



REPUBBLICA ITALIANA

ISTITUTO COMPRENSIVO ROVERETO EST

corso Rosmini,86 - 38068 Rovereto (TN) - tel 0464.433709 – 0464.433614,
fax 0464.488448 – 0464.450463

segr.ic.roveretoest@scuole.provincia.tn.it – ic.roveretoest@pec.provincia.tn.it - www.roveretoest.it
C.F. 94024500228



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

PIANO SCUOLA DIGITALE

Allegato al Progetto di Istituto

INDICE

1. PREMESSA
2. CURRICOLO VERTICALE PER LA PROMOZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE
3. REALIZZAZIONE DEL PIANO: FIGURE DI COORDINAMENTO
4. INFRASTRUTTURA
5. PIANO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA
6. FORMAZIONE DEL PERSONALE
7. PARTECIPAZIONI
8. POLITICA D'USO ACCETTABILE E SICURO DELLA RETE (PUA)
9. MODELLI PER LA PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITA'

1. PREMESSA

Il presente piano si ispira al *Piano Provinciale per la Scuola Digitale (PPSD)*, emanato nel 2017 allo scopo di guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione delle istituzioni scolastiche e formative. Il documento infatti ha funzione di indirizzo, punta a introdurre le nuove tecnologie nelle scuole, ad estendere il concetto di scuola da luogo fisico a spazio di apprendimento virtuale. Il PPSD inoltre rappresenta un piano non solo strategico ma anche innovativo nei contenuti, prefigurando un nuovo modello educativo della scuola nell'era digitale.

Il *Piano Scuola Digitale dell'Istituto (PSDI)* si prefigge di accogliere gli orientamenti proposti dal PPSD incentivando l'uso delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione a supporto della didattica e dell'intera organizzazione d'Istituto. Esso infatti individua specifici obiettivi formativi ed introduce nuove pratiche didattiche, costruttive e cooperative, per far interagire studenti e docenti attraverso specifici ambienti o strumenti di apprendimento.

Il PSDI punta soprattutto al digitale, il quale offre notevoli vantaggi e opportunità. Il digitale infatti:

- consente un apprendimento personalizzato per ogni alunno e pone attenzione ai diversi stili di apprendimento degli allievi (soprattutto con gli alunni con BES);
- consente una maggiore facilità di comprensione degli argomenti poiché l'alunno interagisce con i contenuti in maniera più funzionale alle conoscenze;
- offre la possibilità di fare ricerche in molteplici fonti e/o di condividere i contenuti in tempo reale;
- permette il riutilizzo del materiale già «digitale»;
- incrementa la motivazione e il coinvolgimento degli alunni.

Il presente PSDI viene introdotto nelle diverse classi dell'Istituto, nella sua versione iniziale, a partire dall'anno scolastico 2022-23.

I Consigli di classe dell'Istituto saranno tenuti alla progettazione ed alla realizzazione delle attività finalizzate alla promozione degli obiettivi indicati, intesi come conoscenze, abilità e competenze, compatibilmente con le competenze dei docenti e le risorse disponibili. Si specifica che si tratta di un curriculum verticale, pertanto quanto proposto nelle diverse annualità può essere ripreso in quelle successive.

Il PSDI sarà oggetto di monitoraggio e verifica al suo termine da parte dell'Animatore digitale con il supporto dell'omonima Commissione d'Istituto.

**2. CURRICOLO VERTICALE
PER LA PROMOZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE**

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA E SECONDA SP - 1° BIENNIO

Area di competenza	Conoscenze	Abilità	Attività	Collegamenti interdisciplinari
<p>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni: monitor, tastiera, mouse</p> <p>Conoscere la LIM</p>	<p>Individuare il tasto di accensione del computer.</p> <p>Individuare il tasto di accensione/arresto del monitor.</p> <p>Eseguire la procedura di arresto del pc.</p> <p>Eseguire l'accensione/arresto della LIM.</p> <p>Utilizzare il mouse.</p> <p>Usare i comandi della tastiera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere correttamente il computer e il monitor, utilizzo del mouse (classe prima). • Se si tratta di un computer di classe, dare l'incarico di accensione e di arresto di computer e monitor a turno, in modo che la procedura corretta venga acquisita (classe prima). • Presentare i principali comandi della tastiera: invio, barra spaziatrice, maiuscolo, backspace, password. • Utilizzo del mouse: aprire e chiudere un'applicazione e trascinamento (classe seconda). • Accendere e spegnere la LIM di classe (classe seconda) • Utilizzo di software specifici per addestramento alla tastiera (come 10dita, Tutore dattilo). 	<p>Tutte le discipline</p>
<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Conoscere e interagire attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Utilizzare l'ambiente virtuale proposto dall'istituto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare il percorso di accesso a Classroom per visualizzare i compiti assegnati (classe seconda). 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Manifesto della Comunicazione non ostile: Prima di parlare bisogna ascoltare (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/) classe seconda • Abbinare un'immagine ad una parole chiave • Giochi interattivi di gruppo • Giochi collaborativi (classe seconda) • Funzione del nome utente e password per accedere ai dispositivi della scuola, guidati dall'insegnante (fine seconda) 	
3. Creazione di contenuti digitali		Aprire un file di testo in un programma di videoscrittura	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere lettere e frasi con l'ausilio di software specifici (come 10dita, Tutore dattilo) Classe seconda • Produzione di semplici algoritmi (percorsi su reticoli cartacei) e istruzioni con la guida dell'insegnante (classe prima e seconda) • Coding unplugged (classe seconda) • Partecipazione alla Code Week (mese ottobre) • Safer Internet Day (mese 	

			febbraio)	
4. Sicurezza		Utilizzare i dispositivi a disposizione rispettando le regole stabilite	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo password personale (classe seconda) ● Guida per immagini alla postura corretta sulla sedia (classe prima) ● Guida per immagini alle regole per la protezione della vista (distanza, luminosità, inclinazione del monitor o tablet, illuminazione della stanza) classe seconda 	
5. Problem solving		<p>Individuare semplici problemi tecnici.</p> <p>Comprendere che la tecnologia può essere utilizzata in modo creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spegnere, accendere e riavviare un dispositivo (classe prima) ● Chiudere un programma (classe seconda) ● Utilizzo di semplici programmi audio (classe seconda) ● Coding unplugged: bee bot (classe seconda) 	

CLASSE TERZA E QUARTA SP - 2° BIENNIO

Area di competenza	Conoscenze	Abilità	Attività	Collegamenti interdisciplinari
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Porta USB Tastiera: lettere minuscole e maiuscole, tasti di punteggiatura, lettere accentate, tastierino numerico Mouse: tasto destro, funzione selezionare Tipi di file ed estensioni: testo, immagini, audio, video	Aprire e chiudere un file Creare una cartella e nominarla Salvare con nome un file in una cartella Rinominare e cancellare un file Salvare con nome un file su supporto removibile	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare con il diagramma di flusso le modalità di accensione e spegnimento del pc (classe terza). ● Procedure per avviare e spegnere in autonomia il computer (classe terza) ● Accesso a siti web selezionati dal docente per ricercare informazioni ed immagini (classe terza) ● Attività Distinguere il vero dal falso https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo2.pdf (classe quarta) ● Giochi didattici per consolidare e potenziare competenze (Wordwall, Learning Apps, Quizziz ...) classe terza ● Google Doc; utilizzo delle principali funzioni della barra degli strumenti (classe quarta) ● Creazione di file e cartelle (nominare, e rinominare) seguendo le indicazioni del docente (classe quarta) ● Accesso al Drive per archiviare e trovare un file (classe quarta) 	Tutte le discipline
2. Interagire attraverso le tecnologie digitali		Condividere informazioni attraverso l'ambiente digitale.	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare con gli insegnanti e con i compagni all'interno di un ambiente chiuso e sicuro proposto dall'istituto scolastico (classroom) (classe quarta) ● Scrivere brevi messaggi nello Stream della 	

			<p>Classe Virtuale (classe quarta)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Come consegnare materiale nella classe virtuale (classe quarta) ● Consegne e compiti nell'ambiente digitale dell'istituto (classe quarta) ● Il Manifesto della comunicazione non ostile per immagini (classe quarta) (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/) ● Netiquette (galateo di internet) (classe quarta) ● Le parole appuntite e le parole piumate (classe quarta) nel Manifesto della comunicazione non ostile. ● Attività Diffondere la gentilezza https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo4.pdf (classe quarta) ● Documenti e presentazioni condivise realizzate in modo collaborativo (classe quarta) ● Scrivere una mail all'insegnante (classe quarta) ● Creare password sicure e forti (classe quarta) ● Attività: Custodire le informazioni personali (classe quarta) https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo3.pdf 	
3. Creazione di contenuti digitali	Videoscrittura Regole specifiche di punteggiatura	Utilizzare i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea,	<ul style="list-style-type: none"> ● Creazione e salvataggio corretto di una cartella personale. (classe quarta) ● Avvio all'uso del programma di 	

	Software di elaborazione immagini Software per disegno (esempio paint)	allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi Salvare immagini sul pc Inserire un immagine in un testo	<p>videoscrittura. (classe terza)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi (impostare il carattere e allineare il testo) (classe terza) ● Impaginazione di base di materiali autoprodotti o creati da altri (allineare o centrare il testo, impostare dimensioni e tipo carattere di stampa, utilizzare il correttore ortografico) (Classe quarta) ● Inserire bordi e sfondi (classe terza) ● Inserire tabelle, immagini, file audio utilizzando strumenti digitali. ● Scratch junior (classe terza) ● (scratch https://scratch.mit.edu/) (classe quarta) ● Partecipazione alla code week (mese ottobre) ● Safer Internet Day (mese febbraio) 	
4. Sicurezza	Regole per password sicure Conoscere i rischi per la salute	Gestire una password personale in sicurezza Proteggere le proprie informazioni personali	<ul style="list-style-type: none"> ● Semplici regole per la creazione di password sicure (classe quarta) ● Semplici regole per la conservazione e protezione delle informazioni private (classe quarta) ● Semplici regole per la conservazione e protezione delle proprie credenziali (classe quarta) ● Regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la 	

			propria salute fisica (allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale) (classe terza)	
5. Problem solving	Coding		<ul style="list-style-type: none"> ● Coding plugged (classe quarta) ● Storytelling (classe quarta) ● Realizzazione di un prodotto con testi ed immagini e/o disegni (classe quarta) ● Coding: Robot Boost 	

CLASSE QUINTA SP – 3° BIENNIO

Area di competenza	Conoscere	Abilità	Attività	Collegamenti interdisciplinari
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati		Gestire informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso dei contenuti digitali del libro di testo a casa e a scuola ● Google presentazioni ● Il “mio Drive “ e il “Drive condivisi con me”. 	Tutte le discipline
2. Interagire attraverso le tecnologie digitali	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<p>Usare correttamente l’ambiente digitale</p> <p>Utilizzare in modo autonomo gli ambienti digitali per interagire con i compagni e insegnanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo della classe virtuale ● Consegna dei compiti e lavori di gruppo ● Brainstorming con lavagne digitali ● Il Manifesto della comunicazione non ostile per immagini (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/) ● Netiquette ● Safer Internet Day (mese febbraio) ● Condivisioni di presentazioni e documenti ● Scrittura collaborativa di un decalogo di classe per l’uso dell’ambiente digitale della scuola ● L’utilizzo dei dati personali ● Interland e il Mondo della Rete https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland 	

<p>3.Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Foglio di calcolo: tabella, formato cella (testo, data, percentuale, numero, valuta), formula per la media e la somma, trascinamento di una formula.</p> <p>Le Google app per la creazione di contenuti: documenti, presentazioni, fogli, drive.</p> <p>Funzione condividi in una Google app</p>	<p>Organizzare un insieme di dati in una tabella</p> <p>Individuare il formato cella opportuno</p> <p>Rappresentare i dati di una tabella in un grafico</p> <p>Creare un rappresentazione con testi ed immagini</p> <p>Utilizzare la funzione condividi con l'insegnante o un gruppo di lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare tabelle ● Creazione di un grafico su un foglio di calcolo ● Creazione di una diapositiva con Presentazioni, inserimento di immagini e /o video ● Creazione di mappe utili per lo studio con l'applicazione Coogle ● Conoscenza dello strumento di ricerca avanzata nei browser (barra di GOOGLE) ● Creazione ed utilizzo di semplici algoritmi con: ● Lego Spike Prime ● Partecipazione alla Code Week (mese ottobre) ● Realizzare un documento/presentazione di gruppo attraverso la funzione condividi 	
<p>4.Sicurezza</p>	<p>Regole di base relative all'autenticazione, alla sicurezza dei dati personali soprattutto rispetto ai virus e all'uso consapevole dei social network</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Principali minacce per il proprio dispositivo in rete (p.e. virus, malware) e possibili conseguenze per il dispositivo ● Utilizzo e condivisione di informazioni personali, proteggendo se stesso e gli altri da possibili danni; ● Regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la propria salute fisica 	

	Regole per uso di Google Meet		(allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale)	
5.Problem solving	Coding e pensiero computazionale		<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici algoritmi di programmazione ● Presentazioni ● Mappe digitali con Coogle ● Laboratorio per alunni Bes: approfondire gli applicativi di Classroom 	

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PRIMO BIENNIO SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO ESSENZIALE (Percorsi base)	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali <i>matematiche e tecnologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso a siti didattici, facendo riferimento a liste di fonti fornite dall'insegnante e su argomenti specifici, in tutti gli ambiti disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso di dispositivi digitali e sistemi operativi diversi
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Selezione, con la guida dell'insegnante ove necessario, di siti attendibili per svolgere delle ricerche 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rispetto della privacy nell'utilizzo di materiali digitali trovati in rete
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente gestisce dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Archiviazione di contenuti digitali di ogni tipo (foto, video, testi, file audio, link) in tutte le App di Google Workspace o Office 365 	<ul style="list-style-type: none"> ● Drive; ● "Priorità" e "Drive condivisi"

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO ESSENZIALE (Percorsi base)	PERCORSI SUGGERITI
<u>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</u>	Lo studente sa utilizzare diversi ambienti virtuali sicuri proposti dall'istituto scolastico	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività in Classi virtuali (G-Suite e Classroom) nell'ottica di Didattica Digitale Integrata ● https://www.vivoscuola.it/Didattica-e-ricerca/Didattica-Digitale-Integrata 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ambienti di apprendimento sicuri in Rete per esercizi e attività interattive
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo sa utilizzare la classe virtuale proposta dall'istituto	<ul style="list-style-type: none"> ● AccoglienzaDigitale ● Uso della classi virtuali (G-Suite e Classroom) di ogni singola disciplina dell'Istituto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Podcast
2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente partecipa alle attività della Comunità scolastica esercitando la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali proposte dall'Istituto	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Manifesto della comunicazione non ostile: approfondimento degli Articoli 6-7-8-9-10 ● https://paroleostili.it/manifesto/ 	<ul style="list-style-type: none"> ● supporto della Consulta degli Studenti
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente conosce diversi ambienti digitali dall'istituto per contribuire alla creazione di risorse digitali in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ● Prodotti collaborativi (presentazioni, immagini interattive, libri digitali) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetti eTwinning

2.5 Netiquette	In modo autonomo lo studente sa applicare correttamente le norme per un uso responsabile degli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Scrittura collaborativa di un Decalogo di comportamento per l'utilizzo dei più comuni ambienti digitali da estendere a tutto l'istituto 	
2.6 Gestire l'identità digitale	In modo autonomo lo studente protegge la propria identità digitale e conosce i dati che produce attraverso strumenti, ambienti e servizi digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessione sull'uso della tecnologia nella propria vita 	<ul style="list-style-type: none"> • La dieta mediale (http://www.educazionedigitale.net/la-dieta-mediale/) • Somministrazione di questionari sull'utilizzo degli schermi

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	NUCLEO TEMATICO <i>ESSENZIALE</i> (<i>Percorsi base</i>)	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	In autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • indicare i modi per creare e pubblicare contenuti in formati ben definiti e abituali, • esprimersi tramite la creazione di strumenti digitali ben definiti e abituali. 	Presentazioni multimediali (audio, video, immagini) da condividere con l'insegnante e la classe	Creazione di un portfolio scolastico dell'alunno o di classe Applicazioni di vario tipo per realizzare fumetti, e-book... Elementi base di foto editing Elementi base di video editing
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In autonomia e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di indicare i modi per modificare,	<ul style="list-style-type: none"> • Da più documenti, individuazione di informazioni utili per creare 	<ul style="list-style-type: none"> • Integrazione e personalizzazione di contenuti digitali di vario tipo inserendo

	affinare, migliorare ed integrare elementi ben definiti di contenuti ed informazioni nuove per crearne altri, nuovi ed originali.	un documento di sintesi.	grafici, tabelle, immagini, fumetti, link.
3.3 Licenze e copyright	In autonomia e risolvendo semplici problemi, lo studente è in grado di indicare regole ben definite e usuali di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di banche dati per trovare immagini scaricabili in modo completamente gratuito (Pixabay, OpenPhoto, LibreStock, Unsplash...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Strumento della Ricerca avanzata per audio e immagini con licenza Creative Commons
3.4 Programmare	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomo, lo studente elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione alla Code Week (https://codeweek.eu/) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di piccoli Robot, Microbit, Lego spike prime, Arduino e attività avanzate di Tinkering ● programmare mediante <i>Scratch</i> ● <i>Minecraft educational</i>

Area 4: Sicurezza

COMPETENZE	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente sa organizzare modi per proteggere i propri dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> ● protezione dei propri dispositivi con password sicura da cambiare periodicamente 	<ul style="list-style-type: none"> ● protezione dei propri dispositivi tramite antivirus ● protezione dei dispositivi con sistemi open source
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente discute modi di condividere informazioni personali proteggendo la propria privacy e proteggendo se stesso e gli altri da possibili danni	<ul style="list-style-type: none"> ● regolamento sull'uso dei device a scuola ● norme sulla diffusione di foto, immagini, video sul web durante le attività didattiche (comprese uscite, mensa, trasporti) e al di fuori della scuola 	<ul style="list-style-type: none"> ● concetto di impronta digitale e di reputazione online ● profili privati e profili pubblici
4.3 Protezione della salute e del benessere	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente è in grado di spiegare modi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.	<ul style="list-style-type: none"> ● danni fisici causati da comportamenti non corretti nell'uso delle tecnologie: conseguenze per gli apparati muscolare e scheletrico, per gli organi di senso, per il sistema nervoso ● comportamenti corretti per evitare i danni fisici a carico 	<ul style="list-style-type: none"> ● comportamenti sociali corretti per evitare cyberbullismo e isolamento sociale, esclusione sociale: l'importanza dell'uso delle parole, analisi delle conseguenze del proprio comportamento, empatia ● strumenti digitali per

		dei diversi apparati	l'inclusione scolastica degli alunni in difficoltà: strumenti di dettatura vocale, correttore ortografico, creazione di mappe e riassunti, scrittura a più mani attraverso la condivisione dei documenti, ascolto di testi digitali, salvataggio di testi in file audio, rendere editabili testi cartacei
4.4 Protezione dell'ambiente	Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia, lo studente sa riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie e del loro uso	<ul style="list-style-type: none"> ● impatto ambientale nella produzione dei dispositivi digitali (uso indiscriminato di risorse minerarie, utilizzo massiccio di energia per la produzione e per il trasporto, produzione grandi quantità di rifiuti) ● impatto ambientale per lo smaltimento dei dispositivi digitali (smaltimento differenziato, discariche abusive) 	<ul style="list-style-type: none"> ● consumo di energia necessario per il funzionamento del dispositivo e per la connessione alla rete internet e conseguenze dell'effetto serra e il riscaldamento globale ● infrastrutture molto potenti: reti di comunicazione via radio e fibra ottica, sale server ● Agenda 2030

Area 5: Problem Solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	<p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia. Lo studente identifica semplici soluzioni ben definite e sistemiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere la necessità di riavviare il dispositivo in caso di blocco ● verificare se i cavi di alimentazione dei dispositivi e di rete sono collegati correttamente ● cercare la scadenza di un compito assegnato su classroom dal docente ● cercare un file nei documenti o nel drive quando richiesto di allegare nel compito su classroom 	<ul style="list-style-type: none"> ● gestione dei differenti layout presenti in Meet ● cercare nel drive un file condiviso (documento, presentazione,) che si vuole caricare su classroom ● gestione di telecamera e microfono in videolezione su Meet

<p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p>	<p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente indica esigenze ben definite e sistemiche</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente sceglie strumenti digitali ben definiti e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli.</p> <p>Ad un livello base ma progressivamente sempre più in autonomia lo studente sceglie modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ingrandire il font del carattere per leggere meglio ● aumentare o diminuire lo zoom della visualizzazione (documento, presentazione, pagina internet,...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● impostare l'interfaccia nella propria lingua quando si visita un sito in lingua ● scelta del software più adatto alla propria esigenza (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante)
<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>In autonomia lo studente sceglie strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi, prodotti ben definiti.</p> <p>In autonomia lo studente partecipa individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scelta di determinate risorse per svolgere compiti collaborativi a seconda delle richieste del compito (es. app di G-suite, documenti o presentazioni condivisi, book creator, ...) ● saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie 	<ul style="list-style-type: none"> ● risoluzione di semplici problemi legati alle attività di programmazione/pensiero computazionale/coding con software dedicati (Es. <i>Scratch</i>, <i>Make arcade</i>,...) ● risolvere semplici problemi di geometria piana e geometria analitica attraverso software di geometria dinamica

