioni (gioia, rabbia, tristezza, paura, sorpresa, disgusto).
 - Ogni studente riceve post-it colorati e scrive un momento in cui ha provato una di queste emozioni.
3. Attività creativa: Il mio “Emozionario” personale (25 min)
 - Ogni studente crea una pagina del proprio “emozionario” illustrando un’emozione (scelta tra quelle del termometro).
 - Può includere: nome dell’emozione, colore associato, disegno o simbolo, una frase o episodio che la rappresenta.
4. Condivisione e cerchio finale (15 min)
 - Chi vuole può condividere la propria emozione.
 - Riflessione guidata: “Come cambia il nostro corpo e il nostro comportamento quando proviamo queste emozioni?”

SECONDO INCONTRO “Mettersi nei panni degli altri”

Attività:

1. Gioco iniziale: “Se fossi...” (10 min)
 - I ragazzi pescano dei bigliettini in cui sono scritte frasi tipo: “Se fossi nuovo in classe”, “Se i miei genitori si separassero?”, “Se fossi preso in giro”...
 - Condividono come si sentirebbero e cosa vorrebbero dagli altri.
2. Visione di un corto (15 min)

- Visione di un corto che affronta un tema emotivo o sociale (es. bullismo, esclusione, accoglienza). Corti scelti: “Il Circo della Farfalla” e altri simili....
- 3. Discussione guidata (20 min)
 - Domande: “Cosa ha provato il protagonista?”, “Cosa avresti fatto tu?”, “Hai vissuto situazioni simili?”

TERZO INCONTRO “Io con gli altri: creare ponti, non muri”

Attività:

1. Brainstorming: “Cosa ci separa e cosa ci unisce” (10 min)
 - Alunni scrivono su due colonne (su cartellone o alla LIM): “Cose che dividono” e “Cose che uniscono” nelle relazioni.
2. Gioco cooperativo: La Ragnatela della Fiducia (20 min)
 - Con un gomitolo di lana si crea una ragnatela: ogni alunno, ricevendo il gomitolo, dice qualcosa di positivo su un compagno e lo lancia a lui, tenendo un capo del filo.
 - Alla fine si riflette su come siamo tutti collegati.
3. Laboratorio creativo: Il “Manifesto dell’Empatia” (20 min)
 - Divisi in gruppi, creano regole e frasi positive per costruire relazioni empatiche.
 - Il manifesto viene poi condiviso e appeso in classe.
4. Chiusura e restituzione (10 min)
 - Ogni alunno scrive una frase su: “Cosa porto con me da questi incontri”.
 - Condivisione libera.

MATERIALI UTILI

- Cartelloni, pennarelli, post-it
- Gomitolo di lana
- Video brevi

SUGGERIMENTI PER I DOCENTI

- Creare un ambiente accogliente e non giudicante.
- Rispettare i tempi emotivi degli alunni: non forzare la condivisione.
- Utilizzare la musica in sottofondo nei momenti creativi.
- Integrare con lavori interdisciplinari (arte, italiano, educazione civica).

LINK UTILI

Termometro emotivo

<https://view.genially.com/64553dc7ddff86001bf6ce5a/interactive-content-termometro-dell-e-emozioni>

Corto "Il circo delle farfalle"

<https://www.youtube.com/watch?v=57H4aM8-HCI>

La scatola delle emozioni

<https://www.youtube.com/watch?v=ser1FQNI24Q>

La dolce rabbia

<https://www.youtube.com/watch?v=gHggjpKZkRM>

2.4.c Scheda attività secondaria I grado AREA 3

N.B Per questa area e quest'ordine di scuola, il gruppo di lavoro ha pensato di proporre 4 attività, starà alla competenza dei docenti scegliere la più opportuna.

Attività 1

Storytelling Interattivo con Scratch

TITOLO ATTIVITÀ: "Crea la tua Avventura"

AMBITO TEMATICO: AREA 3 "Creazione di contenuti digitali"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: Gli studenti progetteranno e realizzeranno una storia a bivi o un semplice videogioco utilizzando il linguaggio di programmazione a blocchi Scratch. Impareranno a gestire personaggi, dialoghi, sfondi e a programmare le interazioni per creare una narrazione non lineare.

COMPETENZA DIGITALE:

- Programmazione

OBIETTIVI DI AREA:

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Programmazione

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Utilizzare un linguaggio di programmazione a blocchi più avanzato (es. Scratch).
- Comprendere e applicare concetti come variabili, operatori, strutture condizionali (if/else) e cicli.
- Progettare e implementare algoritmi per risolvere problemi.

DESTINATARI: Classi prime e seconde (11-13 anni).

DURATA: 8 ore

METODOLOGIE: Brainstorming, learning by doing, lezione segmentata, peer-to-peer learning.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Uso base del computer e del browser web

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI:

- Incontro 1 (2 ore): Introduzione a Scratch. Brainstorming in classe per definire il concept della storia (genere, personaggi, ambientazione). Gli studenti, in piccoli gruppi, creano una mappa concettuale della trama e dei possibili bivi narrativi.
- Incontro 2 (2 ore): Creazione degli asset digitali: gli studenti disegnano i propri personaggi (sprite) e sfondi o li importano dalla libreria di Scratch, modificandoli. Si introducono i primi blocchi di movimento e dialogo.
- Incontro 3 (2 ore): Programmazione delle interazioni. Introduzione delle strutture condizionali ("se... allora... altrimenti") per gestire le scelte del giocatore e delle variabili per tenere traccia dei punti o degli oggetti raccolti.
- Incontro 4 (2 ore): Debugging, testing e condivisione. Gli studenti testano a vicenda i propri progetti per identificare errori (bug). Presentazione finale dei lavori alla classe.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: PC o tablet con connessione Internet, account gratuito su Scratch.

ALTRI MATERIALI: Fogli, penne, lavagna interattiva per il brainstorming.

LINK PER ALTRE RISORSE:

Sito ufficiale di Scratch: <https://scratch.mit.edu>

Attività 2: Progetta, Costruisci e Programma

TITOLO ATTIVITÀ: "Missione Robotica"

AMBITO TEMATICO: AREA 3 "Creazione di contenuti digitali"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO:

Lavorando in team, gli studenti affronteranno una "missione" (es. recuperare un oggetto, seguire un percorso a ostacoli). Dovranno assemblare un robot utilizzando un kit di robotica educativa e programmarlo per completare il compito assegnato.

COMPETENZA DIGITALE:

- Programmazione

OBIETTIVI DI AREA:

- Programmazione
- Sviluppare contenuti digitali

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Sviluppare progetti di robotica educativa più complessi, integrando la programmazione con la progettazione e la costruzione fisica del robot (es. Lego Spike Prime).
- Progettare e implementare algoritmi per risolvere problemi complessi, applicando principi di scomposizione.
- Analizzare e interpretare codice altrui, collaborando a progetti di robotica.

DESTINATARI: Classi seconde e terze (12-14 anni)

DURATA: 10 ore

METODOLOGIE: Learning by doing, project-based learning, problem solving, cooperative learning

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE: Familiarità con la logica della programmazione a blocchi (anche base).

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI:

- Incontro 1 (2 ore): Presentazione della missione e dei kit di robotica. Suddivisione in team e fase di brainstorming per definire una strategia e un design per il robot.
- Incontro 2 (2 ore): Assemblaggio del robot. I team seguono le istruzioni o creano modelli personalizzati per rispondere alle esigenze della missione. Primi test dei motori e dei sensori.
- Incontro 3-4 (4 ore): Programmazione. I team scrivono il codice per controllare i movimenti del robot, utilizzare i sensori (es. di distanza, di colore) e completare la missione. Si applicano cicli, strutture condizionali e funzioni. Si effettuano test e debug continui per affinare il programma.
- Incontro 5 (2 ore): "Mission Day". Ogni team presenta il proprio robot e tenta di completare la missione davanti alla classe. Segue una fase di debriefing (circle time) per discutere le difficoltà incontrate e le soluzioni adottate.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Kit di robotica educativa (es. Lego Spike Prime o simili), software di programmazione dedicato.

ALTRI MATERIALI: Arena o spazio per i test, eventuali ostacoli o oggetti per la missione.

LINK PER ALTRE RISORSE:

- Lego Education: <https://education.lego.com/>

Attività 3

TITOLO ATTIVITÀ: Creare contenuti digitali consapevoli

"A Caccia di Fonti"

AMBITO TEMATICO: AREA 3 "Creazione di contenuti digitali"

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: Gli studenti realizzeranno una presentazione multimediale o un breve video su un argomento curricolare. Il focus dell'attività sarà sulla ricerca, selezione e integrazione di contenuti digitali (testi, immagini, musica) nel rispetto del diritto d'autore, utilizzando materiali con licenze libere e imparando a citare correttamente le fonti.

COMPETENZA DIGITALE: 3.3. Copyright e licenze



OBIETTIVI DI AREA:

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Comprendere i concetti di base di copyright e licenze (es. Creative Commons).
- Saper cercare e utilizzare legalmente risorse digitali per i propri progetti.
- Sviluppare un contenuto digitale originale integrando e rielaborando materiali di terzi in modo corretto.

DESTINATARI: Classi terze (13-14 anni).

DURATA: 6 ore.

METODOLOGIE: Ricerca-azione, brainwriting, lezione segmentata, learning by doing.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Saper effettuare ricerche online e utilizzare software di presentazione o video editing di base.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRI:

- Incontro 1 (2 ore): Lezione interattiva su copyright, pubblico dominio e licenze Creative Commons. Brainstorming per la scelta dell'argomento della ricerca. Si forniscono agli studenti le parole chiave e i siti di riferimento per la ricerca di materiali con licenze libere.
- Incontro 2 (2 ore): Fase di ricerca. Gli studenti, individualmente o in coppia, cercano testi, immagini e suoni per il loro progetto, salvando i link e le informazioni necessarie per la citazione delle fonti. Iniziano a strutturare il loro elaborato (presentazione o storyboard video).
- Incontro 3 (2 ore): Creazione e finalizzazione. Gli studenti assemblano i materiali nel loro elaborato finale, prestando attenzione a integrare correttamente le attribuzioni e le licenze. Segue un momento di presentazione alla classe con focus sul processo di ricerca e citazione delle fonti.

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: PC con connessione Internet, software per presentazioni (es. Google Slides, LibreOffice Impress) o per video editing base (es. OpenShot, Clipchamp).

ALTRI MATERIALI: Quaderno per appunti.



LINK PER ALTRE RISORSE:

- Sito Creative Commons Italia: <https://creativecommons.it/>
- Motori di ricerca per immagini con licenze libere (es. <https://search.creativecommons.org/>)

2.4.d Scheda attività secondaria I grado AREA 4

TITOLO ATTIVITÀ: Fake News e Debunker

AMBITO TEMATICO: Sicurezza Digitale

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO: far comprendere che le *fake news* sono notizie false e che possono essere sia del tutto inventate, sia in parte vere ma distorte. Attraverso un gioco di gruppo forniamo gli strumenti per crearle e di conseguenza saperle smascherare.

COMPETENZA DIGITALE AREA 4 SICUREZZA

OBIETTIVI DI AREA:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente

OBIETTIVI SPECIFICI

Conoscere le parole di internet e le regole di Netiquette della rete, riconoscere i rischi della rete per proteggere sé stessi e gli altri, riconoscere le Fake News, sviluppando il pensiero critico.

DESTINATARI: ragazzi e ragazze delle classi della Scuola Secondaria

DURATA: tre incontri 1 ora e 30 minuti

METODOLOGIE: Braistorming, brainwriting, circle time, learning by doing, lezione segmenta, attività laboratoriale.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

Conoscere le parole di internet e le regole di Netiquette della rete. Capacità di ascolto, scrittura creativa e saper lavorare in gruppo.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

Primo incontro:

Smascherare le fake news

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2017/599386/EPRS_ATA\(2017\)599386_IT.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2017/599386/EPRS_ATA(2017)599386_IT.pdf)

LABORATORIO:

“Debunker. in italiano “sbufalatore” - è chi smaschera le fake news e in generale le notizie antiscientifiche dubbie, tendenziose. Grazie alle tecnologie, un debunker è capace di distinguere le notizie vere da quelle false o verosimili.

Organizzate una gara di debunking nella vostra classe!

1. Create alcuni team di debunkers (3.4. alunni per gruppo).
2. Ciascun team crea 6 notizie (3 vere e 3 false) identificate con un titolo ed eventualmente corredate da immagini. Quindi le carica su una cartella condivisa online. (attivare account Canva per studenti)
3. Ciascun team analizza tutte le notizie presenti nella cartella (tranne le proprie) e prova a smascherare le notizie false, indicando almeno tre indizi per ognuna. Per confrontarsi, i membri del team possono usare strumenti digitali come la chat o la mail.
4. I team svelano i titoli delle notizie false che hanno creato e dichiarano i titoli delle notizie smascherate.
5. Si calcolano i punteggi: 2 punti per ogni notizia smascherata più un punto per ogni indizio corretto.
6. Se una notizia non è stata smascherata da nessun team, il team che l'ha creata guadagna 5 punti aggiuntivi.
7. Vince il team che totalizza più punti.

Per idee su fake news: <https://www.focus.it/cultura/arte/le-foto-virali-piu-fasulle-del-2016>

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: Digital board, Pc per i gruppi di lavoro, account Canva per studenti.

ALTRI MATERIALI: Fogli, penne.

2.4.e Scheda attività secondaria I grado AREA 5

TITOLO ATTIVITÀ: UN'INDAGINE ACCURATA CLASSI 1-2-3 MEDIA

AMBITO TEMATICO: Risolvere problemi

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO attraverso ragionamenti logici arrivare a scoprire l'assassino

COMPETENZA Alfabetizzazione digitale, comunicazione digitale.

OBIETTIVI DI AREA:

Risolvere problemi tecnici

Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Individuare i divari di competenze

OBIETTIVI SPECIFICI: Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale

DESTINATARI: ALUNNI SCUOLA MEDIA MEDIA

DURATA: 2 ORE

METODOLOGIE: Braistorming, brainwriting, circle time, learning by doing, lezione segmentata.

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:
nessuna

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I il docente farà una breve introduzione su cos'è un'indagine e su cosa va messo in evidenza. Incongruenze e analogie, particolari, nessi logici, visione d'insieme. Poi lancerà l'attività che partirà dalla prima slide. Se vuole la classe potrà essere divisa in gruppi e tramite notebook ciascun gruppo investigherà in maniera autonoma. Discussione finale su come si è arrivati al risultato

MATERIALI DIGITALI NECESSARI: lim e pc

ALTRI MATERIALI: note book per appunti



Elementi Chiave:

- Lavoro di gruppo: Tutte le prove richiedono collaborazione per essere superate.
- Problem Solving: I ragazzi usano la logica e il ragionamento per risolvere l'enigma.
- Discussione e Supporto: Vengono incoraggiati a parlare tra loro e un adulto può fornire piccoli aiuti se sono in difficoltà. Utilizzo della Lim

LINK PER ALTRE RISORSE:

LINK ESCAPE

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRmiXWn45vp-2jmtUh9mG7wBaHjG2FuDYs_o0QScaYSV3BGz_CLfl4bKaq58P8z3RA/pub?start=false&loop=false&delayms=3000

3. CONCLUSIONI

Di seguito alcune considerazioni affinché questo curriculum sia efficace, divulgato e praticabile.

3.1 Il curriculum digitale come “contenitore”

Ogni documento scolastico deve, o quanto meno dovrebbe, rispondere non solo alle esigenze legislative e normative, ma anche ai bisogni formativi e/o professionali degli utenti. Proprio per questo, il Curriculum Digitale dell'IC Gino Bartali si pone come documento guida per la didattica digitale, ma soprattutto come CONTENITORE di tutte le esperienze attuate e documentate dai nostri docenti nei nostri plessi. Vale a dire un “posto” dove ogni docente possa orientarsi, approfondire argomenti e confrontarsi con le esperienze del suo istituto. Nel prossimo paragrafo si descrive come la comunità di pratica che ha redatto questo documento ha pensato di attuare questo obiettivo.