		<p>di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni) attività <i>Girl code it better</i></p>	<p>(<i>Geogebra/Cabri</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piattaforma twinspace per i progetti di Etwinning in inglese e tedesco ("<i>W.O.W 4 elt - world of web for English language teaching</i>"; "<i>At school or at home eTwinning Is everywhere</i>"; "<i>Languages United</i>"; "<i>Little challenges</i>") • attività STEAM • Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm • Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di programmazione • Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino • <i>Minecraft educational</i>
5.4 Identificare divari di competenza digitale	<i>Non si propongono particolari attività atte a sviluppare tale competenza</i>		

CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente naviga, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso alla Rete internet per navigare autonomamente in siti dove cercare, filtrare informazioni e svolgere qualsiasi attività didattica proposta dai docenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza e uso delle Creative Commons
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente valuta dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Confronto e valutazione con spirito critico di informazioni provenienti da diverse fonti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Verifica dell'attendibilità delle fonti ● Elaborazione di una Sitografia per attestare l'origine delle informazioni raccolte
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente gestisce dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestire dati in tutte le App di Google Workspace o Office 365 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scaricare e installare sui propri device applicazioni utili all'apprendimento

Area 2: Interagire attraverso le tecnologie digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente seleziona e utilizza in modo autonomo e sicuro diversi ambienti digitali E' in grado di utilizzare in modo corretto chat di uso comune per parlare con compagni di classe e insegnanti	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzo della posta elettronica, distinguendo l'oggetto e programmando l'invio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Radio web di istituto ● Uso di chat/forum degli ambienti digitali proposti dall'istituto
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente condivide informazioni e dati in modo consapevole e responsabile	<ul style="list-style-type: none"> ● Licenze Creative commons e Copyright 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso degli Open Data con finalità sociali ed educative
2.3 Esercitare la Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente partecipa alle attività della Comunità scolastica esercitando la cittadinanza attiva attraverso diverse tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Safer internet day ● https://www.saferinternetday.org/ ● Distinguere il vero dal Falso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fake News e impatto nella comunicazione ● I Social Network
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	In modo autonomo lo studente sa scegliere diversi ambienti digitali per contribuire alla creazione di risorse digitali in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso di Ambienti di collaborazione in Rete 	<ul style="list-style-type: none"> ● Costruzione di libri digitali in modo collaborativo ● Progetti eTwinning

2.5 Netiquette	In modo autonomo lo studente sa applicare correttamente le norme per un uso responsabile e consapevole dei diversi ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrittura collaborativa di un Decalogo di comportamento per l'utilizzo dei Social più utilizzati dai ragazzi ● Safer internet day ● https://www.saferinternetday.org/ 	
2.6 Gestire l'identità digitale	In modo autonomo lo studente sa proteggere la propria identità digitale in diversi ambienti digitali e gestisce con sicurezza i dati che produce attraverso strumenti e servizi digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Attivazione della verifica in due passaggi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tentativi di truffa e phishing on line ● Io in Rete: portfolio della mia presenza in Rete

Area 3: Creazione di contenuti digitali

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è in grado di indicare i modi per creare e pubblicare contenuti in diversi formati, e di esprimersi tramite la creazione di strumenti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di vari programmi per realizzare presentazioni, grafici, eseguire calcoli con gli operatori logici e semplici funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il funzionamento di Foglio di Calcolo e presentazioni a livello avanzato
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	In autonomia, sulla base delle proprie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali , lo studente è in grado di discutere i modi per modificare, raffinare, migliorare ed integrare elementi ben definiti di contenuti ed informazioni nuove per crearne altri, nuovi ed originali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzione di elaborati di complessità diversa rispettando una mappa predefinita e/o dei criteri predefiniti, attraverso l'inserimento di materiali multimediali di vario tipo opportuni ed efficaci. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Confronto e integrazione di informazioni reperite in rete con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. ● Scelta della struttura e delle modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.
3.3 Licenze e copyright	In completa autonomia e secondo il bisogno, saper discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti	<ul style="list-style-type: none"> ● Le regole nell'utilizzo e nella pubblicazione di immagini, musica e testi dal Web. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sapersi riferire a fonti sicure per l'esercizio del copyright
3.4 Programmare	In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente elenca le istruzioni per un sistema	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione alla Code Week (https://codeweek.eu/) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sensori e Timer - Utilizzo software di progettazione Lego Spike Prime (costruire un

	<p>informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare giochi educativi con applicazioni sia su Tablet che su PC ● Riconoscimento e porre rimedio ad errori nella programmazione di un codice/istruzione 	<p>robot)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programmazione a blocchi con Scratch ● <i>Minecraft educational</i> ● Modellazione e stampa 3D
--	--	---	--

Area 4: Sicurezza

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
4.1 Protezione dei dispositivi	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità.	<ul style="list-style-type: none"> ● siti web sicuri e affidabili 	<ul style="list-style-type: none"> ● verifica degli accessi ai propri dispositivi ● messaggi di posta elettronica che possono contenere virus o truffe
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	<ul style="list-style-type: none"> ● concetti di Copyright e “copyleft”– introduzione al diritto d’autore ● importanza di citare le fonti (credits) nella produzione di materiali digitali ● Safer internet day ● https://www.saferinternetday.org/ 	<ul style="list-style-type: none"> ● contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● condivisione dei file con permessi adeguati ● verifica degli accessi ai propri dati (cronologia)
4.3 Protezione della salute e del benessere	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente è in grado di	<ul style="list-style-type: none"> ● attenzione ai segnali del proprio corpo dovuti a comportamenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● attenzione ai segnali dei compagni di fronte a comportamenti scorretti

	proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	scorretti	
4.4 Protezione dell'ambiente	Autonomamente, secondo le proprie esigenze, risolvendo problemi ben definiti e non di routine, lo studente discute modi per proteggere l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • modi per proteggere l'ambiente con un uso sostenibile dei dispositivi digitali (riduzione del tasso di sostituzione, riparazione piuttosto che sostituzione, utilizzo di dispositivi rigenerati o ricondizionati anziché nuovi) 	<ul style="list-style-type: none"> •

Area 5: Problem solving

COMPETENZA	DIMENSIONI	PERCORSI base	PERCORSI SUGGERITI
5.1 Risolvere problemi tecnici	In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente risolve problemi ben definiti e non sistematici. Sa distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali scegliendo soluzioni.	<ul style="list-style-type: none"> • riavviare il dispositivo in caso di blocco • saper gestire, in caso di problemi, il ripristino del funzionamento di telecamera e microfono in 	<ul style="list-style-type: none"> • cambiare lo sfondo nelle videoconferenze • gestire i differenti layout presenti nelle videoconferenze (Meet)

		<p>videolezione su Meet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● presentare in modo corretto elaborati in videoconferenze (G-Meet) 	
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	<p>In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente spiega esigenze e sceglie strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli. Sa scegliere, inoltre, modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scelta di un gioco educativo per svolgere l'esercizio richiesto da un elenco di risorse preparate dall'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ● saper utilizzare software di geometria dinamica (<i>Geogebra/Cabri</i>) per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<p>In modo indipendente e secondo i fabbisogni lo studente distingue strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti innovativi ben definiti.</p> <p>Partecipa individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere determinate risorse per svolgere compiti collaborativi a seconda delle richieste del compito (<i>es. app di G-suite, documenti o presentazioni condivisi, book creator, ...</i>) ● saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, 	<ul style="list-style-type: none"> ● saper navigare ed utilizzare, secondo i fabbisogni, siti interattivi di aritmetica (<i>Es. H-twins, "Scale of the universe"</i>) ● saper navigare ed utilizzare, secondo i fabbisogni, simulazioni interattive di scienze (<i>Es. Phet Colorado, ...</i>) ● saper utilizzare software per quiz interattivi (<i>Quizizz, Kahoot, G-moduli, ...</i>) ● svolgimento di attività di programmazione/pensiero computazionale/coding con software dedicati (<i>Es. Scratch,</i>

		testi, suoni)	<i>Make arcade, ...)</i> <ul style="list-style-type: none"> ● saper utilizzare software di geometria dinamica (<i>Geogebra/Cabri</i>) per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida ● attività STEAM ● attività <i>Girl code it better</i> ● <i>Minecraft educational</i>
5.4 Identificare divari di competenza digitale	In modo autonomo è in grado di spiegare gli aspetti da migliorare o aggiornare per i suoi fabbisogni di competenze digitali. E' in grado di cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	<ul style="list-style-type: none"> ● cercare fonti adeguate per effettuare ricerche richieste dall'insegnante ● Preparazione di un prodotto digitale per gli Esami di Stato 	<ul style="list-style-type: none"> ● scelta delle pagine in cui navigare per tenere aggiornate le competenze

3. REALIZZAZIONE DEL PIANO: FIGURE DI COORDINAMENTO

Il presente Piano è oggetto di monitoraggio ed aggiornamento da parte della Commissione d'Istituto denominata Piano scuola digitale.

Commissione Piano Scuola Digitale. È composta da docenti esperti nell'utilizzo efficace di strumenti digitali in ambito didattico.

La Commissione è coordinata dall'Animatore Digitale e svolge i seguenti compiti:

- formazione dei docenti, anche con eventuale supporto individualizzato;
- progettazione di unità di apprendimento/percorsi didattici per la declinazione del curriculum digitale;
- elaborazione di percorsi specifici relativi alla sicurezza in rete a supporto dei progetti già previsti nel Progetto di Istituto;
- individuazione di strumenti di valutazione della competenza digitale;
- azioni di monitoraggio del presente Piano attraverso questionari, griglie di osservazione di progetti, etc.

Animatore digitale. L'animatore digitale (AD) ha il compito di coordinare la realizzazione delle azioni del Piano all'interno dell'Istituto, in collaborazione con il dirigente scolastico e con il personale insegnante, tecnico ed amministrativo. Deve essere in grado di costruire reti all'interno della comunità scolastica cui appartiene, condividere materiali e pratiche, partecipare alla community degli animatori, organizzare percorsi di formazione favorendo attività laboratoriali anche con interventi peer-to-peer e inserendo sempre gli strumenti digitali in una cornice didattica che privilegi metodologie attive. In particolare, l'animatore:

- coordina la Commissione interna all'Istituto;
- organizza momenti formativi per il personale dell'Istituto e/o nell'ambito dell'accordo di rete territoriale cui l'Istituto aderisce;
- organizza attività di educazione ai media rivolta a famiglie, studenti e insegnanti;
- individua soluzioni metodologico-didattiche tecnologiche sostenibili e inclusive, in collaborazione con l'assistente di laboratorio informatico, da diffondere all'interno dell'Istituto;
- collabora alla community degli animatori digitali.

Presso la scuola secondaria di primo grado è nominato un docente referente che integra l'azione dell'Animatore digitale.

Assistente di laboratorio scolastico (tecnico informatico). L'assistente di laboratorio (ALS) svolge attività lavorativa richiedente specifica preparazione professionale ed aggiornamento professionale costante, conoscenza di strumenti e tecnologie anche complessi, con capacità di utilizzazione degli stessi, nonché di esecuzione di procedure tecniche e informatiche. Ha autonomia e responsabilità nello svolgimento del lavoro con margini valutativi, nell'ambito delle direttive e delle istruzioni ricevute. In particolare, provvede:

- al riordino e alla cura del materiale e delle attrezzature tecniche, garantendo la verifica e l'approvvigionamento periodico del materiale utile alle esercitazioni didattiche, in rapporto con il magazzino e le strutture deputate agli acquisti;
- a svolgere attività di diretta e immediata collaborazione con l'ufficio tecnico o analoghi organismi, anche in relazione agli acquisti di attrezzature tecnico-scientifiche e al loro collaudo;
- ad elaborare proposte sull'utilizzazione più idonea delle dotazioni tecnologiche ed informatiche utili alle esercitazioni e al loro uso coordinato per la didattica;
- a collaborare alla definizione di ambienti tecnologici di apprendimento atti a sperimentare nuove metodologie didattiche e di lavoro e attuare progetti di formazione nonché di nuove metodologie che consentano di condividere informazioni e allestire la strumentazione tecnologica per progetti di formazione a distanza.

In ambito informatico, svolge attività di diretta e immediata collaborazione con il dirigente e, con riferimento agli uffici di segreteria, interviene su richiesta del dirigente ed in base alle competenze professionali possedute prestando assistenza tecnica per risolvere problematiche legate all'utilizzo dei sistemi informatici nel loro complesso, anche collaborando agli interventi di assistenza effettuati dalla società informatica incaricata, fatte salve le competenze dell'amministratore dei sistemi informatici, di rete e telematici delle scuole della rete.

4. INFRASTRUTTURA

Con il termine *infrastruttura dell'Istituto* si fa riferimento alle piattaforme informatiche ed agli strumenti utilizzati al suo interno per la realizzazione di attività didattiche ed amministrative.

Esse sono riportate nel seguente elenco:

- Sito web
- Registro elettronico (REL)
- Google Workspace

SITO WEB DELL'ISTITUTO

Il sito www.roveretoest.it è stato aggiornato nel corso dell'anno scolastico 2023-24: esso è consultabile in modo agevole attraverso qualunque dispositivo fisso o mobile (PC, Smartphone, Tablet).

Il sito web costituisce il riferimento ufficiale per la comunità scolastica dell'Istituto e per l'utenza esterna. Rappresenta un *sito di servizio* che cerca di essere il più possibile chiaro e accessibile svolgendo la duplice funzione di:

- informare con precisione, tempestività, puntualità sul calendario e l'organizzazione scolastica, sulle decisioni/scelte operate dagli organi collegiali, su attività, appuntamenti, eventi svolti nell'Istituto o ad esso collegati;
- documentare il lavoro e le scelte della comunità scolastica dando visibilità non solo a Progetto di Istituto, Regolamenti, Linee guida, ma anche a percorsi, progetti, esperienze significative da condividere.

IL REGISTRO ELETTRONICO (REL)

L'Istituto comprensivo "Rovereto est" ha adottato l'applicativo denominato *Registro elettronico* (d'ora in avanti REL) in collaborazione con il Dipartimento provinciale competente in materia.

REL somma più funzioni ed è integrato nelle altre componenti del sistema informativo della scuola trentina; inoltre è utilizzabile su molteplici *device* e risponde a tutte le richieste di gestione e conservazione dei dati previste dalla normativa vigente: aspetto questo non trascurabile in quanto non utilizzando server esterni ma gestendo tutto attraverso il data center della Provincia, esonera l'Istituto dalla responsabilità della gestione dei dati.

REL è completo delle funzionalità necessarie sia al docente sia al dirigente; quest'ultimo ha a disposizione un cruscotto per l'analisi e la verifica dell'andamento degli studenti. È dotato, altresì, di un accesso specifico per la famiglia dello studente, affinché possa visualizzare le informazioni contenute e interagire con la scuola.

GOOGLE WORKSPACE

G-Mail

Supporta il servizio di posta elettronica *@roveretoest.it* (account istituzionale) e tutte le App G-Suite.

L'Istituto fornisce i seguenti account istituzionali:

- docenti
- studenti e studentesse
- collaboratori scolastici (bidelli)

Account docente e collaboratori scolastici

È un account nominativo. Consente di ricevere comunicazioni dalla dirigenza e dalla segreteria, comunicare con studente e studentesse, accedere a specifiche area riservate del sito web, utilizzare le applicazioni G- Suite.

Viene disattivato alla scadenza del contratto (il 31 agosto in caso di incarico annuale).

Account studente/studentessa

È un account nominativo.

Consente di ricevere comunicazioni dalla dirigenza e dalla segreteria, comunicare con i docenti, utilizzare le applicazioni G-Suite.

Per studenti e studentesse delle classi prime di scuola primaria e scuola secondaria l'account di posta elettronica istituzionale è fornito con l'inizio dell'anno scolastico. Una volta fornito, l'indirizzo va attivato.

Per la scuola primaria l'attivazione è a cura dei genitori/responsabili attraverso le indicazioni presenti sul sito web dell'Istituto e con eventuale supporto se richiesto. Per le classi prime di scuola secondaria l'attivazione è a cura dei docenti di Tecnologia.

Per studenti e studentesse iscritti/e in corso d'anno, la mail istituzionale e relative indicazioni per l'attivazione sono fornite subito dopo l'assegnazione della classe di appartenenza.

Gli account istituzionali di studenti e studentesse restano i medesimi per tutto il corso di studi (dalla classe prima scuola primaria alla classe terza scuola secondaria) e vengono disattivati in caso di trasferimento ad altro Istituto.

Per le classi terze scuola secondaria gli account sono disattivati entro il 15 luglio di ogni anno scolastico.

G-Drive

Sistema di archiviazione online con spazio illimitato per file di qualsiasi estensione che possono essere organizzati in opportune cartelle, anche condivise.

G-Classroom

Applicativo per la gestione di una classe virtuale in forma asincrona: ogni docente può predisporre i propri Classroom in base a specifiche esigenze (per materia, per gruppo, per attività) e attraverso questa piattaforma condividere materiale didattico, assegnare compiti, comunicare con studenti e studentesse.

Classroom non sostituisce in alcun modo l'obbligo da parte degli alunni di appuntare sul diario i compiti assegnati.

G-Meet

Applicativo per videoconferenza, utilizzabile:

- in ambito amministrativo, per svolgimento in modalità telematica di riunioni, organi collegiali, incontri tra docenti;
- in ambito didattico per la gestione di attività sincrone in caso di sospensione delle attività didattiche in presenza.

ALTRI APPLICATIVI UTILIZZATI A LIVELLO DI ISTITUTO

- Apowersoft
- Audacity
- Book Creator
- Cam Scanner
- Canva for education
- Code.org
- Coogle
- Delightex (ex Cospaces)
- Diagram.net
- Edpuzzle
- Emaze
- ~~Emaze~~-Dotstorming
- Flat for docs
- Genially (da aggiungere)
- Geogebra
- Learning Apps

- Mentimeter per sondaggi
- Mindmeister
- Minecraft educational
- Padlet
- Photopea
- Piattaforma cs first per coding
- Pixton Edu
- Powtoon
- Prezi
- Quizizz
- Quizlet
- SKetchup
- Scratch per coding
- Screen cast o matic
- Thinglink
- Tinkercad
- Toony Tool
- Wordwall
- Xmind per mappe
- Zaplycode.it

DOTAZIONE DISPOSITIVI DIGITALI A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

L'Istituto Comprensivo "Rovereto est" comprende un plesso di scuola secondaria di primo grado e quattro plessi di scuola primaria.

Ogni scuola primaria è dotata di un'aula informatica. La scuola "Regina Elena" possiede anche due ambienti di apprendimento e un carrello digitale, la scuola secondaria "Damiano Chiesa" oltre all'aula informatica possiede due carrelli mobili.

Tutte le aule dell'istituto sono fornite di PC, LIM, DIGITAL BOARDS ed i vari plessi, da fotocopiatrici e stampanti.

Materiali STEM (a disposizione dell'Istituto, con indicazione del Plesso dove attualmente conservati)

- Stampante 3D campus print 3D 4.0 con kit di 3 bobine e videocorso (SSPG Damiano Chiesa)
- Cricut makers 3- Plotter da taglio e incisioni (SSPG Damiano Chiesa)
- Circuit scribe intro classroom kit (SSPG Damiano Chiesa)
- n. 3 Arduino education starter kit (SSPG Damiano Chiesa)
- n. 10 Lego education spike essential set (SSPG Damiano Chiesa)
- n. 4 Blue-Bot (SP Terragnolo, SP Trambileno, SP Vallarsa, SP Regina Elena)
- Bee- Bot -Makerspace pack (12 bee-bot) con guida didattica (SP Regina Elena)+4 tappetini
- Lego boost 17101 (SP Regina Elena)

Plesso: SSPG DAMIANO CHIESA

- 1 laboratorio informatico: 25 postazioni alunno + 1 insegnante con videoproiettore
- aula sostegno primo piano: 1 postazioni (pc portatile)
- aule didattiche: 15 computer collegati a DIGITAL BOARD 75"
- carrelli pc portatili:
 - n. 1: 22 PC ASUS per aula digitale (3E)
 - n. 2: 25 Chromebook Lenovo 14e
 - n. 3: 15 Chromebook Lenovo 500e 2nd gen
- 1 pc con LIM in ciascuna delle seguenti aule speciali:
 - aula di musica piano terra (DIGITAL BOARD 75")
 - aula di scienze piano terra (con ambiente immersivo e n. 10 kit LEGO SPIKE)
 - aula intercultura secondo piano con PC e LIM
- aule docenti
 - 10 pc con stampante al piano terra
 - 2 pc con stampante al piano rialzato
 - 2 pc con stampante al secondo piano

LAN del plesso basata su collegamento interno in cavi rame Ethernet. E' attivo un sistema WiFi basato su infrastruttura Ubiquiti (Dream Machine per il controllo e la gestione, n. 4 switch POE e n. 15 access point U6 Long Range), con reti a disposizione rispettivamente dei docenti, dei carrelli Chromebook e degli studenti per l'utilizzo di dispositivi personali

esclusivamente previa approvazione da parte del Consiglio di Classe.

Connessione a internet tramite fibra di Trentino Digitale a 1Gb/s.