3.2 Il curriculum digitale “interattivo”

Infatti, questo curriculum verrà reso pubblico e disponibile ai docenti anche sotto forma di sito al seguente link:

<https://sites.google.com/icginobartalicortona.edu.it/curricolo-digitale-cortona-2/home>

Questa forma permette una maggiore fruizione, dando la possibilità ai docenti di navigare “per Area” o per “ordine di scuola” e vedere le singole schede delle attività, senza dover scorrere nelle pagine di un documento. Questa modalità permette di vedere il curriculum nel suo insieme, ma anche, come accennato precedentemente e come sarà spiegato nel prossimo paragrafo, di creare un luogo virtuale di condivisione delle esperienze che si possa costruire e modificare nel tempo. Un curriculum dinamico anziché statico, partecipato e non subito.

3.2 Altri “repository”

Come già accennato, questo curriculum, che è sostanzialmente un archivio di 20 attività pensate per la didattica digitale e distribuite per aree e per ordini di scuola, passando nella forma digitale diventa un vero e proprio “repository”. Per questo, nel sito si trovano altri materiali che non verranno pubblicati nel documento, ma che descriviamo nei prossimi sottoparagrafi.

3.2.1 Spunti

Durante la fase di progettazione del curriculum, sono emersi molti spunti interessanti sulla creazione, progettazione delle attività. Molte idee di brainstorming sono risultate interessanti pur non essendo state sviluppate. Per non perdere tale “tesoro” si è pensato di creare questa



sezione particolare con semplici spunti che ogni docente può indagare per progettare nuove attività oltre a quelle già pubblicate. Vi è anche una SCHEDA DI PROGETTAZIONE VUOTA DA COMPILARE (descritta nel capitolo 4) in modo tale che, inviandola poi a curricolodigitale@icginobartalicortona.edu.it, si possa documentare i percorsi e ampliare il numero di attività a disposizione dell'istituto.

3.2.2 Risorse aggiuntive

Questa sezione permette ai docenti di formarsi, di condividere e di approfondire: vi è una parte dedicata a risorse digitali utili e fruibili, già divise per ordine di scuola e anche per Bisogni Educativi Speciali. In coda poi una Bibliografia e una sitografia di riferimento e i documenti più importanti (che qui è descritta nell'ultimo capitolo).

3.2.3 DM/65

I D.M. 65/2023 è un Decreto Ministeriale italiano legato al PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza). Questo decreto ha assegnato finanziamenti specifici alle scuole per contrastare la dispersione scolastica e ridurre i divari territoriali. I fondi erano destinati alla realizzazione di percorsi di mentoring, orientamento e attività didattiche integrative. Il suo obiettivo era sostenere gli studenti a rischio di abbandono scolastico e potenziare le competenze di base. Le azioni previste si concentravano su tutoraggio, formazione e inclusione. Visto il grande lavoro di progettazione fatto e per non perdere il tutto, si è pensato di creare una sezione dove poter scaricare tutti i progetti.

3.2.4 DM/66

ID.M. 66/2023 è un Decreto Ministeriale italiano attuativo del PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza), strettamente collegato al D.M. 65. Ha assegnato specifici finanziamenti alle scuole per la formazione del personale scolastico (docenti, educatori, ATA) sulle competenze digitali e metodologiche innovative. L'obiettivo principale è stato di promuovere l'innovazione didattica e l'adozione di metodologie che favoriscano la didattica digitale integrata e l'inclusione. I fondi miravano a formare il personale per l'utilizzo di e-content e ambienti di apprendimento digitali, contribuendo così alla trasformazione della scuola. Era, in sostanza, il piano di formazione e transizione digitale destinato agli adulti della scuola, complementare alle azioni contro la dispersione del D.M. 65. La formazione era divisa in "corsi" e "laboratori". Questa formazione è stata sicuramente un'opportunità per l'istituto e per non perdere tutto il materiale formativo si è pensato di dedicare una sezione del sito a tutti i percorsi. Di seguito una breve descrizione delle attività formative.

CORSI PER LA TRANSIZIONE DIGITALE

1) Creare contenuti digitali con Canva

Descrizione del percorso: Il corso è stato proposto per fornire al corpo docente le competenze necessarie per integrare efficacemente Canva nelle pratiche didattiche, esplorando le sue potenzialità a 360 gradi. Partendo dalle funzionalità di base, come la creazione di presentazioni e materiali grafici, approfondendo poi le tecniche per realizzare risorse visivamente accattivanti, pensate per catturare l'attenzione degli studenti e facilitare la comprensione dei concetti. Superando così l'utilizzo tradizionale della piattaforma per arrivare a una sua integrazione organica nel processo di insegnamento-apprendimento.

Formatore: Provvedi Tommaso Tutor: Bennati Catia Periodo: Settembre 2025

2) Cyberbullismo e cittadinanza digitale

Descrizione del percorso: 1. Introduzione e Quadro Normativo: Definizione e caratteristiche del cyberbullismo: differenze e similitudini con il bullismo tradizionale; Panoramica sulla normativa vigente in materia di cyberbullismo e protezione dei minori online; Presentazione del concetto di cittadinanza digitale: diritti, doveri e responsabilità nel mondo online. 2. Le Dinamiche del Cyberbullismo: Ruoli e dinamiche all'interno del cyberbullismo (vittima, bullo, spettatore, difensore); Forme e strumenti del cyberbullismo (social media, messaggistica, giochi online, ecc.); Conseguenze psicologiche e sociali per vittime e autori. 3. Strategie di Prevenzione e Intervento: Attività di sensibilizzazione e educazione alla legalità e al rispetto online in classe; Sviluppo dell'empatia e delle competenze socio-emotive per contrastare il cyberbullismo; Protocolli di intervento in caso di episodi di cyberbullismo: procedure e figure di riferimento; Collaborazione scuola-famiglia nella prevenzione e gestione del cyberbullismo. 4. Promuovere la Cittadinanza Digitale Consapevole: Educare all'uso sicuro e responsabile dei social media e delle piattaforme online; Sviluppare il pensiero critico e la capacità di valutare le informazioni online (fake news, disinformazione); Promuovere comportamenti etici e rispettosi nella comunicazione digitale (netiquette) Risorse e strumenti didattici per integrare la cittadinanza digitale nel curriculum.

Formatore: Panichi Francesca Tutor: Panfili Alice Periodo: Giugno 2025

3) Didattica e piattaforme digitali

Descrizione del percorso: Il laboratorio della durata di 16 ore si è concentrato sull'applicazione pratica degli strumenti tecnologici a disposizione dell'istituto attraverso esperienze concrete che i docenti potranno riutilizzare nelle attività didattiche a seconda del proprio ordine di scuola. È stato approfondito l'uso della piattaforma Google Workspace scoprendo le ultime novità per la



didattica, la Workspace con Canva, la Biblioteca Online e altre piattaforme digitali gratuite per realizzare e proporre agli alunni attività sempre più mirate e coinvolgenti, dove gli alunni possono diventare loro stessi degli autori dei contenuti e del materiale di studio. Si è parlato anche di l'Intelligenza Artificiale di Gemini (Apprendimento Guidato, Deep Search, NotebookLM, ...), un assistente gratuito molto utile per semplificare il nostro lavoro quotidiano e supportare la didattica inclusiva, creando così contenuti e attività accessibili a tutti gli studenti, in modo coinvolgente, semplice e veloce.