Plesso: SP REGINA ELENA (sede principale)

- n. 1 laboratorio informatico: 22 postazioni alunno +1 insegnante con videoproiettore
- aule didattiche: 20 computer collegati a DITAL BOARD o LIM
- aule speciali:
 - piano terra (ex sostegno) 1 pc con monitor interattivo 75 pollici
 - sala Polifunzionale: n.1 PC con LIM
 - sala “arcobaleno”: n. 1 PC collegato a DIGITAL BOARD
 - sala “blu” secondo piano: carrello con 24 PC portatili Windows e DIGITAL BOARD montata su carrello
- sala insegnanti: n. 6 pc con stampante

LAN del plesso basata su collegamento interno in cavi rame Ethernet. E' attivo un sistema WiFi basato su infrastruttura Ubiquiti (Dream Machine per il controllo e la gestione, n. 2 switch POE e n. 20 access point U6 Long Range), con reti a disposizione rispettivamente dei docenti e degli studenti per l'utilizzo di dispositivi personali esclusivamente previa approvazione da parte del Consiglio di Classe.

Connessione a internet tramite fibra di Trentino Digitale a 1Gb/s.

Plesso: SP REGINA ELENA (sede staccata presso Villa Tranquillini)

- aule didattiche: 3 computer collegati a LIM

LAN del plesso basata su collegamento interno in cavi rame Ethernet. E' attivo un sistema WiFi basato su infrastruttura Ubiquiti (Dream Machine per il controllo e la gestione, n. 1 switch POE e n. 5 access point U6 Long Range), con reti a disposizione rispettivamente dei docenti e degli studenti per l'utilizzo di dispositivi personali esclusivamente previa approvazione da parte del Consiglio di Classe.

Connessione a internet attraverso collegamento su rame di Trentino Digitale a 40Mb/s circa.

Plesso: SP TRAMBILENO

- n. 1 laboratorio informatico: 14 postazioni alunno +1 insegnante con videoproiettore;
- aule didattiche: 5 computer collegati a DIGITAL BOARD
- sala insegnanti: 2 pc con stampante (fotocopiatrice del plesso)

LAN del plesso tramite fibra di Trentino Digitale a 1Gb/s nominale, velocità effettiva di circa 200 ~ 300 Gb/s.

Plesso: SP TERRAGNOLO

- n. 1 laboratorio informatico: 12 postazioni alunno +1 insegnante con videoproiettore
- aule didattiche: 4 computer di cui 2 collegati a DIGITAL BOARD (aula piano terra)
- sala insegnanti: 1 computer con stampante

LAN del plesso basata su collegamento interno in cavi rame Ethernet, connessione a internet tramite fibra di Trentino Digitale a 1Gb/s.

Plesso: SP VALLARSA

- n. 1 laboratorio informatico: 12 postazioni alunno +1 insegnante collegato a DIGITAL BOARD
- aule didattiche: 5 computer collegato a LIM o DIGITAL BOARD
- sala insegnanti: 1 computer con stampante

LAN del plesso basata su collegamento interno in cavi rame Ethernet, connessione a internet tramite fibra di Trentino Digitale a 50Mbps.

5. PIANO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI)

Le *Linee Guida per la Didattica Digitale Integrata (DDI)*, adottate dal Ministero dell'Istruzione con il Decreto n°39 del 26/06/2020 e deliberate dalla Giunta Provinciale (delibera n. 1298 del 28 agosto 2020) hanno richiesto l'adozione, da parte delle Scuole, di un Piano affinché gli Istituti siano pronti "qualora si rendesse necessario sospendere nuovamente le attività didattiche in presenza a causa delle condizioni epidemiologiche contingenti". Con ulteriore nota provinciale sono state fornite indicazioni generali che consentano alle scuole di adottare gli strumenti di programmazione necessari per affrontare sul piano organizzativo e didattico le situazioni che impediscano la frequenza scolastica da parte di alcuni studenti, ma che, comunque, comportano adattamenti della didattica per l'intero gruppo classe. Tali situazioni generano una configurazione della classe non omogenea che richiede approcci di tipo didattico diversi sia in relazione alle dimensioni spazio-temporali sia per l'adozione di strumentazioni organizzative che possono richiedere l'impiego della tecnologia informatica e digitale. L'obiettivo essenziale da conseguire è quello dell'inclusione, ossia di far sentire partecipe lo studente alla vita della classe pur non essendo fisicamente presente e contemporaneamente far percepire questa presenza all'intero gruppo classe, garantendo continuità nelle relazioni sociali e sostenendo l'elemento motivazionale dello studente.

Note preliminari e generali sulla didattica digitale integrata o modalità didattica complementare che integra la tradizionale esperienza di scuola in presenza.

La presente sezione, adottata a partire dall'a.s. 2021-2022, contempla la DAD non più come didattica d'emergenza ma didattica digitale integrata che prevede l'apprendimento con le tecnologie considerate come strumento utile per facilitare apprendimenti curricolari e favorire lo sviluppo cognitivo. Diventa quindi uno strumento per consolidare le competenze, soprattutto digitali, e le metodologie fondate sulla costruzione attiva e partecipativa del sapere, acquisite nel periodo di didattica a distanza degli anni scolastici 2019-2020 e 2020-2021. La didattica digitale integrata agevola il ricorso a metodologie didattiche che favoriscono il protagonismo degli alunni, consente la costruzione di percorsi interdisciplinari nonché di capovolgere la struttura della lezione, da momento di semplice trasmissione dei contenuti a spazio di confronto, di rielaborazione condivisa e di costruzione collettiva della conoscenza. L'uso digitale, quindi, consente di potenziare la didattica in presenza e permette di acquisire strumenti sempre utili, sia per il ritorno alla normalità nelle aule sia in caso di formule miste o nella peggiore delle ipotesi di una nuova sospensione della didattica in presenza. Con riferimento a quest'ultimo scenario, l'Istituto rileverà il fabbisogno di strumentazione tecnologica e connettività e provvederà a fornire gli strumenti necessari, nel limite delle disponibilità, e un'adeguata formazione per l'utilizzo degli stessi, a coloro che ne avranno bisogno. La piattaforma utilizzata sarà la stessa dello scorso anno, ovvero G-suite con classi digitali con cui gli alunni hanno già familiarità. E' prevista la progettazione di un lavoro didattico che possa essere svolto autonomamente dagli studenti a casa, sia individualmente che in gruppo, utilizzando piattaforme che permettono le attività collaborative. Queste attività saranno poi riprese nelle giornate in presenza a partire da dubbi e domande.

CRITERI E MODALITÀ DELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI) NELLE SCUOLE PRIMARIE

1) Attività in presenza: le lezioni si svolgeranno in presenza regolarmente secondo l'orario definito, attivando tutte le modalità di prevenzione sanitaria secondo il Protocollo dell'IC. Ai Dipartimenti disciplinari è affidato il compito di rimodulare le progettazioni didattiche individuando i contenuti essenziali delle discipline; i Consigli di Classe definiranno i nodi interdisciplinari e gli apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento, al fine di porre gli alunni al centro del processo di insegnamento-apprendimento per sviluppare quanto più possibile autonomia e responsabilità. Per l'assegnazione dei compiti è previsto l'utilizzo della piattaforma Classroom, per consolidare l'abitudine appresa in DAD nel corso dei precedenti anni scolastici. Nel caso in cui vi sia un aggravamento delle condizioni sanitarie e si preveda l'inserimento in turnazioni che contemplino alternanza tra presenza e distanza, verranno formati dei gruppi secondo i criteri di formazione delle classi.

2) Attività in asincrono: ciascun docente del Consiglio di Classe (compresi gli insegnanti di sostegno e gli educatori) per ciascuna disciplina provvederà alle attività settimanali asincrone (condivise su Classroom), coordinandosi nel contenere il carico di lavoro complessivo e il tempo quotidiano di esposizione a dispositivi tecnologici per gli alunni.

3) Attività in sincrono: verrà utilizzata per le attività di recupero e potenziamento in piccoli gruppi, in orario e modalità previsti dall'insegnante. Qualora una classe fosse in quarantena o in lockdown, situazioni debitamente certificate dagli Organi Competenti, vengono adottate le seguenti misure.

10 ore settimanali di videolezione, con webcam dall'aula, così articolate:

Classe	Disciplina	n. ore settimanali
prima e seconda	Lingua italiana	5
	Matematica	4
	Lingua inglese	1
terza/quarta/quinta	Lingua Italiana	3
	Matematica	3
	Storia - geografia	1
	Lingua inglese	1
	Lingua tedesca	1
	Scienze	1

Per alunni in isolamento fiduciario la proposta sarà la seguente; l'attività in videoconferenza potrà essere tenuta anche utilizzando le ore sugli alunni o le compresenze.

Classe	Disciplina	n. ore settimanali
prima e seconda	Lingua italiana	2
	Matematica	2
	Lingua inglese	1
terza/quarta/quinta	Lingua Italiana	2
	Matematica	2

	Storia - geografia	1
	Lingua inglese	1
	Lingua tedesca	1
	Scienze	1

Per le classi del corso “Montessori” la proposta sarà la seguente; nella definizione del monte ore da dedicare all’attività relativa alle conferenze si terrà conto delle potenzialità del singolo alunno.

Classe	Disciplina	n. ore settimanali
prima e seconda	Conferenze	3
	Compiti di vita pratica per il bene comune della famiglia	2
	Lingua inglese	1
	Grande lezione	1
terza/quarta/quinta	Conferenze	5
	Compiti di vita pratica per il bene comune della famiglia	2
	Grande lezione	1
	Lingua inglese	1
	Lingua tedesca	1

Per alunni in isolamento fiduciario del corso “Montessori” la proposta sarà la seguente; nella definizione del monte ore da dedicare all’attività relativa alle conferenze si terrà conto delle potenzialità del singolo alunno.

Classe	Disciplina	n. ore settimanali
prima e seconda	Conferenze	1
	Compiti di vita pratica per il bene comune della famiglia	1
	Lingua inglese	1
	Grande lezione	1
terza/quarta/quinta	Conferenze	2
	Compiti di vita pratica per il bene comune della famiglia	1
	Grande lezione	1
	Lingua inglese	1
	lingua tedesca	1

Il prospetto orario delle videolezioni, in collegamento con i compagni di classe, sarà inserito su Classroom e rispecchierà parzialmente l’orario in presenza. Si precisa che l’attività in sincrono sarà attivata il giorno successivo alla presentazione della certificazione per permettere una presentazione didattica più consona alle necessità. Per l’attività in sincrono potranno essere utilizzate le ore in compresenza.

3a) con Meet: secondo il prospetto orario deliberato dal Consiglio di Classe e inviato alle famiglie, ogni classe avrà un appuntamento settimanale con i docenti delle discipline. Docenti di sostegno ed educatori partecipano in compresenza agli incontri calendarizzati su Meet, programmandoli a seconda dell'orario formalizzato; la compresenza con i docenti vuole facilitare l'interazione e l'inclusione ed ottimizza la semplificazione del materiale individualizzato o personalizzato.

3b) con Stream o live in Meet: tutti i docenti in una fascia oraria comunicata alla famiglia, dal lunedì al venerdì, possono in autonomia organizzare momenti di relazione con alunni, tramite chat e al bisogno tramite Meet.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Nell'attuazione della didattica digitale integrata è necessario salvaguardare la centralità dello studente e dei suoi bisogni educativi, realizzando un ambiente di apprendimento integrato dove didattica in presenza e didattica a distanza non siano su piani diversi ma facciano parte della stessa progettazione didattica e vi sia confluenza delle attività. Il processo di verifica e valutazione deve quindi essere definito dai docenti tenendo conto degli aspetti peculiari dell'attività didattica integrata. Dobbiamo puntare sull'acquisizione di responsabilità e sulla coscienza del significato del compito nel processo di apprendimento (a maggior ragione nell'impossibilità di controllo diretto del lavoro). Si sottolinea l'importanza di utilizzare strumenti e materiali di verifica digitali utilizzando, per la conservazione, archivi digitali organizzati e condivisi negli spazi online dell'istituzione scolastica e formativa.

1. VERIFICA DELLA PARTECIPAZIONE/INTERAZIONE ALLE ATTIVITÀ in modalità:

- **sincrona/asincrona:** controllo della partecipazione attraverso le risposte agli input della scuola (comunicazioni, trasmissione di materiali, dialogo didattico, frequenza restituzioni compiti e feedback in Google Classroom);
- **sincrona:** controllo delle presenze on line durante le attività (es. durante incontri con Meet o Stream).

2. VERIFICA DEI PROGRESSI NELL'APPRENDIMENTO DI COMPETENZE

a) Verifiche orali: a piccolo gruppo o con tutta la classe. La verifica orale verterà sul grado di partecipazione e di attenzione alla lezione.

b) Verifiche scritte; possono essere effettuate verifiche strutturate attraverso Google Moduli e Google Classroom:

- somministrazione di test (es. Quiz di Moduli);
- somministrazione di verifiche scritte con consegna tramite Google Classroom.

Si inseriranno compiti a tempo (un'operazione, le tabelline, parole dettate, vocaboli, lettura di frasi) condivisi con i bambini poco prima dell'inizio della lezione, dando come scadenza l'orario della fine della lezione. Nel contesto nuovo della didattica a distanza, dove vengono richieste competenze trasversali e impegno nell'interazione con la scuola e con i docenti, attraverso le nuove tecnologie, la valutazione non si basa solo sugli apprendimenti disciplinari, ma saranno considerate anche modalità di verifica e valutazione di tipo formativo, avendo cura di prendere ad oggetto della valutazione non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo.

La valutazione formativa tiene conto di:

- qualità dei processi attivati,
- disponibilità ad apprendere,
- disponibilità a lavorare in gruppo,

- autonomia,
- responsabilità personale e sociale,
- comunicazione e interazione costruttiva e con le modalità corrette;
- processo di autovalutazione.

Anche a distanza si prosegue con la funzione docimologica dei docenti, con riferimento ai criteri approvati dal Collegio dei Docenti e inseriti nel Progetto d'istituto. La valutazione deve essere costante, garantire trasparenza e tempestività e, ancor più laddove dovesse venir meno la possibilità del confronto in presenza, è necessario assicurare feedback continuo sulla base dei quali regolare il processo di insegnamento/apprendimento.

Ciascun docente in possesso dei numeri di telefono e delle mail dei genitori cerca di mantenere costante la relazione con l'alunno nel caso in cui il bambino non restituisca feedback durante l'attività di videolezione o asincrona. Qualora dopo aver adottato diverse strategie l'alunno continua a non partecipare alle attività, non sarà possibile esprimere una valutazione.

ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Le normative vigenti prevedono che l'Amministrazione e le istituzioni scolastiche e formative si adoperino, se previsto dalle stesse normative, al fine di garantire la frequenza scolastica in presenza di alunni e alunne:

- con disabilità,
- in possesso di diagnosi rilasciata ai sensi della Legge 170/2010,
- non certificati ma con bisogni educativi speciali in condizione di fragilità e svantaggio anche per ragioni culturali o linguistiche con il coinvolgimento delle figure di supporto. Per tali alunni e alunne il punto di riferimento rimangono il PEI, PEP e PDP, nonché l'impegno dell'Amministrazione e delle singole istituzioni scolastiche di garantire la frequenza in presenza, al fine di favorire il raggiungimento del successo formativo. Per questi alunni è quanto mai necessario che il consiglio di classe concordi il carico di lavoro giornaliero da assegnare. L'eventuale coinvolgimento degli alunni in attività di D.D.I. complementare dovrà essere attentamente valutato, assieme alle famiglie, verificando che l'utilizzo degli strumenti tecnologici costituisca per essi un reale e concreto beneficio in termini di efficacia della didattica. È cura di ciascuna istituzione scolastica valutare, insieme alla famiglia e alle eventuali figure di supporto, l'opportunità di programmare la frequenza in presenza.

CRITERI E MODALITÀ DELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA (DDI) NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Articolazione della didattica

Attività in presenza

Le lezioni si svolgeranno in presenza regolarmente secondo l'orario definito, attivando tutte le modalità di prevenzione sanitaria previste dal Protocollo della scuola. Ai dipartimenti disciplinari è affidato il compito di rimodulare le progettazioni didattiche individuando i contenuti essenziali delle discipline; i consigli di classe definiranno i nodi interdisciplinari e gli apporti dei contesti non formali e informali all'apprendimento, al fine di porre gli alunni al centro del processo di insegnamento apprendimento per sviluppare quanto più possibile autonomia e responsabilità. Per l'assegnazione dei compiti pomeridiani è previsto l'utilizzo della piattaforma classroom, per consolidare l'abitudine appresa in DAD lo scorso anno.

Sospensione delle lezioni in presenza

Nel caso in cui vi sia un aggravamento delle condizioni sanitarie si porrà attenzione alle esigenze formative dei singoli alunni, prevedendo l'inserimento in turnazioni che contemplino alternanza tra presenza e distanza. Laddove uno o più alunni/studenti siano impossibilitati ad accedere all'attività didattica in presenza per motivi sanitari legati al Covid o di isolamento fiduciario, il consiglio di classe è tenuto ad elaborare un progetto personalizzato.

CRITERI per l'elaborazione dell'orario DDI in caso di sospensione delle attività didattiche della classe in presenza

1. Gli insegnanti di sostegno e gli educatori segnano sulla griglia dell'orario D.D.I. le proprie disponibilità, marcando la casella corrispondente con un colore differente per ciascun insegnante di sostegno/educatore.
2. Ciascun insegnante delle discipline prende atto della disponibilità dei colleghi di sostegno e fa il possibile per disporre la propria lezione in uno o più momenti didattici che coincidono col sostegno, tenendo conto che le ore in isolamento fiduciario vanno ridotte del 50%.
3. Il monte ore delle lezioni in modalità sincrona va ridotto, con indicazione delle discipline coinvolte, a 15 ore la settimana, come nel prospetto sotto riportato; ogni docente dovrà quindi dimezzare il numero degli interventi per ciascuna classe e stabilire le ore dell'orario settimanale in cui accendere la web-cam; nel caso in cui il carico orario sia di un intervento a settimana in presenza, la cadenza in sincrono sarà quindicinale. Si raccomanda di preferire la fascia oraria mattutina per le attività in sincrono.
4. Il Coordinatore di classe controllerà l'orario della propria classe, al fine di garantire l'omogeneità del piano.
5. I docenti, coordinandosi col Consiglio di Classe (tramite una tabella oraria condivisa su Drive), possono in autonomia organizzare momenti di relazione con alunni, tramite chat, o avviare attività in diretta (es. live di quizlet o quizziz, documenti collaborativi, test). Il piano orario potrà prevedere attività di recupero o di potenziamento in piccolo gruppo per un massimo di tre ore settimanali per singolo alunno. I docenti organizzatori di tali momenti avranno cura di avvisare gli alunni (su Classroom e/o i canali comunicativi avviati) e i rispettivi genitori (via email) almeno 3-4 giorni prima: le ore svolte per realizzare tali attività sono da considerare all'interno dell'orario di servizio.

Articolazione del monte ore per ciascuna materia in DDI

DISCIPLINE	ore in presenza	ore settimanali meet cl.1	ore settimanali meet cl. 2	ore settimanali meet cl.3
ITALIANO (grammatica,antologia, epica)	6h/ classe	3 h	3 h	3 h
STORIA	2h/ classe	1 h	1 h	1 h
GEOGRAFIA	2h/ classe	1 h	1 h	1 h
INGLESE	3h/ classe	1 h settimana A; 2 h settimana B	1 h settimana A; 2 h settimana B	1 h settimana A; 2 h settimana B
TEDESCO	3h/classi	2 h settimana A 1 h settimana B	2 h settimana A 1 h settimana B	2 h settimana A 1 h settimana B
MATEMATICA (aritmetica/algebra, geometria)	4h/classe	2 h	2 h	2 h
SCIENZE	2h/classe	1 h	1 h	1 h
ARTE	1h/classe; 2 h/cl. 3	1 h settimana A	1 h settimana A	1 h
TECNOLOGIA	2h/classe	1 h	1 h	1 h
MOTORIA	2h/classe	1 h	1 h	1 h
MUSICA	2h/classe; 1 h/cl.3	1 h	1 h	1 h settimana A
RELIGIONE	1h/classe	1 h settimana B	1 h settimana B	1 h settimana B
<i>EDUCAZIONE CIVICA*</i>	<i>svolta nelle diverse discipline</i>			
totale per classe		15 h/settimana	15 h/settimana	15 h/settimana

ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Le normative vigenti prevedono che l'Amministrazione e le istituzioni scolastiche e formative si adoperino, se previsto dalle stesse normative, al fine di garantire la frequenza scolastica in presenza di alunni e alunne: - con disabilità L. 104/92,

- in possesso di diagnosi rilasciata ai sensi della Legge 170/2010,

- non certificati ma con bisogni educativi speciali in condizione di fragilità e svantaggio anche per ragioni culturali o linguistiche con il coinvolgimento delle figure di supporto.

Per tali alunni e alunne il punto di riferimento per la programmazione delle attività rimangono il PEI, PEP e PDP.

Per questi alunni è necessario che il Consiglio di Classe concordi il carico di lavoro giornaliero da assegnare. L'eventuale coinvolgimento degli alunni in attività aggiuntive di DDI (fino a 3 ore settimanali come sopra indicate) dovrà essere attentamente valutato, assieme alle famiglie, verificando che l'utilizzo degli strumenti tecnologici costituisca per essi un reale e concreto beneficio in termini di efficacia della didattica. È cura di ciascuna istituzione scolastica valutare, insieme alla famiglia e alle eventuali figure di supporto, l'opportunità di programmare la frequenza in presenza. Nella predisposizione del materiale didattico da utilizzare in caso di ricorso alla didattica digitale integrata e nella gestione delle attività da svolgere in modalità sincrona e asincrona, i docenti, oltre a tener conto dei diversi stili di apprendimento, prestano particolare attenzione ai piani educativi individualizzati e ai piani didattici personalizzati degli alunni con bisogni educativi speciali (alunni in situazione di disabilità, alunni con disturbi evolutivi specifici e alunni con svantaggio socioeconomico, linguistico e culturale). I docenti di sostegno, in particolare, oltre a perseguire l'obiettivo di garantire agli alunni in situazione di disabilità opportunità di accesso alle varie attività didattiche, anche mettendo a punto materiale individualizzato o personalizzato per lo studente, hanno cura di mantenere l'interazione a distanza con l'alunno e tra l'alunno e gli altri docenti curricolari, senza interrompere, per quanto possibile, il processo di inclusione.

CASISTICA DELLA DDI

a) Alunno in isolamento (attività in sincrono)

L'alunno in isolamento seguirà in sincrono l'orario predisposto dal Consiglio di Classe (su Drive Rovereto Est "orario DDI - isolamento fiduciario"). Per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, il Consiglio di Classe può personalizzare l'orario in base alle loro esigenze.

b) Classe in quarantena (attività in sincrono e asincrono)

Attività in sincrono: la classe in quarantena seguirà per un monte ore settimanale di 15 ore, il prospetto orario (su Drive Rovereto Est "orario DDI - quarantena/lockdown", settimana A - settimana B) deliberato dal Consiglio di Classe e inviato alle famiglie. Ogni classe avrà un appuntamento settimanale e/o quindicinale in Meet con i docenti delle discipline.

Docenti di sostegno ed educatori partecipano in compresenza agli incontri calendarizzati, programmandoli a seconda dell'orario formalizzato; la compresenza con i docenti vuole facilitare l'interazione e l'inclusione ed ottimizza la semplificazione del materiale individualizzato o personalizzato.

Attività in asincrono (che il docente svolgerà nel proprio orario di servizio): i docenti del Consiglio di Classe (compresi gli insegnanti di sostegno e gli educatori) provvederanno alle attività settimanali asincrone (condivise su Classroom), coordinandosi nel contenere il carico di lavoro complessivo e il tempo quotidiano di esposizione a dispositivi tecnologici per gli alunni.

c) Lockdown (attività in sincrono e asincrono)

d) Si rimanda alle future indicazioni ministeriali/provinciali per l'attività in presenza degli alunni con BES.

VERIFICA E VALUTAZIONE NELLA DDI

Nell'attuazione della didattica digitale integrata è necessario salvaguardare la centralità dello studente e dei suoi bisogni educativi, realizzando un ambiente di apprendimento integrato dove didattica in presenza e didattica a distanza non siano su piani diversi ma facciano parte della stessa progettazione didattica e vi sia confluenza delle attività. Il processo di verifica e valutazione deve quindi essere definito dai docenti tenendo conto degli aspetti peculiari dell'attività didattica integrata. Dobbiamo puntare sull'acquisizione di responsabilità e sulla coscienza del significato del compito nel processo di apprendimento (a maggior ragione nell'impossibilità di controllo diretto del lavoro). Si sottolinea l'importanza di utilizzare strumenti e materiali di verifica digitali utilizzando per la conservazione archivi digitali organizzati e condivisi negli spazi online dell'istituzione scolastica e formativa. In caso di Didattica a Distanza i criteri di valutazione saranno quelli dell'allegato

1. VERIFICA DELLA PARTECIPAZIONE/INTERAZIONE ALLE ATTIVITÀ in modalità:

- **sincrona/asincrona:** controllo della partecipazione attraverso le risposte agli input della scuola (comunicazioni, trasmissione di materiali, dialogo didattico, frequenza restituzioni compiti e feedback in Google Classroom);
- **sincrona:** controllo delle presenze on line durante le attività in (es. durante incontri con Meet o Stream).

2. VERIFICA DEI PROGRESSI NELL'APPRENDIMENTO DI COMPETENZE

a) Verifiche orali: a piccolo gruppo o con tutta la classe. La verifica orale potrà assumere la forma dell'interrogazione (quesito/risposta), di colloquio (dialogo con ruoli definiti) e conversazione (informale e spontanea), favorendo sempre l'interazione.

b) Verifiche scritte: possono essere effettuate verifiche strutturate attraverso Google Moduli e Google Classroom:

- somministrazione di test (es. Quiz di Moduli);
- somministrazione di verifiche scritte con consegna tramite Google Classroom.

Si inseriranno compiti a tempo, condivisi con la classe nei primi minuti di inizio della lezione, dando come scadenza l'orario della fine della lezione.

- in modalità asincrona si possono somministrare verifiche scritte con consegna tramite Google Classroom (mail o altro) di diversa tipologia a seconda della disciplina e delle scelte del docente (consegna di testi, elaborati, disegni ecc.).

VALUTAZIONE

La valutazione degli apprendimenti, anche in condizioni di didattica digitale integrata, fa riferimento ai criteri approvati dal Collegio dei docenti e inseriti all'interno del Progetto d'Istituto. Nel contesto nuovo della didattica a distanza, dove vengono richieste competenze trasversali e impegno nell'interazione con la scuola e con i docenti, attraverso le nuove tecnologie, la valutazione non si basa solo sugli apprendimenti disciplinari, ma saranno considerate anche modalità di verifica e valutazione di tipo formativo, avendo cura di prendere ad oggetto della valutazione non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo.

La valutazione formativa tiene conto di:

- qualità dei processi attivati,
- disponibilità ad apprendere,
- disponibilità a lavorare in gruppo,
- autonomia,
- responsabilità personale e sociale,
- comunicazione e interazione costruttiva e con le modalità corrette;
- processo di autovalutazione. Anche a distanza si prosegue con la funzione docimologica ai docenti, con riferimento ai criteri approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Progetto d'istituto. La valutazione deve essere costante, garantire trasparenza e tempestività e, ancor più laddove dovesse venir meno la possibilità del confronto in presenza, è necessario assicurare feedback continui sulla base dei quali regolare il processo di insegnamento/apprendimento.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DA UTILIZZARE IN DDI

In caso di chiusura della scuola prosegue l'utilizzo del Registro elettronico in cui inserire gli argomenti delle lezioni, le eventuali assenze e le valutazioni; il registro rimane così uno strumento utile anche per un feedback per le famiglie in relazione alla partecipazione dei figli. Il numero minimo di prove scritte o orali per ciascuna disciplina per quadrimestre viene confermato pari a quello previsto dal Progetto di Istituto. Tuttavia, in caso di prolungato lockdown, sarebbe opportuno aumentare le prove di verifica, ovvero più eventi valutabili, fra cui compiti di realtà autentici e creativi, per tenere una traccia più attendibile del percorso di apprendimento svolto. A tal fine si potranno utilizzare gli strumenti messi a disposizione dalle nuove tecnologie.

La valutazione sarà effettuata:

- integrando diversi elementi tra loro che emergono mediante la valutazione sommativa, da effettuarsi per rilevare le conoscenze e le competenze alla fine delle unità di apprendimento; ha anche una funzione formativa perché consente di avere l'ultimo dato sull'apprendimento degli allievi e di fornire loro dei feedback sul livello delle loro prestazioni; permette di correggere eventuali errori e di effettuare gli ultimi interventi didattici prima di passare ad un altro ambito di contenuti;
- tramite la valutazione formativa, da compiere in itinere per rilevare come gli alunni recepiscono le nuove conoscenze e per adeguare l'attività didattica di conseguenza.

CRITERI PER LA VALUTAZIONE

In base alle azioni di verifica sopra descritte, la valutazione viene operata in base ai seguenti criteri:

- partecipazione, collaborazione diligente e costante e saper agire in modo responsabile;

- comunicazione e interazione costruttiva e con le modalità corrette;
- progressi rilevabili nell'acquisizione di conoscenze, abilità, competenze.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

VOTO	DESCRITTORI
OTTIMO	Lo studente ha raggiunto in maniera ottimale gli obiettivi di apprendimento proposti, un'ottima padronanza dei contenuti e notevoli capacità critiche e di rielaborazione personale, intervenendo in modo attivo e pertinente e rispettando i ruoli. Si esprime in modo chiaro, logico e lineare, utilizzando termini corretti. Durante l'attività in DDI ha superato brillantemente le eventuali difficoltà oggettive incontrate, utilizzando le tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare gli elaborati; ha partecipato attivamente al dialogo educativo seguendo lo svolgimento delle attività sincrone e asincrone e manifestando un atteggiamento collaborativo. Ha utilizzato strumenti e tecnologie in modo responsabile.
DISTINTO	Lo studente dimostra di avere raggiunto pienamente gli obiettivi di apprendimento proposti, con una rilevante padronanza dei contenuti e buone capacità critiche e di rielaborazione personale, intervenendo in modo pertinente e rispettando i ruoli. Si esprime in modo chiaro, logico e lineare, utilizzando termini corretti. Durante l'attività in DDI ha superato le eventuali difficoltà oggettive incontrate, utilizzando le tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare elaborati; ha partecipato attivamente al dialogo educativo, seguendo lo svolgimento delle attività sincrone e asincrone; ha utilizzato strumenti e tecnologie in modo responsabile.
BUONO	Lo studente dimostra di avere raggiunto adeguatamente gli obiettivi di apprendimento proposti, con una efficace padronanza dei contenuti e buone capacità critiche e di rielaborazione personale, intervenendo in modo pertinente e rispettando i ruoli. Si esprime in modo chiaro e lineare, utilizzando termini corretti. L'attività in DDI può essere stata limitata da eventuali difficoltà oggettive incontrate nell'utilizzo delle tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare elaborati, ma la partecipazione al dialogo educativo è stata buona. Lo studente ha seguito lo svolgimento delle attività sincrone e asincrone e ha utilizzato strumenti e tecnologie in modo responsabile.
DISCRETO	Lo studente dimostra di avere raggiunto in maniera discreta gli obiettivi di apprendimento proposti, con una discreta padronanza dei contenuti e sufficienti capacità critiche e di rielaborazione personale, intervenendo in modo semplice e rispettando i ruoli. Si esprime in modo chiaro e abbastanza lineare, utilizzando termini

	<p>adeguati. 20 L'attività in DDI può essere stata limitata da eventuali difficoltà oggettive incontrate nell'utilizzo delle tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare elaborati, ma la partecipazione al dialogo educativo è stata sufficiente; sono state svolte le attività sincrone e asincrone, utilizzando strumenti e tecnologie in modo responsabile.</p>
SUFFICIENTE	<p>Lo studente dimostra di avere raggiunto gli obiettivi minimi di apprendimento; la sua padronanza dei contenuti è appena sufficiente e deve ancora sviluppare adeguate capacità critiche. L'attività in DDI può essere stata limitata da eventuali difficoltà oggettive incontrate nell'utilizzo delle tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare elaborati; la partecipazione al dialogo educativo è stata quasi sempre passiva. Sono state svolte le attività sincrone e asincrone in modo discontinuo e con una certa superficialità, utilizzando strumenti e tecnologie in modo abbastanza responsabile.</p>
NON SUFFICIENTE	<p>Lo studente dimostra di non avere raggiunto gli obiettivi di apprendimento proposti. La padronanza dei contenuti è insufficiente e le capacità critiche non ancora adeguate elementari/scarse. L'attività in DDI può essere stata limitata da eventuali difficoltà oggettive incontrate nell'utilizzo delle tecnologie opportune per interagire col docente e consegnare elaborati, ma la partecipazione al dialogo educativo è stata inadeguata. Sono state svolte le attività sincrone e asincrone in modo alterno e superficiale, utilizzando strumenti e tecnologie in modo non del tutto responsabile.</p>
N.V.	<p>Lo studente non ha frequentato le lezioni, non ha consegnato alcun compito e non ha sostenuto verifiche orali e/o scritte, nonostante la scuola abbia attivato tutti canali e fornito strumenti per una sua inclusione.</p>

REGOLAMENTO DEGLI STUDENTI DURANTE LA DDI

Gli studenti che partecipano alle videolezioni su Meet dovranno accettare il seguente Regolamento.

1. Lo studente partecipa presentando se stesso in maniera consona all'attività didattica (abbigliamento e luogo adatto all'attività: tavolo o scrivania ma non letto o divano).
2. Al momento dell'inizio della videolezione, dopo l'appello e i saluti iniziali, gli studenti devono tenere il microfono disattivato per migliorare la qualità dell'audio. La telecamera deve essere accesa. Nel momento in cui lo studente ha una domanda da sottoporre all'insegnante, clicca sul pulsante della "mano alzata". Quando l'insegnante dà allo studente la parola, può attivare il microfono e parlare.
3. Solo i docenti possono avviare videoconferenze e invitare gli alunni a partecipare secondo gli orari e i giorni già stabiliti dai docenti.

4. È severamente vietato diffondere il link della videoconferenza ad altri.
5. Se non richiesto dal docente, è vietato per lo studente condividere il proprio schermo con i partecipanti alla videolezione.
6. È vietato utilizzare la chat per fini non didattici.
7. È severamente vietato: riprendere quanto compare sullo schermo (foto, video, acquisizione schermo); registrare le videolezioni; condividere materiali non pertinenti alla lezione; diffondere materiali forniti dall'insegnante.
8. Lo studente non può abbandonare la videolezione prima del termine stabilito dal docente. Comunque, in caso di necessità, deve avvisare il docente.
9. Durante la videolezione è opportuna la sorveglianza di un adulto.
10. La durata della videolezione è di 50 minuti.

6. FORMAZIONE DEL PERSONALE

La formazione del personale è finalizzata all'acquisizione/consolidamento/sviluppo di competenze nell'uso di strumenti digitali:

- per uso amministrativo;
- per il supporto alla didattica.

La formazione dei docenti in ambito digitale è coordinata annualmente dalla Commissione *Piano Scuola Digitale*, in collaborazione con la Rete Animatori Digitali (I.C. Rovereto Nord, I. C. Rovereto Est, I.C. Alta Vallagarina, I.C. Villa Lagarina, I.C. Folgaria Lavarone), e la Rete STAARR, ed è attuata attraverso corsi di formazione specifici, ma anche tramite supporto personalizzato, azioni di consulenza on line, FAQ, tutorial, condivisione di risorse.

A titolo esemplificativo, per l'anno scolastico 2022-23, essa è stata articolata come riportato di seguito.

A. Formazione strumentale, in ambito G-Suite

- Classroom: creazione di compiti strutturati in base alla disciplina (schemi compilabili, domande, quiz), uso delle griglie, riutilizzo di post, quadro studente
- Drive e condivisione: documenti, presentazioni, fogli con suggerimenti ed approfondimenti in ambito disciplinare
- Moduli Google: costruire questionari, costruire compiti e verifiche di qualunque complessità, Google moduli in Classroom; altri usi (esempio invio di file)
- Google site: progettazione creazione e pubblicazione di un sito didattico

B. Formazione in ambito disciplinare/interdisciplinare con uso di strumenti digitali

- Realizzazione di contenuti disciplinari: video, audio, mappe, presentazioni
- Risorse per la didattica della matematica (caffè digitale)

C. Formazione sull'uso di REL

D. Formazione applicativi BES

- Keep
- Read and Write
- Coogle

E. Formazione LIM (e/o Digital bord) ed altri dispositivi

F. Supporto alle famiglie

7. PARTECIPAZIONI

- Code week
- Safer Internet Day
- Girls Code It Better

8. POLITICA D'USO ACCETTABILE E SICURO DELLA RETE INFORMATICA SCOLASTICA (PUA)

INTRODUZIONE

La presenza sempre più diffusa delle tecnologie digitali nella vita di tutti i giorni dei più giovani, compresi gli ambienti scolastici, apre nuove opportunità ma impone nuove attenzioni dal punto di vista del loro uso sicuro, consapevole e positivo. Inoltre, lo sviluppo e l'integrazione dell'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), ed in particolare di Internet, nella didattica offrono le condizioni e l'occasione per una trasformazione dell'insegnamento e dell'apprendimento nelle scuole (Quadro di riferimento Europeo delle Competenze per l'apprendimento permanente).

E' necessario per ogni Istituto Scolastico dotarsi di una ePolicy, documento volto a promuovere le competenze digitali ed un uso delle tecnologie positivo e consapevole.

Ciò pone però delle sfide importanti, che riguardano più livelli di conoscenze, abilità e attitudini che i più giovani hanno bisogno di sviluppare, nell'ottica di accrescere le competenze digitali.

Gli adulti hanno un ruolo fondamentale nel garantire che bambini/e e adolescenti siano in grado di utilizzare le tecnologie digitali e che lo facciano in modo appropriato e sicuro; in tale compito sono coinvolti a pieno titolo tutti coloro che hanno un ruolo educativo, oltre che formativo, in altre parole la comunità scolastica nel suo complesso, genitori inclusi.

Nello specifico, con questo documento l'Istituto intende regolamentare:

1. l'approccio educativo alle tematiche connesse alle competenze digitali, alla sicurezza in rete, alla privacy, all'uso della tecnologia nella didattica;
2. i comportamenti e le procedure di utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) in ambito scolastico;
3. le misure per la prevenzione e la sensibilizzazione di comportamenti online a rischio;
4. le misure per la rilevazione, la segnalazione e la gestione delle situazioni pericolose legate ad un uso non corretto delle tecnologie digitali, anche con riferimento alla prevenzione del bullismo e del cyberbullismo.

SCOPO DELLA ePOLICY

La presente ePolicy si configura come un insieme di regolamenti, linee di azione e attività, che hanno come finalità generale quella di promuovere un uso sicuro e responsabile della rete e delle tecnologie digitali nella didattica, attraverso la definizione di misure atte a facilitare e promuovere l'utilizzo positivo delle TIC nell'insegnamento e negli ambienti scolastici, azioni di prevenzione e di gestione di situazioni problematiche relative all'uso delle tecnologie digitali (*cyberbullismo, setting, grooming, ecc.*).

Il contenuto della ePolicy sarà condiviso e comunicato agli/alle alunni/e, agli operatori dell'Istituzione e alle famiglie, il Regolamento di disciplina degli studenti terrà a riferimento il contenuto della ePolicy.

RUOLI E RESPONSABILITA'

Affinchè l'e Policy sia davvero uno strumento efficace per la scuola e la comunità occorre che tutti, in base al ruolo, si impegnino nella promozione e attuazione.

Dirigente:

- garantire la tutela degli aspetti legali riguardanti la privacy e la tutela dell'immagine di tutti i membri della comunità scolastica;
- attivarsi affinché i docenti possano avere una formazione di base sulle TIC tale da consentire loro il possesso delle competenze necessarie all'utilizzo di tali risorse;
- garantire l'esistenza di un sistema che consenta il monitoraggio e il controllo interno della sicurezza;
- garantire la sicurezza on-line e applicare le procedure previste dal Regolamento in caso di abusi riguardanti l'uso di Internet e delle TIC;
- favorire il coinvolgimento e la partecipazione di famiglie, studenti/esse, docenti, a momenti formativi e a progetti sul tema della sicurezza, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

Assistente di laboratorio informatico:

- controllare il funzionamento delle attrezzature informatiche;
- gestire situazioni di profilo tecnico (diritti di accesso ai dati; restrizioni livello utente, gestione dei laboratori, software, aggiornamenti, installazioni, licenze d'uso, antivirus, ecc.);
- fornire supporto all'attività didattica nell'utilizzo delle TIC;
- collaborare con i docenti nel sorvegliare sull'uso corretto delle attrezzature nel rispetto delle normative vigenti e del Regolamento di laboratorio.

Personale amministrativo e ausiliario (ATA):

- collaborare con i docenti nel sorvegliare i comportamenti degli studenti;
- segnalare eventuali comportamenti non adeguati al Dirigente scolastico.

Animatore digitale:

- collaborare alla realizzazione del *Curricolo per la promozione delle competenze digitali* dell'Istituto in accordo con il Dirigente scolastico;
- elaborare per la propria scuola il documento che individua le politiche di uso accettabile delle tecnologie;
- organizzare momenti formativi all'interno del proprio Istituto e/o in ambito della rete di scuole;
- organizzare attività di educazione ai media e favorirne la partecipazione di famiglie, studenti/esse e insegnanti;
- individuare soluzioni metodologiche-didattiche e tecnologiche sostenibili e inclusive, in collaborazione con il tecnico, da diffondere all'interno della scuola;
- curare il proprio aggiornamento professionale per l'ambito di riferimento anche in contatto con altri colleghi.

Docenti:

- provvedere alla propria formazione/aggiornamento sull'utilizzo sicuro del digitale con particolare riferimento alla dimensione etica (tutela della privacy, rispetto dei diritti dei materiali reperiti in rete e dell'immagine degli altri, prevenzione e contrasto del cyberbullismo);
- sviluppare le competenze digitali degli/delle alunni/e, formandoli ad un uso consapevole e sicuro del web e delle tecnologie digitali, sia a scuola sia nelle attività didattiche extracurricolari (per comunicazione, studio e ricerca);
- segnalare prontamente alle famiglie e al Dirigente scolastico eventuali problematiche riguardanti l'utilizzo del digitale o episodi di violazione delle norme di comportamento stabilite dalla scuola per individuare comuni linee di intervento educativo.