Formatore: Bosi Alfonso Tutor: Banelli Cristina Periodo: Settembre 2025

4) Insegnare le STEM in chiave interdisciplinare: metodologie e competenze

Descrizione del percorso: Modulo 1: Apprendere le STEM in modo efficace; Strategie per una didattica innovativa delle STEM; Educare al pensiero scientifico a partire dall'uso di un linguaggio appropriato. Modulo 2: Metodologie efficaci per una didattica coinvolgente delle STEM; PBL e IBSE: l'apprendimento per scoperta; Tecniche di problem posing e problem solving per affrontare problemi complessi. Modulo 3: La formazione tecnico/scientifica e lo sviluppo delle soft skills; Capacità di relazione, gestione dei conflitti, lavoro in team, flessibilità e adattamento; Buone pratiche per una didattica delle STEM calata nei contesti reali. Modulo 4: La didattica di Laboratorio per orientare verso le discipline STEM; Strutturare degli ambienti di apprendimento attrezzati; Realizzare un sito web per l'argomentazione scientifica. Modulo 5: Strategie per promuovere l'equità di genere nelle STEM; Le STEM in chiave inclusiva per favorire la personalizzazione; Sviluppo di attività interdisciplinari

Formatore: Bralia Cristina - ELI La Scuola Tutor: Berti Simona Periodo: Dicembre 2024 - marzo 2025

5) La cassetta degli attrezzi per una didattica digitale

Descrizione del percorso: L'obiettivo del percorso formativo è di permettere ai partecipanti di: Acquisire competenze nella progettazione e realizzazione di attività didattiche innovative utilizzando diverse metodologie, come Cooperative Learning, Digital storytelling, Flipped classroom e Gamification; Costruire un kit di risorse digitali da utilizzare per coinvolgere attivamente e motivare gli studenti; Andare alla scoperta dell'intelligenza artificiale e di come possa diventare un prezioso alleato nelle nostre aule, trasformando le lezioni in un'esperienza ancora più coinvolgente e personalizzata; Sviluppare competenze nella creazione di contenuti digitali come video didattici, e-book collaborativi, presentazioni ed esperienze di gamification.

Formatore: Sconocchini Roberto Tutor: Bennati Catia Periodo: marzo 2025

6) Progettare il Curricolo Digitale d'Istituto

Descrizione del percorso: Modulo 1: Il DigComp Edu nel Curricolo digitale; Indagine dei fabbisogni della scuola; Redazione di analisi SWOT Modulo 2: Sviluppo delle competenze digitali; Pad-agogy Wheel: integrazione autentica delle tecnologie nella didattica; Le APP e loro articolazione nel Curricolo Digitale. Modulo 3: Innovazione delle metodologie didattiche: modalità, metodologie e contenuti; DigComp 2.2 e le competenze digitali; Dalla teoria alla pratica educativa: i modelli tassonomici. Modulo 4: Griglie di progettazione; Progettazione Curricolare d'Istituto: modelli e framework; Curricolo digitale nazionale ed internazionale; Modulo 5: Interdisciplinarietà e trasversalità curricolare; Cambiamento di Sistema: definizione dei modelli di scalabilità a tutta la scuola; Rinnovamento delle Rubriche di valutazione per un autentico Curricolo digitale

Formatore: Fiorentino Maria Ausilia - ELI La Scuola Tutor: Provvedi Tommaso Periodo: ottobre 2024 - gennaio 2025

7) Tecnologie per l'inclusione

Descrizione del percorso: Secondo i principi della didattica inclusiva, la scuola ha il compito di mettere in campo tutti gli strumenti disponibili per garantire a ogni studente e studentessa il diritto allo studio e l'accessibilità alla conoscenza secondo le sue possibilità e modalità. Se utilizzate con consapevolezza e senso critico, le nuove tecnologie e gli strumenti digitali possono rappresentare un valido alleato per favorire tale processo, specialmente in presenza di studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), migliorandone la capacità di comunicazione e interazione con gli altri studenti e insegnanti e favorendone l'autonomia nello studio. Il corso ha consentito ai partecipanti di acquisire conoscenze e di approfondire vari strumenti e metodologie per l'utilizzo di tecnologie digitali a favore dell'inclusione scolastica di alunni con DSA e con disabilità.

Formatore: Mazzer Marzia - Ed. Erickson Tutor: Panfilì Alice Periodo: febbraio - maggio 2025

8) Tinkering e STEM con materiali poveri

Descrizione del percorso: Cos'è il Tinkering? Definizione e principi fondamentali; Differenze tra tinkering, fare e fabbricare; Importanza del tinkering nell'educazione; elementi del Tinkering. Materiali e strumenti: cosa utilizzare; Spazi di tinkering: come allestirli in aula; Sicurezza e gestione dei materiali; Creazione di un semplice progetto di tinkering; Lavoro di gruppo: brainstorming e prototipazione; Osservazione e documentazione delle esperienze; Condivisione delle esperienze di tinkering osservate dai docenti. Tinkering e Competenze Chiave: Come il tinkering sviluppa competenze trasversali (creatività, collaborazione, pensiero critico);



Integrazione con il curriculum scolastico. Progettazione di Attività di Tinkering: Creazione di un piano di lezione che includa attività di tinkering; Discussione su come adattare le attività per diverse fasce d'età; Sperimentazione con materiali riciclati e tecnologia (es. circuiti semplici, robotica); Creazione di un progetto di gruppo

Formatore: Provvedi Tommaso Tutor: Apolli Alessandra Periodo: febbraio - giugno 2025

LABORATORI SUL CAMPO

1) Creatività e digitale

Con il formatore Daniele Biancardi, esperto in didattica e creatività digitale, i docenti si sono approcciati in modo divergente all'intelligenza artificiale, all'utilizzo di Canva e a tecniche di sviluppo della creatività per i propri studenti.

Formatore: Biancardi Daniele Tutor: Iscaro Daniela Periodo: Settembre 2025

2) Emotional Learning

Descrizione del percorso: Insieme a Creativ, agenzia specializzata nella formazione dei docenti e degli educatori, il corso va al cuore della relazione educativa lavorando innanzitutto su come costruire il ben-essere degli insegnanti che poi favorisce quello degli alunni e delle alunne: caratteristiche, identità e bisogni per comprendere l'influenza dell'era digitale nei processi di insegnamento-apprendimento, oggi.

Formatori: Castellari Daniele - Cenini Alfredo, Meriadri Simone - Creativ Tutor: Berti Simona, Schettino Sandra Periodo: settembre 2025

3) Informatica di base

Descrizione del percorso: Il laboratorio è stato pensato per dare la sicurezza e le competenze necessarie per sfruttare al meglio il potenziale del digitale a scuola e a casa, approfondendo, condividendo e rielaborando attraverso esperienze pratiche anche i percorsi formativi che abbiamo svolto in questi mesi, sperimentando concretamente la progettazione e la realizzazione di attività didattiche innovative.

Formatore: Bosi Alfonso Tutor: Berti Simona Periodo: giugno - settembre 2025

4) La didattica a stazioni

Descrizione del percorso: La didattica a stazioni si posiziona all'interno della cornice più ampia della didattica aperta, una didattica centrata sul concetto di «autonomia», in cui l'insegnante progetta una serie di percorsi e ogni alunno e alunna diventa protagonista della propria azione



didattica. Con questa metodologia si possono proporre molti approcci differenti per l'apprendimento dei contenuti, alternando attività manipolative a fasi di gioco e a esercizi classici su schede operative, in circuiti predefiniti «a tappe». L'alunno sta al centro della didattica aperta ed è un alunno con una grande libertà di scelta e con la possibilità, ma anche la responsabilità, di farsi carico, in misura variabile in base alle sue capacità e in base alle opportunità create dall'insegnante, del proprio percorso di apprendimento.

Formatore: Gottardi Ginevra - ed. Erickson Tutor: Pagliai Francesca Periodo: giugno 2025

5) La transizione digitale nelle pratiche amministrative

Descrizione del percorso: Il corso è stato dedicato al personale scolastico, in particolare al personale di segreteria, al fine di accompagnarlo nella transizione digitale delle pratiche amministrative con particolare focus sull'applicazione informatica "nuova passweb" come canale di colloquio privilegiato e bidirezionale tra l'INPS e i datori di lavoro pubblici. Il corso mirava a fornire ai partecipanti le informazioni e le prassi da seguire per poter lavorare da subito con lo strumento nuova passweb fornendo anche esempi pratici di utilizzo della procedura.

Formatore: Massimiliano Pinizzotto Tutor: Lanzi Riccardo Periodo: febbraio - maggio 2025

4. Altri allegati

In questo ultimo capitolo si espongono gli allegati per la valutazione, la scheda di valutazione delle attività, la scheda di progettazione, bibliografia e sitografia di riferimento.

4.1 Rubrica valutativa

Si mette a disposizione una rubrica valutativa per ogni area, secondo i livelli di padronanza del DigiComp.

Rubrica Valutativa DigComp - Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello di Padronanza	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
1 (Principiante)	Accede e naviga tra pagine web e contenuti digitali semplici, ma solo con assistenza e seguendo istruzioni specifiche.	Riconosce una fonte di informazione digitale, ma non ne valuta l'affidabilità o la credibilità.	È in grado di salvare un file o un'informazione in una posizione definita, con l'aiuto di istruzioni.
2 (Base)	Ricerca dati e informazioni semplici utilizzando termini di ricerca base e si orienta in ambienti digitali noti.	Confronta informazioni provenienti da due fonti digitali semplici, ma fatica a identificare in modo autonomo la rilevanza.	Organizza dati e contenuti in cartelle o strutture semplici, con bisogno di supporto per la gestione e il recupero.

3 (Intermedio)	Ricerca informazioni in modo efficace utilizzando parole chiave specifiche e operatori booleani semplici, filtrando i risultati più pertinenti.	Identifica in modo autonomo la rilevanza di dati e informazioni in relazione a un obiettivo e riconosce la necessità di verificarne la fonte.	Applica una struttura logica per organizzare i contenuti, inclusa la denominazione dei file, ed è in grado di recuperare le informazioni con facilità.
4 (Autonomo)	Adatta la strategia di ricerca e i filtri per individuare dati complessi e li aggrega da diverse fonti digitali e ambienti diversi.	Valuta criticamente la credibilità, l'affidabilità e la parzialità di fonti e informazioni digitali in diversi contesti.	Sceglie e applica metodi efficaci (es. cloud storage, backup) per archiviare e recuperare dati e contenuti, gestendo diversi formati.
5 (Avanzato)	Definisce e utilizza strategie di ricerca avanzate per affrontare problemi complessi, gestendo grandi quantità di dati e informazioni.	Sviluppa criteri per la valutazione approfondita e la validazione di dati e informazioni digitali, incluse quelle di natura scientifica o specialistica.	Ottimizza l'organizzazione e il recupero di dati e contenuti, implementando strutture o sistemi (es. metadati) per uso personale o di gruppo.
6 (Esperto)	Riesamina, valuta e modifica le strategie di ricerca esistenti per migliorarne l'efficacia e l'efficienza in contesti nuovi e complessi.	È in grado di giudicare criticamente i metodi di raccolta dati e i processi di analisi alla base delle informazioni fornite (valutazione della metodologia).	Crea e gestisce sistemi complessi di archiviazione dei contenuti, garantendo l'accessibilità e la sostenibilità a lungo termine per sé e per gli altri.

7 (Altamente Specializzato)	Propone e sviluppa nuovi approcci o strumenti per la ricerca, la navigazione e il filtraggio di dati non strutturati o in ambienti non convenzionali.	Integra conoscenze avanzate per valutare in modo olistico le implicazioni etiche e sociali della disinformazione e della manipolazione dei dati.	Definisce standard e protocolli di gestione dei dati (es. <i>data governance</i>) e contribuisce a best practice professionali nel proprio campo.
8 (Innovatore)	Anticipa i futuri fabbisogni di ricerca digitale e guida la creazione di nuove soluzioni tecnologiche o metodologiche per l'accesso ai dati.	Sviluppa e promuove modelli o teorie per la valutazione critica delle informazioni in ecosistemi digitali in rapida evoluzione.	Guida l'innovazione nei metodi di gestione, archiviazione e conservazione di dati su larga scala, anche a livello organizzativo o di sistema.

Rubrica Valutativa DigComp - Area 2: Comunicazione e collaborazione

Livello di Padronanza	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.5 Netiquette	2.6 Gestire l'identità digitale
1 (Principiante)	Utilizza un canale di comunicazione digitale di base (es. invio di un'email), ma richiede assistenza per l'uso.	Condivide contenuti semplici ricevuti, ma solo in ambienti guidati e strettamente definiti.	Visualizza contenuti digitali pubblici (es. siti istituzionali) ma non partecipa attivamente.	Contribuisce con azioni semplici a progetti online sotto stretta guida.	Riconosce la necessità di un comportamento appropriato (es. non urlare in maiuscolo), se richiamato.	È consapevole di avere un'identità digitale, ma non sa come gestirla.
2 (Base)	Interagisce utilizzando strumenti digitali comuni (es. email, chat) per scopi noti e limitati, seguendo semplici protocolli.	Condivide informazioni e contenuti con destinatari noti, comprendendo l'impatto della condivisione	Utilizza servizi digitali pubblici semplici (es. reperire informazioni istituzionali) e comprende l'utilità della	Usa strumenti di collaborazione per compiti ben definiti, con supporto esterno in caso di difficoltà.	Adotta comportamenti digitali semplici e accettabili nei contesti noti, con poca consapevolezza delle sfumature.	Inizia a proteggere i dati personali di base (es. password semplici) e a limitare la diffusione di

		ne su di sé.	partecipazione online.			informazioni.
3 (Intermedio)	Sceglie i canali di comunicazione più appropriati in base al contesto e al destinatario (es. email formale vs. chat informale).	Condivide dati e contenuti (es. tramite link, allegati) in modo mirato e gestisce le impostazioni di accesso. Comprende il concetto di diritto d'autore.	Utilizza servizi digitali per la cittadinanza (es. prenotazioni online, compilazione moduli) e partecipa a forme semplici di discussione pubblica online.	Collabora attivamente in team virtuali, utilizza le funzionalità di base degli strumenti (es. <i>versioning</i>) per compiti sistematici.	Applica le regole di Netiquette in vari contesti digitali e incoraggia gli altri a fare lo stesso.	Crea e mantiene un'identità digitale coerente per scopi specifici (es. professionali), proteggendo la propria reputazione.
4 (Autonomo)	Adatta il proprio stile e il linguaggio comunicativo al mezzo digitale, al contesto (formale/informale) e al pubblico.	Condivide informazioni e contenuti complessi, scegliendo formati e licenze di condivisione appropriati (es. Creative Commons).	Promuove la partecipazione e l'inclusione attraverso gli strumenti digitali, esprimendo opinioni e interagendo con	Utilizza strumenti e metodi avanzati (es. bacheche virtuali, project management software) per la collaborazione indipendente	Svolge un ruolo attivo nel mediare e risolvere i conflitti comunicativi online, riconoscendo e contrastando i comportamenti	Mantiene una consapevolezza critica sull'impronta digitale, gestendo in modo proattivo le impostazioni di privacy e le informazioni