Studenti/studentesse

- ascoltare e seguire le indicazioni fornite dai docenti per un uso corretto e responsabile delle tecnologie digitali;
- seguire le regole della E-policy per evitare situazioni di rischio;
- mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dei compagni, degli insegnanti e delle attrezzature informatiche;
- chiedere l'intervento dell'insegnante o dei genitori o di un adulto in caso di difficoltà attraverso i canali che la scuola mette a disposizione.

Genitori:

- contribuire in collaborazione con la scuola alla sensibilizzazione dei propri figli/e sul tema della sicurezza in rete;
- agire in modo concorde con l'Istituto per la prevenzione dei rischi e l'attuazione delle procedure previste in caso di violazione delle regole stabilite;
- assistere i figli/e nel momento dell'utilizzo della rete in ambito domestico, mettendo in atto i sistemi di sicurezza che aiutino a diminuire il rischio di imbattersi in materiale indesiderato;
- partecipare ad eventi, dibattiti informativi e formativi promossi dalla scuola con il coinvolgimento di esperti, sui temi oggetto di questo documento.

Soggetti esterni che lavorano con la scuola:

- essere sensibilizzati e consapevoli dei rischi della rete in ambito scolastico;
- garantire agli studenti la sicurezza riguardo ai rischi online.

CONDIVISIONE DELL'ePOLICY

Il documento è condiviso con l'intera comunità scolastica, ponendo particolare attenzione agli studenti e alle studentesse a cui saranno specificati compiti, funzioni e attività.

Il documento viene condiviso attraverso:

- portale dell'Istituto;
- incontri informativi rivolti a studenti e famiglie (in presenza o online) programmati di anno in anno

FORMAZIONE E CURRICOLO

L'Istituto promuove l'acquisizione, lo sviluppo e il miglioramento delle competenze digitali degli/delle studenti/esse, anche con particolare riguardo all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei mezzi di comunicazione, nel rispetto degli altri e sapendo prevenire ed evitare i pericoli.

Tutte le discipline concorrono alla costruzione della competenza digitale dell'alunno/a. La scuola:

- provvede ad una adeguata diffusione della presente E-policy a tutti i componenti della comunità scolastica;
- garantisce che tutto il personale sia a conoscenza delle proprie responsabilità per un uso corretto e consapevole delle tecnologie informatiche;
- assicura percorsi di formazione di rete e di informazione per tutti i componenti della comunità scolastica sulle tematiche della sicurezza informatica.

AZIONI MESSE IN ATTO DALL'ISTITUTO

Le azioni messe in atto annualmente dall'Istituto sono:

- un percorso di accoglienza ed alfabetizzazione digitale per i nuovi docenti; il percorso viene attivato nei primi mesi di scuola ed eventualmente, se necessario, ad ogni nuovo ingresso;
- un percorso di aggiornamento sull'uso degli strumenti di gestione: Registro Elettronico;
- un percorso di aggiornamento relativo all'utilizzo degli strumenti digitali didattici: Google Workspace.

SENSIBILIZZAZIONE DELLE FAMIGLIE

L'Istituto garantisce l'informazione alle famiglie delle attività e delle iniziative relative al tema della cittadinanza digitale: inoltre l'Istituto fornisce supporto ai genitori per eventuali difficoltà o problematiche riscontrate.

GESTIONE DELL'INFRASTRUTTURA E DELLA STRUMENTAZIONE TIC DELLA SCUOLA

Strategie della scuola per garantire la sicurezza delle TIC

In tutti i plessi sono in funzione laboratori multimediali, dotati di computer fissi collegati in rete LAN e collegamento a Internet.

Le aule sono dotate di lavagna interattiva multimediale (LIM) o di un monitor interattivo e PC collegato alla rete LAN.

In ciascuna scuola primaria è presente una rete informatica disponibile per un utilizzo didattico, alla scuola secondaria di primo grado sono operative due distinte reti informatiche, una utilizzata per i servizi amministrativi e l'altra per scopi didattici.

In ciascun plesso, la rete locale, sia via cavo che WIFI (dove presente), connette più postazioni di lavoro ad un unico accesso ad Internet e permette la condivisione di risorse informatiche, stampanti, spazio disco e servizi di un server di rete.

L'accesso alla rete Internet è gestita da un proxy con un filtro di terze parti ed un firewall che protegge da eventuali attacchi esterni, categorizza le tipologie di siti presenti sul web, esclude, tramite settaggio tecnico, le categorie non pertinenti con l'attività didattica.

I PC delle scuole dell'Istituto sono dotati di antivirus, monitorati e aggiornati dal tecnico dell'Istituto. Tutti i computer hanno un accesso con una password sia per gli strumenti di amministrazione, sia per l'accesso per i docenti che per gli studenti.

Strumenti di comunicazione online

Email e registro elettronico

L'Istituto utilizza due domini: @scuole.provincia.tn.it e @roveretoest.it.

Per l'invio di circolari, convocazioni e comunicazioni da parte della Segreteria si utilizza il dominio @scuole.provincia.tn.it.

Per la condivisione di materiale didattico tra docenti e docenti si utilizza il dominio @roveretoest.it. Per le comunicazioni alle famiglie da parte della Segreteria si utilizza il dominio @roveretoest.it oppure la mail personale indicata dai genitori all'atto dell'iscrizione.

Sito web della scuola

L'Istituto ha un sito web, raggiungibile all'indirizzo <http://www.roveretoest.it/>.

Il Dirigente individua le modalità più adatte per la gestione delle pagine del sito e per garantire che il contenuto sia aggiornato ed appropriato, nel rispetto del contesto normativo.

L'Istituto ha attivato un canale Youtube a cui si accede tramite il sito stesso.

Il sito viene curato dal tecnico dell'Istituto.

Google WorkSpace e Classroom

La piattaforma Google WorkSpace è messa a disposizione dei docenti e degli studenti nel rispetto del regolamento della Didattica Digitale Integrata.

Ad inizio anno vengono organizzati dall'Animatore Digitale dei momenti di accoglienza e alfabetizzazione digitale per i nuovi docenti e durante l'anno vengono programmati moduli-seminari-caffè digitali a prenotazione per tutti i docenti.

Protezione dei dati personali

All'atto di iscrizione dei propri figli presso l'Istituto si sottoscrive un' informativa relativa al trattamento dei dati personali aggiornata secondo la normativa vigente.

Ad inizio anno i genitori rilasciano, se lo ritengono opportuno, il consenso all'utilizzo di materiale fotografico e audiovisivo affinché l'Istituto possa utilizzarlo sul sito web e/o altri canali istituzionali.

In caso di utilizzo di piattaforme digitali condivise o di strumenti per la creazione e gestione di classi virtuali, che richiedono l'inserimento di dati personali, viene richiesto preventivamente il consenso dei genitori.

In caso di attività di ampliamento dell'offerta formativa organizzata da enti esterni, viene richiesto preventivamente ai genitori il consenso alle riprese audio e video e all'eventuale utilizzo per scopi didattici, informativi e divulgativi anche tramite pubblicazione su siti web.

Strumentazione personale

Indicazioni per gli studenti e le studentesse

1. L'Istituto invita le famiglie a dotarsi di un dispositivo digitale (PC portatile/notebook o tablet con tastiera) per supportare la graduale acquisizione delle competenze digitali previste dall'omonimo curriculum. In casi di particolare necessità il *Regolamento interno* disciplina le modalità per la concessione di dispositivi di proprietà dell'Istituto.
2. Su indicazione del Consiglio di classe, gli studenti possono portare ed utilizzare il proprio PC portatile (notebook) o il proprio tablet per lo svolgimento di specifiche attività didattiche (approccio BYOD) o quale strumento compensativo di percorsi personalizzati o individualizzati degli studenti.
3. Qualsiasi dispositivo digitale portato a scuola dagli studenti non è coperto da alcuna assicurazione stipulata dall'Istituto, né in caso di furto né in caso di danneggiamento.
4. L'Istituto non richiede il possesso di altri dispositivi (smartphone, smartwatch, cellulare etc.) per lo svolgimento delle attività didattiche. Nel caso i genitori/responsabili ritengano di fornire tali dispositivi ai propri figli, il loro utilizzo all'interno della scuola è vietato per telefonare, messaggiare, connettersi alla rete, riprendere, registrare, qualsiasi altra operazione permessa dal dispositivo. Il divieto di utilizzo vige sia all'interno dell'edificio sia nelle zone di pertinenza (piazzale, cortile), è inoltre esteso alle attività didattiche che si svolgono in ambiente esterno alla scuola, quali viaggi di istruzione, visite guidate, periodi formativi.

5. Oltre alle motivazioni didattiche, il divieto è introdotto quale misura per prevenire l'utilizzo improprio di questi dispositivi da parte degli studenti durante l'orario scolastico e quindi migliorare le relazioni in presenza, potenziare la concentrazione e la partecipazione, ridurre i rischi di cyberbullismo e tutelare la privacy di tutti.
6. Nelle scuole primarie ogni dispositivo digitale in possesso degli alunni deve essere tenuto in cartella rigorosamente spento.
7. Nella scuola secondaria di primo grado gli studenti, prima dell'inizio delle lezioni, dovranno spegnere e inserire il proprio dispositivo nello specifico armadietto presente in aula. Esso verrà chiuso a chiave da parte dei collaboratori scolastici, quindi al termine delle lezioni dagli stessi riaperto per la riconsegna agli studenti.
8. Il mancato rispetto del divieto di utilizzo comporta l'irrogazione di una sanzione disciplinare così come prevista dal *Regolamento sui diritti, i doveri e le mancanze disciplinari degli studenti*.

Personale docente/Assistenti educatori

Le password personali vanno custodite con cura e per nessuna ragione devono essere divulgate a chi non ha titolo per utilizzarle.

E' sconsigliato l'utilizzo di dispositivi di archiviazione esterna di proprietà personale, quali chiavette usb, dischi fissi portatili.

L'uso di dispositivi personali in aula può essere autorizzato dal Dirigente scolastico per lo svolgimento di specifiche attività didattiche o amministrative: in questo caso il personale provvede ad informare gli studenti delle finalità dell'uso.

Personale ATA

Le password personali vanno custodite con cura e per nessuna ragione devono essere divulgate a chi non ha titolo per utilizzarle.

E' sconsigliato l'utilizzo di dispositivi di archiviazione esterna di proprietà personale, quali chiavette usb, dischi fissi portatili.

L'uso di dispositivi personali può essere autorizzato dal Dirigente scolastico per lo svolgimento di specifiche attività amministrative.

SITUAZIONE SICUREZZA

Per quanto riguarda le protezioni informatiche l'Istituto è dotato di:

- accesso alla rete di dominio garantita da nome utente e password personale;
- un firewall a protezione della rete di Istituto che verifica il traffico destinato o proveniente da reti esterne (Internet);
- una connessione Internet filtrata da proxy, uno per gli/le alunni/e ed uno per i docenti con un DNS esterno;
- un dispositivo di backup dei dati introdotti che provvede ad effettuare il salvataggio giornaliero (per la sola rete di segreteria);
- protezione antivirus sui computer configurati con il sistema operativo Windows.

L'uso di PC e Internet per gli/le alunni/e è finalizzato solo a scopi didattici ed effettuato sotto la supervisione dei docenti, in particolare:

- gli/le alunni/e della scuola primaria possono accedere ad una cartella di classe mentre gli studenti della scuola secondaria ad una cartella personale; per tutti sono predisposte restrizioni sulle impostazioni; la password di accesso è a loro esclusiva conoscenza, non è comunicata al docente;
- gli/le alunni/e della primaria hanno accesso ad Internet solo se attivato dal docente; gli/le alunni/e della secondaria di primo grado hanno l'accesso a Internet sempre attivo; è stato escluso l'accesso ai social e altri siti con contenuti non utili ai fini didattici (filtro per argomento).

Tutti gli utenti devono usare Internet in modo responsabile proteggendo la sicurezza della propria password e segnalando tempestivamente ai responsabili della scuola eventuali disguidi, malfunzionamenti o utilizzi impropri da parte di altri.

Sono previste sanzioni per il danneggiamento del macchinario.

ACCERTAMENTO DEI RISCHI E VALUTAZIONE DEI CONTENUTI DI INTERNET

La scuola adotta tutte le precauzioni necessarie per garantire agli/alle studenti/esse l'accesso a materiale appropriato, anche se non è possibile evitare in assoluto che gli/le studenti/esse trovino materiale indesiderato navigando su un computer della scuola. La scuola non può farsi carico della responsabilità per il materiale trovato su Internet o per eventuali conseguenze causate dall'accesso ad Internet.

Gli/Le studenti/esse devono essere pienamente coscienti dei rischi a cui si espongono quando sono in rete. Devono essere educati a riconoscere ed a evitare gli aspetti negativi di Internet come la pornografia, la violenza, il razzismo e lo sfruttamento dei minori. Agli/Alle studenti/esse non dovrebbe essere sottoposto materiale di questo tipo e se ne venissero a contatto dovrebbero sempre riferire l'indirizzo Internet (URL) all'insegnante o all'animatore digitale.

PREVENZIONE, RILEVAZIONE E GESTIONE DEI CASI

Prevenzione

Le misure di prevenzione comprendono l'integrazione nel curricolo dei temi legati al corretto utilizzo delle TIC e di Internet e il coinvolgimento della comunità scolastica in percorsi di prevenzione dei comportamenti a rischio online.

La scuola mette in atto interventi tesi a far conoscere e sensibilizzare gli/le alunni/e verso un uso responsabile e consapevole della rete, al fine di assicurare loro il rispetto del diritto ad essere tutelati da abusi e violenze da un lato e, allo stesso tempo, suscitare atteggiamenti di rispetto nei confronti degli altri utenti: a tal scopo è stato definito un *Protocollo per la prevenzione e il contrasto a bullismo e cyberbullismo* disponibile sul sito dell'Istituto.

La scuola potrà avvalersi della collaborazione di esperti e associazioni per realizzare incontri rivolti agli/alle alunni/e e alle famiglie con l'intento di fornire ogni elemento utile alla prevenzione e alla gestione dei problemi relativi alla sicurezza informatica.

L'obiettivo è di informare ed educare alla consapevolezza ed alla riflessione su tematiche quali:

- uso e abuso di internet;
- consapevolezza dei rischi della rete;
- conoscenza delle modalità da adottare per la propria e altrui privacy;
- conoscenza delle regole e norme etiche da adottare quando si naviga in rete, quando si pubblica e quando si condivide.

La prevenzione avviene attraverso azioni che sviluppano le competenze digitali, previste dal curriculum.

L'Istituto prevede quanto segue:

- proporre incontri e corsi incentrati sul benessere online;
- organizzare incontri per gli studenti e genitori con la Polizia Postale (nell'ambito dell'Educazione alla salute);
- disporre di uno Sportello d'Ascolto con lo psicologo della scuola, aperto per studenti, docenti e famiglie;
- formare il personale scolastico su queste tematiche;
- educare gli alunni ad un uso corretto degli strumenti digitali;
- informare e sensibilizzare gli studenti circa i rischi e le conseguenze derivanti da comportamenti non adeguati e che si possono configurare come reati;
- condividere e confrontarsi con le famiglie sulle strategie più efficaci per sostenere i loro figli in caso di eventuale fragilità e per eventuali azioni da intraprendere nel caso siano state rilevate delle problematiche in questi ambiti;
- prevenire e contrastare bullismo e cyberbullismo.

FENOMENI DA TENERE SOTTO OSSERVAZIONI E PREVENIRE

Con le azioni programmate e realizzate annualmente, l'Istituto si propone di contrastare i principali fenomeni legati all'uso scorretto della Rete:

- Hate Speech: il fenomeno di "incitamento all'odio" indica discorsi (post, immagini, commenti etc..) e pratiche (non solo online) che esprimono odio e intolleranza verso un gruppo o una persona (identificate come appartenenti a un gruppo o categoria) e che rischiano di creare reazioni violente e a catena. Questo fenomeno è sempre più diffuso ed è estremamente importante affrontarlo anche in campo educativo e scolastico.
- Dipendenza da internet e gioco online: la dipendenza da internet fa riferimento all'uso eccessivo e incontrollato di Internet che, al pari di altri comportamenti patologici/dipendenze, può causare o essere associato a isolamento sociale, sintomi da astinenza, problematiche a livello scolastico e irrefrenabile voglia di utilizzo della Rete.
- Sexting: il termine indica un fenomeno molto frequente tra i giovanissimi che consiste nello scambio di contenuti medialità sessualmente espliciti; lo fanno senza essere

realmente consapevoli di scambiare materiale (pedopornografico) che potrebbe arrivare in mani sbagliate e avere conseguenze impattanti emotivamente per i soggetti delle immagini, delle foto e dei video.

- Adescamento online (grooming): si tratta di una tecnica di manipolazione psicologica che gli adulti potenziali abusanti utilizzano per indurre bambini o adolescenti a superare le resistenze emotive e a instaurare una relazione intima e/o sessualizzata. I luoghi più frequenti in cui si sviluppa questa dinamica sono le chat, anche quelle interne ai giochi online, i social network in generale, le varie app di messaging (whatsapp, telegram etc..) i siti e le app di teen dating (siti di incontro per adolescenti).
- Pedopornografia: la pedopornografia è un reato che consiste nel produrre, divulgare e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video ritraenti bambini/e e ragazzi/e coinvolti/e in comportamenti sessualmente espliciti, concrete o simulate o qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali ai fini soprattutto sessuali.

POSSIBILI INFRAZIONI

Sono da segnalare da parte di docenti, personale ATA, alunni/e, genitori:

- l'utilizzo di dispositivi in modalità e orari non consentiti;
- l'utilizzo dei dispositivi senza autorizzazione e/o sorveglianza di personale educativo;
- l'utilizzo in modo improprio o senza autorizzazione di dati sensibili o riservati (foto, immagini, video personali, informazioni private, ecc.);
- la pubblicazione di contenuti lesivi dell'immagine altrui (commenti offensivi, minacce, osservazioni diffamatorie o discriminatorie, foto o video denigratori, videogiochi che contengano un'istigazione alla violenza, ecc.);
- la pubblicazione di contenuti riconducibili alla sfera sessuale: messaggi, immagini o video a sfondo sessuale;
- la navigazione su siti non idonei e/o vietati;
- la navigazione su siti che inducono a comportamenti lesivi della persona;
- il passaggio di materiali non idonei sui pc della scuola.

Rilevazione

La rilevazione dei casi è compito dell'intera comunità educante. Accorgersi tempestivamente di quanto accade e compiere azioni immediate di contrasto verso gli atti inopportuni o illegali, diviene fondamentale per poter evitare conseguenze a lungo termine che possano pregiudicare il benessere e una crescita armonica dei soggetti coinvolti.

Gli/Le alunni/e vanno incoraggiati a riportare qualsiasi situazione problematica agli adulti di riferimento secondo quanto previsto dal *Protocollo per la prevenzione e il contrasto a bullismo e cyberbullismo*.

Chi segnala ha diritto alla riservatezza: la sua identità non dovrà essere resa pubblica specialmente nel caso si tratti di minore. In nessun caso dovrà subire conseguenze negative in seguito alla sua segnalazione.

Le procedure sono comunicate e condivise con l'intera comunità scolastica.

Gestione dei casi

Tutte le infrazioni andranno tempestivamente segnalate secondo le modalità e gli strumenti indicati nel *Protocollo per la prevenzione ed il contrasto a bullismo e cyberbullismo*. La gestione dei casi rilevati va differenziata a seconda della loro gravità.

Netiquette

Fra gli utenti dei servizi telematici di rete si è sviluppata, nel corso del tempo, una serie di tradizioni e di norme di buon senso che costituiscono la "Netiquette" che si potrebbe tradurre in "Galateo (Etiquette) della rete (Net)": il Galateo della rete.

Ecco alcune regole che TUTTI GLI UTENTI dovrebbero seguire:

1. Non essere offensivi

Il testo è l'unico mezzo attraverso il quale comunicare con gli altri in rete. Il tono della voce, l'espressione del viso, non possono essere di aiuto per far comprendere all'altro il senso del discorso. Il rischio di essere fraintesi è altissimo.

Tieni sempre presente questa regola quando scrivi e usi gli emoticons (emotion icons) per ribadire il tono del messaggio: scherzoso; allegro; triste e così via.

2. Scegliere l'ambiente adatto a se stessi

Ogni chat, mailing list, newsgroup, forum ha delle caratteristiche specifiche e non si può trovare sempre argomenti adatti a noi o di nostro interesse.

Scegli la community che si avvicina di più alle tue esigenze, ma soprattutto quella dove ti senti più a tuo agio, anche grazie al controllo del moderatore.

3. Seguire regole di comportamento analoghe alle proprie regole di vita

L'identità digitale dovrebbe corrispondere all'identità personale che ognuno agisce nella vita reale. Se nella vita reale non ruberesti mai un prodotto, non scaricare software abusivamente o illegalmente dalla Rete, non usare o copiare software che non hai pagato.

4. Scegliere di essere paziente e comprensivi

Quando s'invia un messaggio non bisogna pretendere subito la risposta. Chi comunica con noi può non essere interessato all'argomento che proponiamo oppure può non avere il tempo di rispondere. Dà il tempo di rispondere... e rifletti anche tu prima di rispondere.

5. Presentarsi con cura

In rete si hanno solo le parole per farsi conoscere. Bisogna usarle con cura, scegliendo quelle di cui si è veramente convinti, solo così daremo a chi comunica con noi l'impressione di come siamo veramente.