		Commons).	istituzioni in modo costruttivo .	nte in progetti di media complessità.	enti scorretti.	ni personali online.
5 (Avanzato)	Facilita e modera la comunicazione in ambienti digitali complessi e utilizza una vasta gamma di strumenti sincroni e asincroni.	Guida altri nella scelta dei migliori metodi e piattaforme e per la condivisione di risorse e stabilisce le condizioni di accesso per gruppi complessi .	Utilizza gli strumenti digitali per mobilitare l'azione e l'impegno civico su temi complessi , influenzando la discussione pubblica e le decisioni.	Guida un team virtuale complesso, stabilendo ruoli, obiettivi e metodi di lavoro collaborativo efficace in ambienti distribuiti.	Sviluppa linee guida o best practice di Netiquette per gruppi o organizzazioni, agendo come modello di comportamento digitale.	Valuta l'impatto a lungo termine dell'identità digitale e sviluppa strategie per la gestione professionale dell'immagine online.
6 (Esperto)	Valuta criticamente l'efficacia dei diversi strumenti di comunicazione per obiettivi organizzativi o professionali e propone	Contribuisce alla creazione di archivi di conoscenza condivisa e sistemi di gestione dei contenuti (CMS),	Analizza i fenomeni di partecipazione digitale (es. e-democracy, movimenti online) per suggerire strategie	Valuta e seleziona le piattaforme e le metodologie di collaborazione più adatte per progetti ad alto rischio o	Contribuisce a definire le politiche di uso accettabile (AUP) e le norme di comportamento digitale per la propria comunità o	Sviluppa e implementa strategie avanzate per la tutela della reputazione e dell'identità digitale, anche in caso di

	miglioramenti.	ottimizzando l'accesso e la riutilizzabilità.	di coinvolgimento più efficaci.	complessità, adattando le al contesto.	organizzazione.	crisi o attacchi.
7 (Altamente Specializzato)	Progetta e implementa architetture di comunicazione digitale che supportano obiettivi strategici o professionali innovativi.	Sviluppa nuovi modelli e sistemi per la condivisione di dati e informazioni che superano le limitazioni delle piattaforme esistenti.	Contribuisce alla creazione di strumenti digitali che migliorano l'accesso ai diritti e la partecipazione democratica, fungendo da mentore.	Formula e implementa metodologie di collaborazione distribuita (es. <i>agile</i> , <i>DevOps</i>) per massimizzare la produttività in ambienti altamente specializzati.	Contribuisce alla teorizzazione e alla diffusione di principi etici e di Netiquette a livello specialistico o normativo.	Integra la gestione dell'identità digitale con le strategie di sicurezza informatica e la conformità normativa (es. GDPR).
8 (Innovatore)	Anticipa le future tendenze nella comunicazione digitale e inventa nuovi modelli di interazione e relazione	Crea standard aperti o piattaforme innovative per la diffusione e la gestione di conoscenze	È un leader nella definizione di policy pubbliche relative alla cittadinanza e partecipazione	Crea e diffonde nuovi approcci o tecnologie e per la collaborazione di massa (es. <i>crowdsou</i>	È un pioniere nel campo dell'etica digitale e della Netiquette, anticipando e risolvendo dilemmi comportam	

	mediati dalla tecnologia.	ze in rete su scala globale.	digitale, guidando l'innovazione sociale.	ricing avanzato) o tra sistemi autonomi.	entali emergenti.	
--	---------------------------	------------------------------	---	--	-------------------	--

Rubrica Valutativa DigComp - Area 3: Creazione di contenuti digitali

Livello di Padronanza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.3 Copyright e licenze	3.4 Programmazione
1 (Principiante)	Produce contenuti digitali molto semplici (es. testo breve, foto) utilizzando applicazioni guidate e con assistenza.	Modifica un contenuto esistente (es. testo) in modo rudimentale e strettamente guidato.	Riconosce che i contenuti digitali possono essere protetti da regole, ma non ne comprende il funzionamento.	Esegue operazioni semplici di sequenziamento in ambienti di programmazione visuale o guidati.
2 (Base)	Produce contenuti semplici (es. documenti di testo, slide basilari) utilizzando software standard e seguendo	Seleziona e copia-incolla contenuti da diverse fonti, ma ha bisogno di guida per combinarli in modo coerente.	Distingue tra contenuti liberi e protetti e cerca l'attribuzione della fonte quando usa contenuti altrui.	Modifica o combina blocchi di codice esistenti in ambienti visuali per raggiungere risultati noti.

	istruzioni chiare.			
3 (Intermedio)	Crea contenuti digitali in diversi formati (es. testo, immagini, audio) adattandoli allo scopo e al contesto.	Integra diversi elementi (testo, immagini, tabelle) in un unico contenuto digitale per comunicare un messaggio specifico.	Comprende le basi del diritto d'autore e sceglie licenze adeguate (es. <i>All rights reserved</i> vs. <i>Creative Commons</i>) per i propri contenuti.	Utilizza costrutti di base (sequenze, loop semplici) per sviluppare script o risolvere problemi in contesti di programmazione visiva.
4 (Autonomo)	Sviluppa contenuti multimediali più complessi (es. video semplici, infografiche) e ne ottimizza il formato per la distribuzione in vari canali.	Rielabora e adatta contenuti digitali per creare un prodotto originale, mantenendo la coerenza e migliorando la leggibilità.	Applica correttamente licenze, citazioni e riferimenti per contenuti propri e altrui; riconosce le implicazioni legali delle violazioni.	Utilizza costrutti logici più avanzati (condizioni, variabili, funzioni) per creare programmi o macro che automatizzano compiti.
5 (Avanzato)	Progetta e produce contenuti digitali strutturati e ricchi (es. siti web, e-book interattivi) utilizzando	Guida la rielaborazione e l'integrazione di contenuti complessi per un team, garantendo la qualità e	Valuta criticamente le implicazioni legali ed etiche delle diverse licenze e del <i>fair use</i> in vari contesti professionali o pubblici.	Scrive codice leggibile e ben strutturato, utilizzando linguaggi di programmazione testuali per risolvere problemi non banali.

	strumenti professionali.	l'aderenza agli standard.		
6 (Esperto)	Valuta e seleziona le migliori piattaforme e metodologie di sviluppo di contenuti in base a obiettivi strategici o professionali complessi.	Contribuisce alla creazione di <i>framework</i> e standard per l'integrazione e la rielaborazione automatizzata di dati e contenuti.	Agisce come risorsa esperta sulle questioni di proprietà intellettuale e copyright digitale per il proprio contesto lavorativo o comunità.	Debugga, testa e ottimizza programmi esistenti e ne documenta il codice per renderlo riutilizzabile da altri.
7 (Altamente Specializzato)	Progetta e implementa sistemi di gestione dei contenuti (CMS) o strumenti di authoring innovativi per esigenze specialistiche.	Sviluppa algoritmi o <i>tool</i> per l'integrazione e l'adattamento automatico di grandi volumi di contenuti in diverse piattaforme.	Contribuisce a definire politiche o linee guida organizzative relative alla proprietà intellettuale e alle licenze digitali.	Progetta architetture software o utilizza principi di ingegneria del software per lo sviluppo di applicazioni complesse.

8 (Innovatore)	Crea nuovi paradigmi di creazione e distribuzione di contenuti digitali che sfruttano tecnologie emergenti (es. AI generativa, realtà virtuale).	Guida la ricerca e lo sviluppo di nuove tecniche di rielaborazione dei contenuti per superare le attuali limitazioni tecnologiche.	Influenza la discussione normativa sul copyright e sulle licenze digitali a livello politico o di standardizzazione internazionale.	Inventa nuovi linguaggi di programmazione, <i>framework</i> o metodologie di sviluppo software che migliorano il campo dell'informatica.
-----------------------	--	--	---	--

Rubrica Valutativa DigComp - Area 4: Sicurezza

Livello di Padronanza	4.1 Proteggere i dispositivi	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.4 Proteggere l'ambiente
1 (Principiante)	Accende e spegne i dispositivi e le reti in modo guidato; riconosce un segnale di malfunzionamento.	È consapevole che i dati personali non devono essere condivisi indiscriminatamente, ma solo se guidato.	Riconosce i rischi fisici di base (es. cavi) e comprende l'importanza di fare pause.	È consapevole che l'uso dei dispositivi ha un impatto ambientale.
2 (Base)	Applica misure di sicurezza di base (es. blocco schermo, uso di password semplici) sui dispositivi personali e sui servizi online.	Riconosce quali informazioni sono personali e ne limita la condivisione a contesti fidati, se sollecitato.	È in grado di regolare le impostazioni ergonomiche di base (es. luminosità dello schermo, postura).	Adotta pratiche semplici per il risparmio energetico (es. spegnere il WiFi quando non serve).

3 (Intermedio)	Crea e gestisce password sicure e diversificate per diversi servizi; mantiene aggiornati software e applicazioni di base.	Configura autonomamente le impostazioni di privacy di base su social media e servizi comuni; comprende il valore della propria impronta digitale.	Utilizza gli strumenti digitali per monitorare il proprio benessere e riconosce i segni di dipendenza o <i>cyberbullismo</i> .	È in grado di scegliere tra diversi modi per ridurre l'impatto ambientale (es. stampare solo se necessario, ridurre la risoluzione delle stampe).
4 (Autonomo)	Riconosce e reagisce a tentativi di <i>phishing</i> e malware; effettua regolarmente il backup dei dati importanti.	Legge e comprende l'essenziale delle informative sulla privacy (<i>Privacy Policy</i>); gestisce il consenso al trattamento dei dati personali.	Adotta misure proattive per un uso sano della tecnologia (es. gestione del tempo di schermo, <i>digital detox</i>). Fornisce aiuto a vittime di <i>cyberbullismo</i> .	Sceglie dispositivi e servizi in base alla loro efficienza energetica e alla loro sostenibilità (es. riciclo, riuso).
5 (Avanzato)	Configura <i>firewall</i> e software antivirus; valuta l'affidabilità delle reti Wi-Fi pubbliche e utilizza VPN in modo consapevole.	Guida gli altri nella configurazione avanzata della privacy e nell'esercizio dei diritti (es. diritto all'oblio); valuta criticamente la profilazione.	Sviluppa e promuove comportamenti sani e sicuri nell'uso della tecnologia per sé e per i colleghi, prevenendo il <i>burnout</i> digitale.	Propone e implementa strategie per la riduzione del consumo di risorse digitali (es. ottimizzazione dei dati per l'archiviazione).

				e il trasferimento).
6 (Esperto)	Mette in atto misure di sicurezza avanzate e strategie di recupero dati in caso di guasti complessi; contribuisce alla sicurezza di rete di un gruppo.	Analizza i rischi legati alla diffusione di dati sensibili in contesti specialistici o professionali e propone soluzioni mitiganti.	Valuta l'impatto psicologico e sociale dell'uso della tecnologia in un ambiente specifico (es. lavorativo o scolastico) e propone interventi.	Valuta l'impatto ecologico di intere soluzioni digitali (es. server, <i>data center</i>) e propone soluzioni per la riduzione dell'impronta carbonica.
7 (Altamente Specializzato)	Progetta e implementa protocolli di sicurezza informatica o piani di <i>disaster recovery</i> per un'organizzazione o un contesto specialistico.	Definisce linee guida e politiche di <i>data governance</i> e conformità (es. GDPR) a livello organizzativo.	Sviluppa strumenti o metodologie per la valutazione e la prevenzione avanzata dei rischi per la salute e il benessere digitale.	Contribuisce alla progettazione di soluzioni di <i>Green IT</i> o <i>Green Computing</i> e alla valutazione del ciclo di vita dei dispositivi (LCA).

8 (Innovatore)	Guida la ricerca e lo sviluppo di nuove soluzioni per la sicurezza informatica (es. crittografia avanzata, sistemi di rilevamento delle minacce).	È un leader nella definizione di standard etici e normativi per la privacy e la protezione dei dati a livello internazionale o strategico.	Guida l'innovazione nello studio e nella prevenzione dei problemi di salute pubblica legati all'abuso o al design delle tecnologie digitali.	Crea e promuove modelli di business o di consumo digitali che minimizzano l'impatto ambientale su larga scala.
-----------------------	---	--	--	--

Rubrica Valutativa DigComp - Area 5: Risolvere problemi

Livello di Padronanza	5.1 Risolvere problemi tecnici	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.4 Individuare divari di competenze digitali
1 (Principiante)	Riconosce un malfunzionamento tecnico molto semplice (es. cavo scollegato) e chiede aiuto.	Riconosce un bisogno semplice (es. scrivere una lettera) e identifica uno strumento digitale basilare per risolverlo (es. editor di testo).	Utilizza una tecnologia digitale per uno scopo noto, replicando azioni definite.	Riconosce che gli altri hanno bisogno di aiuto con la tecnologia.

2 (Base)	Applica autonomamente le soluzioni più comuni e semplici (es. riavviare, svuotare cache) per risolvere problemi tecnici di routine.	Spiega come una tecnologia digitale può aiutare a soddisfare un bisogno specifico e noto; ricerca risposte online.	Utilizza le funzionalità standard di un software o dispositivo per un compito non strettamente previsto, con creatività limitata.	Individua un proprio bisogno formativo digitale semplice (es. imparare a usare una nuova app) e cerca risorse per acquisire tale competenza.
3 (Intermedio)	Diagnostica problemi tecnici di media complessità (es. problemi di connessione, incompatibilità software) e applica soluzioni trovate online.	Valuta criticamente se una data tecnologia è la risposta più appropriata a un bisogno, selezionando tra diverse alternative.	Adatta e combina strumenti digitali esistenti per creare una soluzione nuova a un problema comune.	Analizza i propri limiti nelle competenze digitali rispetto a un obiettivo e cerca attivamente opportunità di apprendimento e miglioramento.
4 (Autonomo)	Risolve problemi tecnici non sistematici (es. errori di sistema, configurazioni complesse) e aiuta attivamente gli altri a fare lo stesso.	Identifica in modo indipendente i propri fabbisogni e quelli degli altri e propone risposte tecnologiche basate su una comprensione approfondita delle opzioni.	Utilizza le tecnologie per la prototipazione e la sperimentazione creativa, esplorando diverse soluzioni a un problema complesso.	Individua e analizza i divari di competenza digitali in un gruppo o contesto specifico e identifica risorse o percorsi per colmarli.

5 (Avanzato)	Applica metodologie sistematiche per la risoluzione di problemi tecnici complessi (es. <i>troubleshooting</i> avanzato, test incrociati).	Guida l'identificazione di bisogni organizzativi e strategici e propone l'integrazione di tecnologie per l'innovazione dei processi.	Sviluppa soluzioni digitali originali e funzionali, applicando principi di <i>design thinking</i> e valutazione dell'esperienza utente (UX).	Sviluppa piani di formazione e tutoraggio personalizzati per colmare i divari di competenza digitali altrui, agendo come mentore.
6 (Esperto)	Valuta criticamente l'efficacia delle diverse metodologie di risoluzione dei problemi e propone l'adozione di nuovi strumenti diagnostici.	Contribuisce alla definizione della strategia tecnologica di un'organizzazione, anticipando i fabbisogni futuri e le risposte necessarie.	Valuta il potenziale creativo delle tecnologie emergenti (es. VR, AI) per sviluppare soluzioni che non erano precedentemente possibili.	Valuta e modifica l'offerta formativa digitale in un contesto (es. aziendale o scolastico) in base all'analisi dei divari di competenza e delle tendenze.
7 (Altamente Specializzato)	Progetta e implementa sistemi o procedure per la gestione e la risoluzione automatizzata dei problemi tecnici a livello di sistema.	Sviluppa quadri di riferimento o modelli per l'analisi dei fabbisogni e la valutazione di soluzioni tecnologiche in ambiti complessi e innovativi.	Guida un team o un progetto di innovazione, utilizzando le tecnologie digitali per creare nuove opportunità di mercato o sociali.	Contribuisce alla creazione di politiche o standard per lo sviluppo delle competenze digitali in un settore o a livello istituzionale.