Prenditi il tempo per presentarti quale sei veramente.

6. Essere prudente

In rete si possono trovare le persone più diverse e non sempre si presentano per ciò che sono realmente. È indispensabile agire con prudenza.

Non credere a tutto quello che viene detto. Non accettare senza riflettere di fare ciò che ti viene richiesto in rete o di incontrare qualcuno che hai appena conosciuto.

7. Rispettare la privacy

Non vanno diffuse in rete informazioni riguardanti la vita e le abitudini altrui, così come è indispensabile proteggere i propri dati personali.

Non diffondere informazioni, immagini, dati che riguardano i tuoi amici e limita allo stretto indispensabile anche la condivisione di ciò che riguarda la tua vita e la tua famiglia.

8. Scegliere toni moderati

Se si esprime il parere in maniera pacata è meno probabile che le parole usate possano provocare reazioni dure da chi comunica con noi. Basta poco per infiammare una discussione e serve invece molto tempo per tornare ad un dialogo tranquillo.

Scegli con cura le parole a sostegno delle tue idee e non alimentare l'odio on line.

9. Non urlare

Scrivere in maiuscolo su Internet equivale ad urlare: è uno strumento a disposizione per enfatizzare quello che stai dicendo. Fai attenzione a non abusarne!

10. Trascurare gli errori degli altri

Il desiderio di rispondere velocemente porta a errori di digitazione, di grammatica o di sintassi ma l'importante è che il messaggio sia comprensibile.

Sii comprensivo con gli altri, nella comunicazione veloce potresti sbagliare anche tu!

11. Utilizzare la rete per ampliare le conoscenze

Internet è una sterminata enciclopedia a portata di mouse ed offre anche la possibilità di leggere le opinioni degli altri su qualsiasi argomento. Si possono trovare informazioni specialistiche, il materiale per una ricerca scolastica o anche solo confrontare la propria opinione.

Usa la rete, non farti usare dalla rete!

12. Non abusare delle proprie conoscenze

Non si dovrebbero usare le proprie competenze digitali per entrare nel mondo altrui, per violare siti, profili o per venire in possesso di contenuti.

Evita di usare le tue competenze per danneggiare gli altri.

13. Dimenticare le differenze

La rete è un mondo nel quale l'unico strumento è la tastiera, l'unico oggetto visibile il monitor. Non ha nessuna importanza il colore della tua pelle, la tua religione.

Concentrati sul contenuto dei messaggi, apprezza quanto viene scritto.

9. MODELLI PER LA PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITA'

Di seguito sono riportati i modelli per la programmazione delle attività per la realizzazione del curriculum digitale da parte dei singoli Consigli di classe.

MODULI PER LA PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITA'
DA PARTE DEI CONSIGLI DI CLASSE DELLE SCUOLE PRIMARIE

PROGETTAZIONE

CLASSE PRIMA

NUCLEO TEMATICO	MATERIA COINVOLTA	ARGOMENTO TRATTATO	DOCENTI	QUAD.		CHECK <small>(spuntare al termine dell'attività)</small>
				I	II	
1. Alfabetizzazione e su informazioni e dati	TECNOLOGIA (in aula informatica, ambiente di apprendimento, carrello digitale) Tutti gli altri insegnanti coinvolte sul PC di classe	Accendere e spegnere correttamente il computer e il monitor, utilizzo del mouse. Se si tratta di un pc di classe, dare l'incarico a turno per acquisire la procedura corretta. Presentare i principali comandi della tastiera: invio, barra spaziatrice, maiuscolo, backspace, password				•
2. Comunicazione e collaborazione	GEOGRAFIA MATEMATICA TECNOLOGIA	Produzioni di semplici algoritmi (percorsi su reticoli cartacei)				•
3. Creazione di contenuti digitali	Tutti	Partecipazione alla Code Week (mese ottobre)				•
4. Sicurezza	TECNOLOGIA ED. MOTORIA	Guida per immagini alla postura corretta sulla sedia				•

5. Problem solving	/	/				•
Altre attività						•

PROGETTAZIONE

CLASSE SECONDA

NUCLEO TEMATICO	MATERIA COINVOLTA	ARGOMENTO TRATTATO	DOCENTI	QUAD.		CHECK (spuntare al termine dell'attività)
				I	II	
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	ITALIANO	Avvio all'utilizzo della tastiera con eventuale ausilio di software specifici per addestramento alla tastiera (10 dita, Tutore dattilo). Utilizzo del mouse: aprire e chiudere un'applicazione e trascinamento				•
	MATEMATICA	Accendere e spegnere la Lim di classe.				•
	ECC (con particolare riferimento alle LINGUE)	Abbinare un'immagine ad una parole chiave.				•
	TECNOLOGIA	Funzione del nome utente e password per accedere ai dispositivi della scuola (guidati dall'insegnante)				•
2. Comunicazione e collaborazione	MATEMATICA	Mostrare il percorso di accesso a Classroom per visualizzare i compiti assegnati				•
	ECC (con particolare riferimento alla disciplina IRC e Attività alternativa IRC)	Manifesto della Comunicazione non ostile: Prima di parlare bisogna ascoltare (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/)				•
	ARTE, MUSICA E MOTORIA	Giochi interattivi di gruppo				•

		Giochi collaborativi				•
3. Creazione di contenuti digitali	GEOGRAFIA	Coding unplugged (reticoli, percorsi)				•
	TUTTI	Safer Internet Day (mese febbraio)				•
	ARTE	Coding unplugged (arte pixel)				•
		Partecipazione alla Code Week (mese ottobre)				•
ITALIANO	Scrivere lettere e frasi eventualmente con l'ausilio di software specifici (10 dita, Tutore dattilo)				•	
4. Sicurezza	TECNOLOGIA	Utilizzo password personale				•
	ARTE	/				
	ECC (con particolare riferimento alla disciplina Ed. Motoria)	Guida per immagini alle regole per la protezione della vista (distanza, luminosità inclinazione del monitor o tablet, illuminazione della stanza)				•
5. Problem solving	MUSICA	Utilizzo di semplici programmi audio				•
	TECNOLOGIA	Chiudere un programma				•
		Coding unplugged: utilizzo dei Bee Bot				•
Altre attività						•

PROGETTAZIONE

CLASSE TERZA

NUCLEO TEMATICO	MATERIA COINVOLTA	ARGOMENTO TRATTATO	DOCENTI	QUAD.		CHECK (spuntare al termine dell'attività)
				I	II	
1. Alfabetizzazione e su informazioni e dati	TECNOLOGIA	Rappresentare con il diagramma di flusso le modalità di accensione e spegnimento del pc				•
	MATEMATICA E SCIENZE	Rappresentare con il diagramma di flusso le modalità di accensione e spegnimento del pc. Giochi didattici per consolidare e potenziare competenze (Wordwall, Learning Apps, Quizziz)				• •
	STORIA	Accesso a siti web selezionati dal docente per ricercare informazioni ed immagini				•
2. Interagire attraverso le tecnologie digitali	TUTTI	Safer Internet Day (mese febbraio)				•
3. Creazione di contenuti digitali	ITALIANO	Avvio all'uso del programma di videoscrittura Primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi (impostare il carattere e				• •

		allineare il testo) Partecipazione alla Code Week (mese ottobre)				•
4. Sicurezza	TECNOLOGIA	/				
	ECC (con particolare riferimento alla disciplina SCIENZE MOTORIA)	Regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la propria salute fisica (allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale)				•
5. Problem solving	GEOGRAFIA	Coding: Robot Boost Scratch junior				• •
Altre attività						•

PROGETTAZIONE

CLASSE QUARTA

NUCLEO TEMATICO	MATERIA COINVOLTA	ARGOMENTO TRATTATO	DOCENTI	QUAD		CHECK (spuntare al termine dell'attività)
				I	II	
1. Alfabetizzazione e su informazioni e dati	ECC (con particolare riferimento alla disciplina INGLESE)	Attività Distinguere il vero dal falso https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo2.pdf				•
	STORIA/GEOGRAFIA	Google Doc; utilizzo delle principali funzioni della barra degli strumenti				•
	ITALIANO	Creazione di file e cartelle (nominare, e rinominare) seguendo le indicazioni del docente Accesso al Drive per archiviare e trovare un file Documenti e presentazioni condivise realizzate in modo collaborativo				• • •
2. Interagire attraverso le tecnologie digitali	TUTTI	Comunicare con gli insegnanti e con i compagni all'interno di un ambiente chiuso e sicuro proposto dall'istituto scolastico (classroom)				•
	ITALIANO	Scrivere una mail all'insegnante				•
	ECC (con particolare riferimento alla disciplina ARTE E IMMAGINE) Nucleo tematico 1 (Costituzione, diritto, legalità e solidarietà)	/				

	TECNOLOGIA	<p>Scrivere brevi messaggi nello Stream della Classe Virtuale</p> <p>Come consegnare materiale nella classe virtuale</p> <p>Consegne e compiti nell'ambiente digitale dell'istituto</p> <p>Creare password sicure e forti</p>				<ul style="list-style-type: none"> • • • •
	<p>ECC (con particolare riferimento alla disciplina RELIGIONE ,</p> <p>ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE E TECNOLOGIA</p> <p>NUCLEO TEMATICO 4 (CITTADINANZA DIGITALE)</p>	<p>Il Manifesto della comunicazione non ostile per immagini (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/)</p> <p>Netiquette (galateo di internet)</p> <p>Le parole appuntite e le parole piumate nel Manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Attività Diffondere la gentilezza https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo4.pdf</p> <p>Attività: Custodire le informazioni personali (classe quarta) https://viam.mondodigitale.org/downloads/primaria/modulo3.pdf</p> <p>Safer Internet Day (mese febbraio)</p>				<ul style="list-style-type: none"> • • • • • •
3. Creazione di contenuti digitali	TEDESCO	<p>Creazione e salvataggio corretto di una cartella personale.</p> <p>Impaginazione di base di materiali autoprodotti o creati da altri (allineare o centrare il testo, impostare dimensioni e tipo carattere di stampa, utilizzare il correttore ortografico)</p>				<ul style="list-style-type: none"> • •
	TECNOLOGIA	Inserire tabelle, immagini, file audio utilizzando strumenti digitali.				<ul style="list-style-type: none"> •

	ARTE	Inserire bordi e sfondi Partecipazione alla Code Week (mese ottobre)				• •
4. Sicurezza	ECC (con particolare riferimento alla disciplina TECNOLOGIA Nucleo tematico 4 (Cittadinanza digitale))	Semplici regole per la creazione di password sicure. Semplici regole per la conservazione e protezione delle informazioni private. Semplici regole per la conservazione e protezione delle proprie credenziali.				• • •
5. Problem solving	MATEMATICA	Coding plugged: https://scratch.mit.edu/				•
	ECC (con particolare riferimento alla disciplina ITALIANO)	Storytelling				•
	ITALIANO E ARTE	Realizzazione di un prodotto con testi ed immagini e/o disegni				•
Altre attività					•	

NUCLEO TEMATICO	MATERIA COINVOLTA	ARGOMENTO TRATTATO	DOCENTI	QUADRO		CHECK (spuntare al termine dell'attività)
				I	II	
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	ITALIANO MATEMATICA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE	Uso dei contenuti digitali del libro di testo a casa e a scuola.				•
	TECNOLOGIA STORIA GEOGRAFIA SCIENZE	Google presentazioni. Il "mio Drive " e il "Drive condivisi con me".				• •
2. Interagire attraverso le tecnologie digitali	ECC (con particolare riferimento alle discipline RELIGIONE ALTERNATIVA ITALIANO LINGUE COMUNITARIE ARTE)	Il Manifesto della comunicazione non ostile per immagini (https://paroleostili.it/il-manifesto-della-comunicazione-non-ostile-per-l-infanzia/). Netiquette Interland e il Mondo della Rete https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland . Safer Internet Day (mese febbraio)				• • • •
	TECNOLOGIA ITALIANO	Scrittura collaborativa di un decalogo di classe per l'uso dell'ambiente digitale della scuola. L'utilizzo dei dati personali.				• •

	ITALIANO	Utilizzo della classe virtuale.				•
	MATEMATICA					
	SCIENZE	Consegna dei compiti e lavoro di gruppo.				•
	STORIA					
	GEOGRAFIA	Brainstorming con lavagne digitali				•
	LINGUE					
	COMUNITARI E	Condivisioni di presentazioni e documenti.				•
3. Creazione di contenuti digitali	MATEMATICA	Creare tabelle.				•
	TECNOLOGIA	Creazione di un grafico su un foglio di calcolo.				•
		Lego Spike Prime				•
	ECC (con particolare riferimento alle discipline ARTE ITALIANO MUSICA)	Creazione di una diapositiva con Presentazioni, inserimento di immagini e /o video.				•
	GEOGRAFIA	Creazione di mappe utili per lo studio con l'applicazione Coggle.				•
	STORIA					
	SCIENZE					
	TECNOLOGIA	Conoscenza dello strumento di ricerca avanzata nei browser (barra di GOOGLE).				•
	TECNOLOGIA	Partecipazione alla Code Week (mese				•

	ARTE MATEMATICA	ottobre) Realizzare un documento/presentazione di gruppo attraverso la funzione condividi.					•
4. Sicurezza	TECNOLOGIA	Principali minacce per il proprio dispositivo in rete (p.e. virus, malware) e possibili conseguenze per il dispositivo.					•
	ECC EDUCAZIONE MOTORIA TECNOLOGIA	Utilizzo e condivisione di informazioni personali, proteggendo se stesso e gli altri da possibili danni; Regolazione dei tempi di utilizzo dei dispositivi e attenzioni per preservare la propria salute fisica (allontanare lo sguardo dal monitor, cambiare posizione, semplici esercizi di ginnastica posturale).					• •
5. Problem solving	GEOGRAFIA STORIA SCIENZE	Mappe digitali con Coggle					•
	TECNOLOGIA MATEMATICA	Eeguire semplici algoritmi di programmazione Presentazioni					• •
Altre attività							•

IC ROVERETO EST - SSPG DAMIANO CHIESA
CURRICOLO VERTICALE PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI
CLASSE PRIMA ____ - a.s. _____

Come usare questo modulo?

Le prime due colonne "APPLICAZIONI o ARGOMENTI" E "CONOSCENZE-ABILITA'-COMPETENZE" devono rimanere immutate.

Sono "vincolanti", ovvero obbligatorie, per le discipline indicate in terza colonna le attività proposte già specificate e riportate nella 4a colonna "ATTIVITA' PROPOSTA".

Negli altri casi, laddove le attività non sono specificate, i docenti delle altre discipline dovranno inserire l'attività che intendono svolgere e possono fare riferimento agli esempi, indicativi e non esaustivi, forniti nella seconda colonna. Una volta realizzata l'attività, il docente è tenuto a spuntare l'ultima colonna **"CHECK"ad attività eseguita.**

E' obbligatorio coprire tutte le voci delle prime due tabelle: per ogni voce della prima colonna dovrà essere svolta almeno un'attività.

Solo le voci della terza tabella, precedute dal termine "EXTRA" sono facoltative.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
Hardware	L'alunno conosce le principali parti dell' hardware . Sa eseguire l'avvio e l'arresto del sistema correttamente e gestire la propria postazione.	tecnologia	Mostrare le procedure e in seguito sorvegliare affinché vengano rispettate. Far realizzare un cartellone con le regole, da appendere nel laboratorio informatico.	settembre/ottobre	•
		altre discipline	Verificare che le procedure vengano rispettate ed eventualmente correggere gli alunni o chiedere un intervento da parte del docente di tecnologia.	tutto l'anno	
Creazione password sicura	L'alunno conosce le regole base per creare una password sicura , l'importanza di memorizzare e non diffondere le sue credenziali. Conosce le sue credenziali per accedere ai dispositivi della rete scolastica e alla Google Workspace. In caso di "dimenticanza" sa come risolvere il problema.	tecnologia	<i>Primo accesso ai dispositivi della scuola. Chiedere ai ragazzi di scrivere sul diario la password.</i>	settembre/ottobre	•
		altre discipline	In caso di richiesta di cambio password, dare indicazioni ai ragazzi e raccomandare di scrivere la nuova password sul diario.	al bisogno	
Google Workspace	L'alunno sa accedere con le proprie credenziali personali alla Google Workspace della scuola da qualsiasi dispositivo sia mobile che fisso. Sa trovare e aprire le principali applicazioni di Google (Drive, Documenti, Presentazioni, Classroom, Gmail)	tecnologia	Primo accesso e illustrazione di come si accede agli strumenti di Google, sia tramite i "9 puntini", sia tramite Drive.	settembre/ottobre	•
		altre discipline	Sostenere gli alunni nella specifica attività, in particolare nella gestione di classroom	tutto l'anno	
Accesso a siti didattici sul web	L'alunno sa accedere ai siti web indicati dai docenti e sa inserire le parole di ricerca per cercare immagini e informazioni	lettere	Eseguire la prima attività di ricerca guidata di informazioni, immagini, video	ottobre	•
		altre discipline	Attività di ricerca guidata	al bisogno	

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
Download e upload di file	L'alunno sa scaricare e salvare file dal web, ritrovarli nella cartella di destinazione del dispositivo, ricaricarli nel Drive o nella Classroom Sa anche trascinarli o copiarli.	tecnologia	Spiegare le procedure	ottobre - novembre	•
		altre discipline	Compiti ed esercitazioni varie	al bisogno	
Procedure e livelli di condivisione dei file	L'alunno sa condividere in modalità di visualizzazione o di modifica un qualsiasi documento creato con le app di Google Workspace (in particolare G-Documenti e G-Presentazioni)	tecnologia	Spiegare le procedure	1° Q	•
		altre discipline	Controllare che gli alunni eseguano correttamente le condivisioni e guidarli nei lavori collaborativi o nelle consegne di compiti che richiedano la condivisione.	al bisogno	
Classroom	L'alunno sa visualizzare il materiale e i compiti assegnati su Classroom, sa accedere al Google Calendar associato alla classroom per pianificare il lavoro della settimana. Sa consegnare i compiti svolti (allegare file da Drive o dal dispositivo e link , svolgere Google Moduli). Sa comunicare tramite i commenti pubblici e privati del singolo compito e la chat di classe in Stream.	lettere	Spiegare le modalità di utilizzo di Classroom Prime esercitazioni pratiche di assegnazione di un compito e di richiesta di caricamento di un documento.	ottobre	•
		altre discipline	Ogni docente crea una classroom per la propria disciplina e la utilizza per caricare materiale didattico e/o compiti	tutto l'anno	
Google Documenti	L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali <i>Esempi di ATTIVITA':</i>	tecnologia	Mostrare i comandi per formattare un testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. Es: scrivere l'orario scolastico, scrivere l'elenco dei compleanni dei compagni. (La stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	settembre-ottobre	•
		italiano	Scrittura collaborativa per progetto accoglienza	settembre-	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
	<p>Diversi tipi di compiti scritti:</p> <p>scrittura individuale o collaborativa per il progetto accoglienza ma anche per tutti i generi letterari svolti durante l'anno, riassunti, relazioni, temi di italiano, brevi recensioni/schede di un libro o di un film, verbale di un'assemblea,</p> <p>relazione tecniche e scientifiche di laboratorio;</p> <p>musica: inserimento di contenuti multimediali, ad esempio file MP3 o MP4, in un documento.</p>			ottobre	
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Google Presentazioni	L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali	tecnologia	Mostrare i comandi per formattare un testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. (La stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	1° Q	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
	<p><i>Esempi di ATTIVITA':</i></p> <p>Realizzazione di ricerche individuali e di gruppo su un argomento di qualsiasi disciplina. Supporto multimediale per esposizioni orali di argomenti disciplinari ed esperienze (progetto accoglienza, con fotografie e video, etc.).</p> <p>Salvare il file in una cartella condivisa di Drive o caricarlo in classroom.</p>	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Gmail	L'alunno sa scrivere, inviare, rispondere e inoltrare un messaggio di posta elettronica; sa individuare i	italiano	Lezione sullo stile "epistolare" moderno, con particolare attenzione alle forme di saluto, all'uso		•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
	destinatari, l'oggetto, allegare file e programmare l'invio. Conosce la "netiquette" della comunicazione online.		della forma di cortesia - netiquette, all'oggetto e alla firma. Esercitare gli alunni anche nell'allegare un file e posticipare l'invio		
		altre discipline	Stimolare i ragazzi a controllare la casella di Gmail, a scrivere e rispondere seguendo le regole sopra indicate	al bisogno	
Google Meet	Lo studente sa partecipare ad una videolezione con Meet , sa attivare e disattivare il microfono e la telecamera, sa condividere un documento, rispettando le regole di comportamento concordate.	italiano o altra disciplina (da dichiarare)	Esercitazione in aula informatica o con dispositivi del carrello. Ricordare agli alunni di portare le cuffie personali.		•
		altre discipline	Lezioni o videoconferenze a distanza, al bisogno.		•
Giochi didattici online (Quizizz, Quizlet, Wordwall, Learningapps, Edpuzzle, etc.)	L' alunno sa accedere ai siti forniti dai docenti e svolgere i giochi, i quiz e le esercitazioni assegnate. Sarà premura del docente spiegare la modalità di accesso al sito e di svolgimento dello specifico esercizio. Se l'attività prevede che l'alunno crei i giochi, specificarlo in "attività proposte".	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Mappe Mentali e Concettuali (Coggle, Diagram.net, Canva, Google Presentazioni, etc)	L'alunno conosce alcuni applicativi per la realizzazione guidata da parte del docente di mappe mentali e concettuali	scienze	Partendo dalla lettura di un testo, proporre almeno una attività in cui si mostra come si realizza una mappa, coinvolgendo gli alunni		•
		storia e geografia	Partendo dalla lettura di un testo, proporre almeno una attività in cui si mostra come si realizza una mappa, coinvolgendo gli alunni		•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Utilizzo di Drive	L'alunno conosce Drive e Drive condivisi per archiviare e ordinare dati e informazioni: l'alunno sa creare e nominare le cartelle , sa salvare in queste file di ogni tipo (testi, presentazioni, foto, video, file audio), sa ritrovare una cartella e un file <i>Si consiglia di far creare una cartella personale ed una condivisa per ogni disciplina.</i>	tecnologia	Spiegare come creare un archivio privato e ordinato in drive per ogni disciplina, e come invece utilizzare un drive condiviso.	1°Q	•
		italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Coding e partecipazione alla Code Week pixel art, code.org , Scratch, etc.	L'alunno esercita le competenze di problem solving sviluppando il pensiero computazionale. Esempi di ATTIVITA': MATEMATICA: attività di coding con Scratch o code.org LETTERE o ALTRE DISCIPLINE: attività di storytelling con Scratch	tecnologia	Proporre attività di coding suggerite dall'animatrice digitale o dalla referente digitale di plesso. Esempio:attività di Pixel Art unplugged e/o plugged o breve esercitazione di coding visuale a blocchi tipo Scratch su piattaforma code.org	code-week ottobre	•
		matematica		code-week ottobre	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		lettere o altre discipline		code-week ottobre	•

PERCORSI DI CITTADINANZA DIGITALE

<p>Visto che molte delle attività di cittadinanza digitale rientrano nel CURRICOLO di ECC (EDUCAZIONE CIVICA E ALLA CITTADINANZA) e nel PROGETTO ACCOGLIENZA, entrambi progetti di Istituto e quindi obbligatori, si rimanda a questi per alcune tematiche. Se possibile, si raccomanda di programmare le attività in tempo utile affinché i ragazzi possano produrre degli elaborati ed esporli in occasione del Safer Internet Day (SID)</p>	SID
--	-----

<ul style="list-style-type: none"> - Cyberbullismo - isolamento e esclusione sociale - norme sull'uso delle immagini - privacy e responsabilità civili e penali 	Vedere progetti integrativi di ECC
<p>Il manifesto della Comunicazione non ostile approfondimento dei punti 6-7-8-9-10</p>	Vedere progetti integrativi di ECC e il PROGETTO ACCOGLIENZA

Si riportano comunque alcune attività proponibili ai ragazzi:

studio di un testo (brano musicale, narrazione, etc.) o produzione di un elaborato scelto dal CdC, ad esempio:

disegno in arte, meme, fumetti, brani in italiano, cartelloni in tedesco (Cybermobbing, Digitale Welt, Soziale Netzwerke und Netiquette Sociale und Kommunikations Regeln) e inglese (Cyberbullying), ripresa video di recite, etc.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
Danni fisici connessi all'uso dei dispositivi	L'alunno conosce i danni fisici causati dai comportamenti scorretti nell'uso delle tecnologie: conseguenze da postura scorretta sull'apparato muscolare e scheletrico, per gli organi di senso e per il sistema nervoso. Attua comportamenti corretti.	motoria	Spiegare tutti i rischi elencati	1°Q	•
		altre discipline	Durante le lezioni richiamano gli alunni ad assumere una postura corretta, non solo in aula informatica, ma sempre.		

PERCORSI FACOLTATIVI

I percorsi di seguito elencati e segnalati dalla dicitura "EXTRA" non sono obbligatori, ma contribuiscono fortemente allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e soprattutto favoriscono la loro capacità di saper scegliere lo strumento più idoneo alla risoluzione di uno specifico problema.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
EXTRA: Strumenti digitali per l'inclusione degli alunni in difficoltà	L'alunno, in modo autonomo o con l'aiuto di un compagno o di un adulto, sa usare la sintesi vocale e il correttore ortografico, sa creare mappe e riassunti, scrivere a più mani attraverso la condivisione dei documenti, salvare testi in file audio, rendere editabili testi cartacei	referente BES	Formare gli alunni segnalati dai singoli Consigli di Classe, individualmente o in piccoli gruppi	1°Q	•
		altre discipline, in particolare lettere	Stimolare gli alunni ad utilizzare gli strumenti insegnati dalla referente BES		•
EXTRA: Geo Gebra, Cabri (software di geometria piana, analitica e solida)	L'alunno sa visionare e/o utilizzare il software per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida <i>Esempi di ATTIVITA':</i> illustrazione e somministrazione di esercizi di geometria (es: su circonferenza e polimeri, e su funzioni matematiche, su solidi)	matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
EXTRA: Thinglink	L'alunno crea mappe o presentazioni multimediali con tale app <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Mappe o presentazioni su tematiche specifiche DOCENTI COINVOLTI: Le procedure di utilizzo del software verranno spiegate dal docente che condurrà la specifica attività	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
religione			•		
EXTRA: Canva, Genially o altre	L'alunno crea infografiche, volantini o mappe o presentazioni multimediali,	italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
app per grafica e presentazioni (specificare quali)	escape room <i>Esempio:</i> <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Mappe, volantini, infografiche, presentazioni su tematiche specifiche, manifesti, volantini, escape room	storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Book Creator	L'alunno realizza e-book collaborativi multimediali	italiano			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
	<i>Esempi di ATTIVITA':</i> Realizzazione di un e-book per presentare se stessi o un argomento specifico o per creare un album fotografico	tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Avatar e fumetti digitali	L'alunno sa creare avatar, fumetti digitali (ad esempio con Pixton Edu, Tony Tool, Canva, altre app) <i>Esempi di ATTIVITA':</i>	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
	Storytelling, presentazioni di se stessi, foto di classe con avatar	inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Google Sites	Creazione individuale e/o collaborativa di un sito web con Google Sites	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA Canva (in alternativa Padlet o Mentimeter)	Lo studente sa interagire sulla lavagna multimediale, inserendo post-it e immagini, rispettando i contributi dei compagni <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Attività di brainstorming, di raccolta idee prima della progettazione di un prodotto, di indagine delle conoscenze pregresse, di rilevazione delle emozioni, etc.	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
	DISCIPLINE E DOCENTI COINVOLTI: Vista la facilità dell'utilizzo dell'applicazione, qualsiasi docente può spiegarne il funzionamento al momento dell'utilizzo.	scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Foto e video-editing	L'alunno sa modificare immagini e comporre dei brevi video.	arte			•
		tecnologia			•
		lettere			•
EXTRA: Musescore	L'alunno è in grado di utilizzare e studiare una partitura con musescore	musica	Attività di studio di un brano musicale		•
EXTRA: creazione di un portfolio	Gli alunni sono in grado di produrre un portfolio digitale personale o della classe	italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
EXTRA: nuvole di parole con WordArt	L'alunno sa creare le nuvole di parole in modo individuale (con Word Art o altre applicazioni) o in modo collaborativo (con Mentimeter) <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Creazione di una nuvola di parole individuale su un tema, ad esempio di ECC	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: progetto Minecraft	L'alunno sa progettare e costruire mondi	italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (Indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine della attività)
Educational, realtà virtuale e realtà aumentata con Delightex (ex Cospaces)	digitali	storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: progetto Girls Code it Better GCIB	Le alunne sviluppano capacità di ideare, pianificare, progettare e realizzare un elaborato su un tema dato, in team	coach maker esterno + coach docente (tecnologia)	Attività opzionale - Prodotto scelto dalle ragazze, sotto la guida della coach maker e della coach docente	Da novembre a maggio, 2h/sett	•

IC ROVERETO EST - SSPG DAMIANO CHIESA
CURRICOLO VERTICALE PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI
CLASSE SECONDA ____ - a.s. _____

Come usare questo modulo?

Le prime due colonne "APPLICAZIONI o ARGOMENTI" E "CONOSCENZE-ABILITA'-COMPETENZE" devono rimanere immutate.

Sono "vincolanti", ovvero obbligatorie, per le discipline indicate in terza colonna le attività proposte già specificate e riportate nella 4a colonna "ATTIVITA' PROPOSTA".

Negli altri casi, laddove le attività non sono specificate, i docenti delle altre discipline dovranno inserire l'attività che intendono svolgere e possono fare riferimento agli esempi, indicativi e non esaustivi, forniti nella seconda colonna. Una volta realizzata l'attività, il docente è tenuto a spuntare l'ultima colonna **"CHECK"ad attività eseguita.**

E' obbligatorio coprire tutte le voci delle prime due tabelle: per ogni voce della prima colonna dovrà essere svolta almeno un'attività.

Solo le voci della terza tabella, precedute dal termine "EXTRA" sono facoltative.

Molti dei seguenti punti sono già stati affrontati nel corso della classe prima. Sarà comunque cura dei docenti verificare che gli alunni ricordino e applichino le procedure corrette. In caso contrario richiamarle o chiedere al docente di tecnologia o altro referente di fare una ripetizione.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
Hardware	L'alunno conosce le principali parti dell' hardware . Sa eseguire l'avvio e l'arresto del sistema correttamente e gestire la propria postazione.	tecnologia ed altre discipline	Verificare che vengano seguite le procedure corrette ed eventualmente ribadirle.	settembre/ottobre	•
Creazione password sicura	L'alunno conosce le regole base per creare una password sicura , l'importanza di memorizzare e non diffondere le sue credenziali. Conosce le sue credenziali per accedere ai dispositivi della rete scolastica e alla Google Workspace. In caso di "dimenticanza" sa come risolvere il problema.	tecnologia	<i>Primo accesso ai dispositivi della scuola. Chiedere ai ragazzi di scrivere sul diario la password.</i>	settembre/ottobre	•
		altre discipline	In caso di richiesta di cambio password, dare indicazioni ai ragazzi e raccomandare di scrivere la nuova password sul diario.	al bisogno	•
Google Workspace	L'alunno sa accedere con le proprie credenziali personali alla Google Workspace della scuola da qualsiasi dispositivo sia mobile che fisso. Sa trovare e aprire le principali applicazioni di Google (Drive, Documenti, Presentazioni, Classroom, Gmail)	tutte le discipline	Rispiegare, al bisogno, le procedure	settembre/ottobre	•
Accesso a siti didattici sul web	L'alunno sa accedere ai siti web indicati dai docenti e sa inserire le parole di ricerca per cercare immagini e informazioni	tutte le discipline	Eeguire attività di ricerca guidata di informazioni, immagini, video	settembre/ottobre	•
Download e upload di file	L'alunno sa scaricare e salvare file dal web, trovarli nella cartella di destinazione del dispositivo, ricaricarli nel Drive o nella Classroom Sa anche trascinarli o copiarli.	tecnologia	Ripetere le procedure	ottobre - novembre	•
		altre discipline	Compiti ed esercitazioni varie	al bisogno	

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
Procedure e livelli di condivisione dei file	L'alunno sa condividere in modalità di visualizzazione o di modifica un qualsiasi documento creato con le app di Google Workspace (in particolare G-Documenti e G-Presentazioni)	tecnologia	Rispiegare le le procedure	1° Q	•
		altre discipline	Controllare che gli alunni eseguano correttamente le condivisioni e guidarli nei lavori collaborativi o nelle consegne di compiti che richiedano la condivisione.	al bisogno	
Classroom	L'alunno sa visualizzare il materiale e i compiti assegnati su Classroom, sa accedere al Google Calendar associato alla classroom per pianificare il lavoro della settimana. Sa consegnare i compiti svolti (allegare file da Drive o dal dispositivo e link, svolgere Google Moduli). Sa comunicare tramite i commenti pubblici e privati del singolo compito e la chat di classe in Stream.	lettere	Ripetere le modalità di utilizzo di Classroom Prime esercitazioni pratiche di assegnazione di un compito e di richiesta di caricamento di un documento.	ottobre	•
		altre discipline	Ogni docente crea una classroom per la propria disciplina e la utilizza per caricare materiale didattico e/o compiti	tutto l'anno	
Google Documenti	L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Diversi tipi di compiti scritti: scrittura individuale o collaborativa per il progetto accoglienza ma anche per tutti i generi letterari svolti durante l'anno, riassunti, relazioni, temi di italiano, brevi recensioni/schede di un libro o di un film, verbale	italiano	Assegnare un compito in cui i ragazzi devono dimostrare di conoscere i comandi di formattazione del testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. Es: scrivere l'orario scolastico, scrivere l'elenco dei compleanni dei compagni. (La stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	settembre-ottobre	•
		tecnologia			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	di un'assemblea, relazione tecniche e scientifiche di laboratorio; musica: inserimento di contenuti multimediali, ad esempio file MP3 o MP4, in un documento.	tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Google Presentazioni	L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Realizzazione di ricerche individuali e di gruppo su un argomento di qualsiasi disciplina. Supporto multimediale per esposizioni orali di argomenti	tecnologia	Assegnare una ricerca in cui i ragazzi dimostrano di conoscere i comandi per formattare un testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. (la stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	1° Q	•
		italiano			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	<p>disciplinari ed esperienze (progetto accoglienza, con fotografie e video, etc.).</p> <p>Salvare il file in una cartella condivisa di Drive o caricarlo in classroom.</p>	tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Gmail	L'alunno sa scrivere, inviare, rispondere e inoltrare un messaggio di posta elettronica; sa individuare i destinatari, l'oggetto, allegare file e programmare l'invio.	italiano	Se necessario, riprendere la lezione sullo stile "epistolare" moderno, con particolare attenzione alle forme di saluto, all'uso della forma di cortesia - netiquette, all'oggetto e alla firma. Esercitare gli alunni anche nell'allegare un file e posticipare l'invio		•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	Conosce la "netiquette" della comunicazione online.	altre discipline	Stimolare i ragazzi a controllare la casella di Gmail, a scrivere e rispondere seguendo le regole sopra indicate	al bisogno	
Google Meet	Lo studente sa partecipare ad una videolezione con Meet , sa attivare e disattivare il microfono e la telecamera, sa condividere un documento, rispettando le regole di comportamento concordate.	italiano o altra disciplina (da dichiarare)	Esercitazione in aula informatica o con dispositivi del carrello. Ricordare agli alunni di portare le cuffie personali.		•
		altre discipline	Lezioni o videoconferenze a distanza, al bisogno.		•
Giochi didattici online (Quizizz, Quizlet, Wordwall, Learningapps, Scratc, Edpuzzle, etc.)	L' alunno sa accedere ai siti forniti dai docenti e svolgere i giochi, i quiz e le esercitazioni assegnate. Sarà premura del docente spiegare la modalità di accesso al sito e di svolgimento dello specifico esercizio. Se l'attività prevede che l'alunno crei i giochi, specificarlo in "attività proposte".	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Mappe Mentali e Concettuali (Coggle, Diagram.net, Canva, Google Presentazioni, etc)	L'alunno sa creare mappe e schemi utili per lo studio Esempi di ATTIVITA': schematizzazione di un testo o di un argomento, mappa di ideazione di un progetto	tecnologia	Presentare alcune applicazioni e far fare alcune esercitazioni		•
		storia e geografia	Partendo dalla lettura di un testo, proporre almeno una attività in cui si mostra come si realizza una mappa e si coinvolgono gli alunni		•
		scienze	Partendo dalla lettura di un testo, proporre almeno una attività in cui si mostra come si realizza una mappa e si coinvolgono gli alunni		•
		italiano			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Utilizzo di Drive	L'alunno conosce Drive e Drive condivisi per archiviare e ordinare dati e informazioni: l'alunno sa creare e nominare le cartelle , sa salvare in queste file di ogni tipo (testi, presentazioni, foto, video, file audio), sa ritrovare una cartella e un file	tecnologia	Rispiegare come creare un archivio privato e ordinato in drive per ogni disciplina, e come invece utilizzare un drive condiviso.		•
		italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Tabelle e grafici con Google Fogli	L'alunno sa creare e formattare tabelle e grafici di diverso tipo, in modo individuale e collaborativo	matematica	Spiegare le potenzialità dell'applicazione, i comandi principali e programmare una serie di esercitazioni pratiche		•
		scienze			•
		tecnologia			
		storia e geografia			
Coding e partecipazione alla Code Week	L'alunno esercita le competenze di problem solving sviluppando il pensiero computazionale.	tecnologia	Proporre attività di coding suggerite dall'animatrice digitale o dalla referente digitale	code-week ottobre	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
pixel art, code.org , Scratch, etc.	ATTIVITA' PROPOSTE: MATEMATICA: attività di coding con Scratch o code.org LETTERE o ALTRE DISCIPLINE: attività di storytelling con Scratch		di plesso. Esempio: un'esercitazione o anche un corso (ad esempio corsoF) di coding visuale a blocchi tipo Scratch su piattaforma code.org		
		matematica		code-week ottobre	•
		lettere o altre discipline		code-week ottobre	•

Programmazione e robotica	L'alunno esercita le competenze di problem solving nella costruzione di robot e sviluppa il pensiero computazionale nel programmare i robot in specifiche missioni.	tecnologia	Robotica educativa/programmazione con kit di Lego Spike Prime		•
		matematica e scienze			•

PERCORSI DI CITTADINANZA DIGITALE

<p>Visto che molte delle attività di cittadinanza digitale rientrano nel CURRICOLO di ECC (EDUCAZIONE CIVICA E ALLA CITTADINANZA) e nel PROGETTO ACCOGLIENZA, entrambi progetti di Istituto e quindi obbligatori, si rimanda a questi per alcune tematiche. Se possibile, si raccomanda di programmare le attività in tempo utile affinché i ragazzi possano produrre degli elaborati ed esporli in occasione del Safer Internet Day (SID)</p>	SID
--	-----

<p>ECC- Il manifesto della Comunicazione non ostile approfondimento dei punti 6-7-8-9-10</p> <p>in vista della scrittura collaborativa di una Netiquette</p>	<p>Vedere progetti integrativi di ECC e il PROGETTO ACCOGLIENZA</p> <p>Si riportano comunque alcune attività proponibili ai ragazzi:</p> <p>studio di un testo (brano musicale, narrazione, etc.) o produzione di un elaborato scelto dal CdC, ad esempio:</p> <p>disegno in arte, meme, fumetti, brani in italiano, cartelloni in tedesco (Cybermobbing, Digitale Welt, Soziale Netzwerke und Netiquette Sociale und Kommunikations Regeln) e inglese (Cyberbullying), ripresa video di recite, etc.</p>
---	---

ECC- Sicurezza in rete - intervento della Polizia Postale	Vedere progetti integrativi di ECC

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
ECC - La Netiquette online	L'alunno conosce ed elabora un decalogo di comportamenti corretti da attuare online DOCENTI COINVOLTI: Il referente di ECC e il coordinatore di classe coordinano le attività del CdC	italiano	Scrittura collaborativa: decalogo sulla Netiquette		
		tedesco	x		
		inglese	x		
		tecnologia			
		arte e immagine			
		musica			
		religione			
ECC - Danni fisici connessi all'uso dei dispositivi	L'alunno conosce i danni fisici causati dai comportamenti scorretti nell'uso delle tecnologie: conseguenze da postura scorretta sull'apparato muscolare e scheletrico, per gli organi di senso e per il	motoria	Ripetere tutti i rischi elencati	1°Q	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	sistema nervoso. Attua comportamenti corretti.	altre discipline	Durante le lezioni richiamano gli alunni ad assumere una postura corretta, non solo in aula informatica, ma sempre.		