8 (Innovatore)	Inventa nuovi strumenti, protocolli o approcci per il <i>troubleshooting</i> e la manutenzione predittiva delle tecnologie digitali.	È un leader che anticipa e definisce i fabbisogni tecnologici del futuro, guidando il cambiamento e l'evoluzione digitale di un intero ecosistema.	Crea una visione per l'uso strategico e trasformativo delle tecnologie digitali per affrontare le sfide globali.	Definisce il futuro dell'apprendimento digitale e della valutazione delle competenze, sviluppando nuovi metodi per la misurazione e il miglioramento su vasta scala.
---------------------------	--	--	--	--

4.2 Scheda di valutazione delle attività

Di seguito la scheda di valutazione delle attività svolte che i docenti possono inviare compilata a curricolodigitale@icginobartalicortona.edu.it

Scheda di Valutazione Attività Didattica CURRICOLO DIGITALE

Nome Attività: _____

Data: _____

AREA DIGICOMP: _____

Ordine di scuola

- ☐ [] Infanzia
- ☐ [] Primaria 1°-2°-3° anno
- ☐ [] Primaria 4°- 5° anno
- ☐ [] Secondaria I Grado

Plesso: _____

Classe: _____

1. Obiettivi e Scopo dell'Attività

- **L'obiettivo dell'attività era chiaro e ben definito?**
 - ☐ [] Sì
 - ☐ [] In parte
 - ☐ [] No
- **L'attività ha raggiunto gli obiettivi prefissati?**
 - ☐ [] Completamente
 - ☐ [] Parzialmente
 - ☐ [] Per nulla

2. Coinvolgimento e Partecipazione degli Studenti

- **Il livello di partecipazione degli studenti è stato:**
 - ☐ [] Molto alto

- ☐ [] Adeguato
- ☐ [] Scarso
- ☐ [] Molto scarso
- **Gli studenti sono sembrati motivati e interessati?**
 - ☐ [] Sì
 - ☐ [] In parte
 - ☐ [] No

3. Materiali e Risorse Utilizzate

- **I materiali didattici (es. schede, video, strumenti) erano:**
 - ☐ [] Molto efficaci
 - ☐ [] Utili
 - ☐ [] Poco utili
 - ☐ [] Inefficaci
- **I tempi previsti per l'attività sono stati rispettati?**
 - ☐ [] Sì, perfettamente
 - ☐ [] Con qualche difficoltà
 - ☐ [] No, sono stati troppo lunghi/corti

4. Valutazione Complessiva

- **Valuta l'efficacia complessiva dell'attività:**
 - ☐ [] Eccellente
 - ☐ [] Buona
 - ☐ [] Sufficiente
 - ☐ [] Insufficiente
- **Quali sono gli aspetti più riusciti? (max 2-3 punti)**
 - ☐ _____
 - ☐ _____
 - ☐ _____
- **Quali sono gli aspetti da migliorare? (max 2-3 punti)**
 - ☐ _____
 - ☐ _____
 - ☐ _____

5. Note e Commenti Aggiuntivi



4.3 Scheda di progettazione

In base agli spunti creativi presenti nel sito, o semplicemente per condividere le buone pratiche, si mette a disposizione questa scheda per condividere le proprie esperienze didattiche innovative. La scheda può essere compilata e inviata a curricolodigitale@icginobartalicortona.edu.it

Scheda vuota di progettazione

TITOLO ATTIVITÀ: _____

AMBITO TEMATICO: _____

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO

COMPETENZA DIGITALE: _____

OBIETTIVI DI AREA:

OBIETTIVI SPECIFICI

DESTINATARI: _____

DURATA: _____

METODOLOGIE:

CONOSCENZE e COMPETENZE PREGRESSE RICHIESTE:

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEGLI INCONTRO/I

[illegible]

MATERIALI DIGITALI NECESSARI:

ALTRI MATERIALI:

LINK PER ALTRE RISORSE:

4.4 Bibliografia e Sitografia

BIBLIOGRAFIA

- Rivoltella, P.C.**, *La previsione. Didattica e tecnologie digitali*, La Scuola, 2017.
- Rivoltella, P.C.; Rossi, P.G.**, *Il corpo e la macchina. Tecnologia, cultura, educazione*, Schol , 2019.
- Rivoltella, P.C.; Villa, A.; Bruni, F. (a cura di)**, *Curricoli digitali. Nuove intelligenze, nuovi diritti*, FrancoAngeli, 2023.
- Buckingham, D.**, *Un manifesto per la media education*, Mondadori Universit , 2020 (ed. italiana).
- Calvani, A.**, *Competenza digitale: una questione pedagogica*, Carocci, 2013.
- Castaldo, F.; Ferraro, A.P.; Piro, G.**, *Curricolo digitale per i diritti in Internet. Generazione diritti@scuola digitale*, Seitech, 2023.
- Falcinelli, F.**, *Didattica e tecnologie. Come e quando utilizzare gli strumenti digitali a scuola*, Carocci, 2021.
- Pasta, S.; Rivoltella, P.C. (a cura di)**, *Crescere onlife. L'educazione civica digitale progettata da 74 insegnanti-autori*, Schol , 2022.
- Sadin,  .**, *Critica della ragione artificiale. Per una nuova teoria del disinteresse*, Vita e Pensiero, 2021 (ed. italiana).
- Trentin, G.**, *La sostenibilit  in educazione. Il ruolo della tecnologia*, FrancoAngeli, 2022.

SITOGRAFIA

AgID - Agenzia per l'Italia Digitale: DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana
Link: https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp2-1_ita.pdf

  il riferimento ufficiale per il framework di competenza digitale in Italia, essenziale per la progettazione curricolare.

Commissione Europea (JRC) - EU Science Hub: The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)

Link: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework> (sebbene in inglese, contiene le risorse chiave e le versioni più recenti, spesso con traduzioni disponibili)

La fonte primaria e gli aggiornamenti del framework DigComp (inclusa la versione 2.2 e materiali di supporto).

Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM): Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Link: https://www.istruzione.it/scuola_digitale/ (o la pagina più aggiornata relativa al PNSD)

Il documento strategico di indirizzo del Ministero per l'innovazione del sistema educativo italiano, che fissa gli obiettivi per la didattica digitale e i curricula.

INDIRE - Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione Ricerca Educativa: Risorse e Ricerche sulla Didattica Digitale

Link: <https://www.indire.it/area/didattica-digitale/>

Piattaforma di ricerca e documentazione con articoli, progetti (es. Avanguardie Educative) e sperimentazioni sull'innovazione didattica in Italia.

Piattaforma Futura (MIM) - Formazione e Innovazione

Link: <https://futuranazionale.istruzione.it/>

Sezione dedicata alle azioni di innovazione e ai finanziamenti (es. PNRR) per la scuola, compresi quelli per la transizione digitale e i curricula.

Istruzione.it (MIM): Curricoli Digitali (Allegati Avviso)

Link:

https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/2016/Allegato_1Avviso_Curricoli_Digitali.pdf
(Vecchia risorsa ma utile per la definizione concettuale)

Fornisce una definizione operativa di "Curricolo Digitale innovativo" nel contesto del PNSD.

Generazioni Connesse (Safer Internet Centre Italia): Risorse e Materiali

Link: <https://www.generazioniconnesse.it/>



Sito di riferimento per la sicurezza online, il *cyberbullismo* e la *Netiquette*, aspetti fondamentali dell'Area 4 e 2 del DigComp, cruciali per il curriculum di cittadinanza digitale.

Digitale Civico (Associazione DFC): Educazione Civica Digitale e Curriculum

Link: <https://www.digitalecivico.it/> (o risorse specifiche collegate)

Piattaforma dedicata all'Educazione Civica Digitale, spesso collegata a progetti e materiali utili per integrare le competenze DigComp con l'Educazione Civica.

DigCompEdu - Quadro Europeo per i Docenti (Riferimenti in italiano)

Link (Risorsa correlata italiana, ad esempio AgID o INDIRE): Cercare "DigCompEdu traduzione italiana" su AgID o INDIRE

Sebbene il focus sia il *curricolo* per gli studenti (DigComp), il DigCompEdu definisce le competenze digitali necessarie ai docenti per progettare e implementare tale curriculum.

Docs Italia - Competenze Digitali di Base

Link:

https://docs.italia.it/italia/designers-italia/lg-competenzedigitali-docs/it/stabile/doc/competenze_digi_base/sezione2.html



Curricolo redatto dalla Comunità di Pratica

dell'IC Gino Bartali.

Panfili Alice e Provvedi Tommaso per l'Area 1

Berti Simona e Schettino Sandra per l'Area 2

Apolli Alessandra e Iscaro Daniela per l'area 3

Pagliai Francesca e Valli Adriana per l'Area 4

*Banelli Cristina, Bennati Catia, Panfili Alice, Romizi Stefano
per l'area 5*

Coordinamento lavori e progettazione sito Provvedi Tommaso

Partecipazione ai primi lavori di sviluppo, Mazzoni Valentina

Terontola, 30 ottobre 2025