PERCORSI FACOLTATIVI

I percorsi di seguito elencati e segnalati dalla dicitura "EXTRA" non sono obbligatori, ma contribuiscono fortemente allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e soprattutto favoriscono la loro capacità di saper scegliere lo strumento più idoneo alla risoluzione di uno specifico problema.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
EXTRA: Strumenti digitali per l'inclusione degli alunni in difficoltà	L'alunno, in modo autonomo o con l'aiuto di un compagno o di un adulto, sa usare la sintesi vocale e il correttore ortografico, sa creare mappe e riassunti, scrivere a più mani attraverso la condivisione dei documenti, salvare testi in file audio, rendere editabili testi cartacei	referente BES	Formare gli alunni segnalati dai singoli Consigli di Classe, individualmente o in piccoli gruppi	1°Q	•
		altre discipline, in particolare lettere	Stimolare gli alunni ad utilizzare gli strumenti insegnati dalla referente BES		
EXTRA: Geo Gebra, Cabri (software di geometria piana, analitica e solida)	L'alunno sa visionare e/o utilizzare il software per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> illustrazione e somministrazione di esercizi di geometria (es: su circonferenza e polimeri, e su funzioni matematiche, su solidi)	matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
EXTRA:	L'alunno crea mappe o presentazioni	italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
Thinglink	multimediali con tale app	storia e geografia			•
	<i>Esempio:</i>	tedesco			•
	<i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i>	inglese			•
	Mappe o presentazioni su tematiche specifiche	matematica			•
	DOCENTI COINVOLTI:	scienze			•
	Le procedure di utilizzo del software verranno spiegate dal docente che condurrà la specifica attività	tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Canva, Genially o altre app per grafica e presentazioni	L'alunno crea infografiche, volantini o mappe o presentazioni multimediali, escape room	italiano			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
(specificare quali)	<i>Esempio:</i> ATTIVITA' PROPOSTA: Mappe, volantini, infografiche, presentazioni su tematiche specifiche, manifesti, volantini, escape room	tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Book Creator	L'alunno realizza e-book collaborativi multimediali <i>Esempio:</i>	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	<p><i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i></p> <p>Realizzazione di un e-book per presentare se stessi o un argomento specifico o per creare un album fotografico</p>	inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
<p>EXTRA:</p> <p>Avatar e fumetti digitali</p>	<p>L'alunno sa creare avatar, fumetti digitali (ad esempio con Pixton Edu, Tony Tool, Canva, altre app)</p> <p><i>Esempio:</i></p>	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	ATTIVITA' PROPOSTA: Storytelling, presentazioni di se stessi, foto di classe con avatar	matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Foto e video-editing	L'alunno sa modificare immagini e comporre dei brevi video.	arte			•
		tecnologia			•
		lettere			•
EXTRA: Google Sites	Creazione individuale e/o collaborativa di un sito web con Google Sites	italiano			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Canva (in alternativa Padlet o Mentimeter)	Lo studente sa interagire sulla lavagna multimediale, inserendo post-it e immagini, rispettando i contributi dei compagni	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
	<p><i>Esempio:</i></p> <p>ATTIVITA' PROPOSTA:</p> <p>Attività di brainstorming, di raccolta idee prima della progettazione di un prodotto, di indagine delle conoscenze pregresse, di rilevazione delle emozioni, etc.</p> <p>DISCIPLINE E DOCENTI COINVOLTI: Vista la facilità dell'utilizzo dell'applicazione, qualsiasi docente può spiegarne il funzionamento al momento dell'utilizzo.</p>	inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Musescore	L'alunno è in grado di utilizzare e studiare una partitura con musescore	musica	Attività di studio di un brano musicale		•
EXTRA: creazione di un portfolio	Gli alunni sono in grado di produrre un portfolio digitale personale o della classe	italiano			•
EXTRA: nuvole di parole con	L'alunno sa creare le nuvole di parole in modo individuale (con Word Art o altre	italiano			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
WordArt	applicazioni) o in modo collaborativo (con Mentimeter) <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> Creazione di una nuvola di parole individuale su un tema, ad esempio di ECC	storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Modellazione e stampa 3D	L'alunno sa progettare oggetti semplici e rappresentarli graficamente in 3D con Tinkercad e conosce il processo di stampa 3D	tecnologia			•
		matematica e scienze			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
EXTRA: progetto Minecraft Educational, realtà virtuale e realtà aumentata con Delightex (ex Cospaces)	L'alunno sa progettare e costruire mondi digitali	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
religione			•		
EXTRA: progetti	L'alunno partecipa al progetto	tedesco			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (da spuntare ad attività eseguita)
e_Twinning		inglese			•
EXTRA: progetto Girls Code it Better GCIB	Le alunne sviluppano capacità di ideare, pianificare, progettare e realizzare un elaborato su un tema dato, in team e attraverso applicazioni digitali	coach maker esterno + coach docente (tecnologia)	Attività opzionale - Prodotto scelto dalle ragazze, sotto la guida della coach maker e della coach docente	Da novembre a maggio, 2h/sett	•

IC ROVERETO EST - SSPG DAMIANO CHIESA
CURRICOLO VERTICALE PER LA PROMOZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI
CLASSE TERZA ____ - a.s. _____

Come usare questo modulo?

Le prime due colonne "APPLICAZIONI o ARGOMENTI" E "CONOSCENZE-ABILITA'-COMPETENZE" devono rimanere immutate.

Sono "vincolanti", ovvero obbligatorie, per le discipline indicate in terza colonna le attività proposte già specificate e riportate nella 4a colonna "ATTIVITA' PROPOSTA".

Negli altri casi, laddove le attività non sono specificate, i docenti delle altre discipline dovranno inserire l'attività che intendono svolgere e possono fare riferimento agli esempi, indicativi e non esaustivi, forniti nella seconda colonna. Una volta realizzata l'attività, il docente è tenuto a spuntare l'ultima colonna **"CHECK"ad attività eseguita.**

E' obbligatorio coprire tutte le voci delle prime due tabelle: per ogni voce della prima colonna dovrà essere svolta almeno un'attività.

Solo le voci della terza tabella, precedute dal termine "EXTRA" sono facoltative.

Molti dei seguenti punti sono già stati affrontati nel corso delle classi prima e seconda. Sarà comunque cura dei docenti verificare che gli alunni ricordino e applichino le procedure corrette. In caso contrario richiamarle o chiedere al docente di tecnologia o altro referente di fare una ripetizione.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
Hardware	L'alunno conosce le principali parti dell' hardware . Sa eseguire l'avvio e l'arresto del sistema correttamente e gestire la propria postazione.	tecnologia ed altre discipline	Verificare che vengano seguite le procedure corrette ed eventualmente ribadirle.	settembre/ottobre	•
Creazione password sicura	L'alunno conosce le regole base per creare una password sicura , l'importanza di memorizzare e non diffondere le sue credenziali. Conosce le sue credenziali per accedere ai dispositivi della rete scolastica e alla Google Workspace. In caso di "dimenticanza" sa come risolvere il problema.	tecnologia	<i>Primo accesso ai dispositivi della scuola. Chiedere ai ragazzi di scrivere sul diario la password.</i>	settembre/ottobre	•
		altre discipline	In caso di richiesta di cambio password, dare indicazioni ai ragazzi e raccomandare di scrivere la nuova password sul diario.	al bisogno	•
Google Workspace	L'alunno sa accedere con le proprie credenziali personali alla Google Workspace della scuola da qualsiasi dispositivo sia mobile che fisso. Sa trovare e aprire le principali applicazioni di Google (Drive, Documenti, Presentazioni, Classroom, Gmail)	tutte le discipline	Rispiegare, al bisogno, le procedure	settembre/ottobre	•
Accesso autonomo al web	L'alunno sa muoversi nel web per la ricerca di dati e informazioni su argomenti specifici indicati dai docenti. Conosce lo strumento di ricerca avanzata nel browser. ESEMPI DI ATTIVITA'	italiano	Spiegare la procedura della ricerca avanzata con parole chiave	1°Q	•
		tecnologia			•
		storia e geografia			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
	Ricerche su qualsiasi argomento di qualsiasi disciplina, per esempio cercare un video su un argomento con una durata inferiore a 5 minuti e pubblicato negli ultimi due anni.	tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Download e upload di file	L'alunno sa scaricare e salvare file dal web, ritrovarli nella cartella di destinazione del dispositivo, ricaricarli nel Drive o nella Classroom Sa anche trascinarli o copiarli.	tecnologia	Ripetere le procedure	ottobre - novembre	•
		altre discipline	Compiti ed esercitazioni varie	al bisogno	•
Procedure e livelli di condivisione dei file	L'alunno sa condividere in modalità di visualizzazione o di modifica un qualsiasi documento creato con le app di Google Workspace (in particolare G-Documenti e G-Presentazioni)	tecnologia	Rispiegare le le procedure	1° Q	•
		altre discipline	Controllare che gli alunni eseguano correttamente le condivisioni e guidarli nei lavori collaborativi o nelle consegne di compiti che	al bisogno	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
			richiedano la condivisione.		
Classroom	L'alunno sa visualizzare il materiale e i compiti assegnati su Classroom, sa accedere al Google Calendar associato alla classroom per pianificare il lavoro della settimana. Sa consegnare i compiti svolti (allegare file da Drive o dal dispositivo e link, svolgere Google Moduli). Sa comunicare tramite i commenti pubblici e privati del singolo compito e la chat di classe in Stream.	lettere	Ripetere le modalità di utilizzo di Classroom Prime esercitazioni pratiche di assegnazione di un compito e di richiesta di caricamento di un documento.	ottobre	•
		altre discipline	Ogni docente crea una classroom per la propria disciplina e la utilizza per caricare materiale didattico e/o compiti	tutto l'anno	
Google Documenti	L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali <i>Esempi di ATTIVITA':</i> Diversi tipi di compiti scritti: scrittura individuale o collaborativa per il progetto accoglienza ma anche per tutti i generi letterari svolti durante l'anno, riassunti, relazioni, temi di italiano, brevi recensioni/schede di un libro o di un film, verbale di un'assemblea, relazione tecniche e scientifiche di laboratorio; musica: inserimento di contenuti multimediali, ad	italiano	Assegnare un compito in cui i ragazzi devono dimostrare di conoscere i comandi di formattazione del testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. Es: scrivere l'orario scolastico, scrivere l'elenco dei compleanni dei compagni. (La stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	settembre-ottobre	•
		tecnologia			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
	esempio file MP3 o MP4, in un documento.	matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Google Presentazioni	<p>L'alunno sa realizzare un documento o modificarne uno esistente, in modo individuale e collaborativo. Sa formattare il testo, importare immagini, inserire tabelle e link ipertestuali</p> <p><i>Esempi di ATTIVITA':</i></p> <p>Realizzazione di ricerche individuali e di gruppo su un argomento di qualsiasi disciplina. Supporto multimediale per esposizioni orali di argomenti disciplinari ed esperienze (progetto accoglienza, con fotografie e video, etc.).</p> <p>Salvare il file in una cartella condivisa di Drive o caricarlo in classroom.</p>	tecnologia	Assegnare una ricerca in cui i ragazzi dimostrano di conoscere i comandi per formattare un testo, come si importano immagini, come si creano delle tabelle. (la stessa attività può essere svolta quando si propone Google Presentazioni)	1° Q	•
		italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
Gmail	L'alunno sa scrivere, inviare, rispondere e inoltrare un messaggio di posta elettronica; sa individuare i destinatari, l'oggetto, allegare file e programmare l'invio. Conosce la "netiquette" della comunicazione online.	italiano	Se necessario, riprendere la lezione sullo stile "epistolare" moderno, con particolare attenzione alle forme di saluto, all'uso della forma di cortesia - netiquette, all'oggetto e alla firma. Esercitare gli alunni anche nell'allegare un file e posticipare l'invio		•
		altre discipline	Stimolare i ragazzi a controllare la casella di Gmail, a scrivere e rispondere seguendo le regole sopra indicate	al bisogno	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA' - COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
Google Meet	Lo studente sa partecipare ad una videolezione con Meet , sa attivare e disattivare il microfono e la telecamera, sa condividere un documento, rispettando le regole di comportamento concordate.	italiano o altra disciplina (da dichiarare)	Esercitazione in aula informatica o con dispositivi del carrello. Ricordare agli alunni di portare le cuffie personali.		•
		altre discipline	Lezioni o videoconferenze a distanza, al bisogno.		•
Giochi didattici online (Quizizz, Quizlet, Wordwall, Learningapps, Scratc, Edpuzzle, etc.)	L' alunno sa accedere ai siti forniti dai docenti e svolgere i giochi, i quiz e le esercitazioni assegnate. Sarà premura del docente spiegare la modalità di accesso al sito e di svolgimento dello specifico esercizio. Se l'attività prevede che l'alunno crei i giochi, specificarlo in "attività proposte".	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
musica			•		

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		religione			•
Mappe Mentali e Concettuali (Coggle, Diagram.net, Canva, Google Presentazioni, etc)	L'alunno sa creare mappe e schemi utili per lo studio ESEMPI DI ATTIVITA': schematizzazione di un testo o di un argomento, mappa di ideazione di un progetto, mappa per l'esame di Stato	tecnologia	Presentare alcune applicazioni e far fare alcune esercitazioni		•
		italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
religione			•		

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
Utilizzo di Drive	L'alunno conosce Drive e Drive condivisi per archiviare e ordinare dati e informazioni: l'alunno sa creare e nominare le cartelle , sa salvare in queste file di ogni tipo (testi, presentazioni, foto, video, file audio), sa ritrovare una cartella e un file	tecnologia	Rispiegare come creare un archivio privato e ordinato in drive per ogni disciplina, e come invece utilizzare un drive condiviso.		•
		italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		musica			•
		religione			•
Tabelle e grafici con Google Fogli	L'alunno sa creare e formattare tabelle e grafici di diverso tipo, in modo individuale e collaborativo	matematica	Spiegare le potenzialità dell'applicazione, i comandi principali e programmare una serie di esercitazioni pratiche		•
		scienze			
		tecnologia			
		storia e geografia			
Coding e partecipazione alla Code Week pixel art, code.org , Scratch, etc.	L'alunno esercita le competenze di problem solving sviluppando il pensiero computazionale. ATTIVITA' PROPOSTE: MATEMATICA: attività di coding con Scratch o code.org LETTERE o ALTRE DISCIPLINE: attività di storytelling con Scratch	tecnologia	Proporre attività di coding suggerite dall'animatrice digitale o dalla referente digitale di plesso. Esempio: esercitazioni sulla piattaforma CS First con linguaggio di programmazione visuale a blocchi. oppure esercitazioni con Scratch	code-week ottobre	•
		matematica		code-week ottobre	•

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
		lettere o altre discipline		code-week ottobre	•
Modellazione e stampa 3D	L'alunno sa progettare oggetti semplici e rappresentarli graficamente in 3D con Tinkercad e conosce il processo di stampa 3D	tecnologia			•

PERCORSI DI CITTADINANZA DIGITALE

<p>Visto che molte delle attività di cittadinanza digitale rientrano nel CURRICOLO di ECC (EDUCAZIONE CIVICA E ALLA CITTADINANZA) e nel PROGETTO ACCOGLIENZA, entrambi progetti di Istituto e quindi obbligatori, si rimanda a questi per alcune tematiche. Se possibile, si raccomanda di programmare le attività in tempo utile affinché i ragazzi possano produrre degli elaborati ed esporli in occasione del Safer Internet Day (SID)</p>	SID
--	-----

<p>Il manifesto della Comunicazione non ostile approfondimento dei punti 6-7-8-9-10</p>	<p>Vedere progetti integrativi di ECC e il PROGETTO ACCOGLIENZA</p> <p>Si riportano comunque alcune attività proponibili ai ragazzi:</p> <p>studio di un testo (brano musicale, narrazione, etc.) o produzione di un elaborato scelto dal CdC, ad esempio:</p> <p>disegno in arte, meme, fumetti, brani in italiano, cartelloni in tedesco (Cybermobbing, Digitale Welt, Soziale Netzwerke und Netiquette Sociale und Kommunikations Regeln) e inglese (Cyberbullying), ripresa video di recite, etc.</p>
--	---

--	--

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
ECC-Concetti di Copyright	L'alunno conosce l'importanza di rispettare il diritto d'autore di immagini, testi e musiche, etc. Cita correttamente correttamente le fonti nei suoi elaborati	ARTE	Chiedere agli alunni di citare le fonti di ciò che inseriscono nei loro elaborati		
ECC - Danni fisici connessi all'uso dei dispositivi	L'alunno conosce i danni fisici causati dai comportamenti scorretti nell'uso delle tecnologie: conseguenze da postura scorretta sull'apparato muscolare e scheletrico, per gli organi di senso e per il sistema nervoso. Attua comportamenti corretti.	tutte le discipline	Durante le lezioni tutti i docenti richiamano gli alunni ad assumere una postura corretta, non solo in aula informatica, ma sempre.		
ECC- Impatti ambientale e sociali del digitale	L'alunno conosce gli Impatti ambientali e sociali legati alla produzione e all'utilizzo dei dispositivi digitali (uso indiscriminato di risorse minerarie, sfruttamento umano e minorile nelle miniere di Coltan, utilizzo massiccio di energia per la produzione e il trasporto, produzione di grandi quantità di rifiuti e formazione di discariche abusive). L'alunno conosce alcune soluzioni per diminuire il problema (diffusione della regola delle 4R, dispositivi ricondizionati o rigenerati o con marchi sostenibili). (Materiale didattico a	tecnologia	Attività di approfondimento sul ciclo di vita di uno smartphone.	2°Q	•
		scienze			•

	disposizione: Sites già predisposto dalla referente digitale, con focus su sensibilizzazione dell'attivista John Mpaliza)	geografia e storia			•
		religione			•

PERCORSI FACOLTATIVI

I percorsi di seguito elencati e segnalati dalla dicitura "EXTRA" non sono obbligatori, ma contribuiscono fortemente allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e soprattutto favoriscono la loro capacità di saper scegliere lo strumento più idoneo alla risoluzione di uno specifico problema.

APPLICAZIONI o ARGOMENTI	CONOSCENZE - ABILITA'- COMPETENZE	DISCIPLINE e DOCENTI	ATTIVITA' PROPOSTA (si invita a dettagliare bene)	PERIODO (indicare almeno 1°Q o 2°Q)	CHECK (spuntare al termine dell'attività)
EXTRA: Strumenti digitali per l'inclusione degli alunni in difficoltà	L'alunno, in modo autonomo o con l'aiuto di un compagno o di un adulto, sa usare la sintesi vocale e il correttore ortografico, sa creare mappe e riassunti, scrivere a più mani attraverso la condivisione dei documenti, salvare testi in file audio, rendere editabili testi cartacei	referente BES	Formare gli alunni segnalati dai singoli Consigli di Classe, individualmente o in piccoli gruppi	1°Q	•
		altre discipline, in particolare lettere	Stimolare gli alunni ad utilizzare gli strumenti insegnati dalla referente BES		•
EXTRA: Geo Gebra, Cabri (software di geometria piana, analitica e solida)	L'alunno sa visionare e/o utilizzare il software per risolvere problemi di geometria piana, analitica e solida <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> illustrazione e somministrazione di esercizi di geometria (es: su circonferenza e polimeri, e su funzioni matematiche, su solidi)	matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
EXTRA:	L'alunno crea mappe o presentazioni	italiano			•

Thinglink	<p>multimediali con tale app</p> <p><i>Esempio:</i></p> <p>ATTIVITA' PROPOSTA:</p> <p>Mappe o presentazioni su tematiche specifiche</p> <p>DOCENTI COINVOLTI:</p> <p>Le procedure di utilizzo del software verranno spiegate dal docente che condurrà la specifica attività</p>	storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
<p>EXTRA: Canva, Genially o altre app per grafica e presentazioni (specificare quali)</p>	<p>L'alunno crea infografiche, volantini o mappe o presentazioni multimediali, escape room</p> <p><i>Esempio:</i></p> <p>ATTIVITA' PROPOSTA:</p> <p>Mappe, volantini, infografiche,</p>	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•

	presentazioni su tematiche specifiche, manifesti, volantini, escape room	matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Book Creator	L'alunno realizza e-book collaborativi multimediali <i>Esempio:</i> <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> Realizzazione di un e-book per presentare se stessi o un argomento specifico o per creare un album fotografico	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•

		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Avatar e fumetti digitali	L'alunno sa creare avatar, fumetti digitali (ad esempio con Pixton Edu, Tony Tool, Canva, altre app) <i>Esempio:</i> <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> Storytelling, presentazioni di se stessi, foto di classe con avatar	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•

		religione			•
EXTRA: Foto e video-editing	L'alunno sa modificare immagini e comporre dei brevi video.	arte			•
		tecnologia			•
		lettere			•
EXTRA: Google Sites	Creazione individuale e/o collaborativa di un sito web con Google Sites	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•

		religione			•
EXTRA: Canva (in alternativa Padlet o Mentimeter)	Lo studente sa interagire sulla lavagna multimediale, inserendo post-it e immagini, rispettando i contributi dei compagni <i>Esempio:</i> ATTIVITA' PROPOSTA: Attività di brainstorming, di raccolta idee prima della progettazione di un prodotto, di indagine delle conoscenze pregresse, di rilevazione delle emozioni, etc. DISCIPLINE E DOCENTI COINVOLTI: Vista la facilità dell'utilizzo dell'applicazione, qualsiasi docente può spiegarne il funzionamento al momento dell'utilizzo.	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
religione			•		
EXTRA: Musescore	L'alunno è in grado di utilizzare e studiare una partitura con musescore	musica	Attività di studio di un brano musicale		•
EXTRA: creazione	Gli alunni sono in grado di produrre un	italiano			•

di un portfolio	portfolio digitale personale o della classe				
EXTRA: nuvole di parole con WordArt	L'alunno sa creare le nuvole di parole in modo individuale (con Word Art o altre applicazioni) o in modo collaborativo (con Mentimeter) <i>ATTIVITA' PROPOSTA:</i> Creazione di una nuvola di parole individuale su un tema, ad esempio di ECC	italiano			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
		religione			•
EXTRA: Programmazione e robotica	Programmazione con kit di Arduino, di Microbit, di Lego Spike	tecnologia			•

EXTRA: progetto Minecraft Educational , realtà virtuale e realtà aumentata con Delightex(ex Cospaces)	L'alunno sa progettare e costruire mondi digitali	matematica e scienze			•
		storia e geografia			•
		tedesco			•
		inglese			•
		matematica			•
		scienze			•
		tecnologia			•
		arte e immagine			•
		ed. motoria			•
		musica			•
religione			•		
EXTRA: progetti e_Twinning	L'alunno partecipa al progetto	tedesco			•
		inglese			•

<p>EXTRA: progetto Girls Code it Better GCIB</p>	<p>Le alunne sviluppano capacità di ideare, pianificare, progettare e realizzare un elaborato su un tema dato, in team e attraverso applicazioni digitali</p>	<p>coach maker esterno + coach docente (tecnologia)</p>	<p>Attività opzionale - Prodotto scelto dalle ragazze, sotto la guida della coach maker e della coach docente</p>	<p>Da novembre a maggio, 2h/sett</p>	<ul style="list-style-type: none"> •
---	---	---	---	--------------------------------------	---