



Rete Bit & Nuvole - Curricoli Digitali

Scuola capofila: Istituto Comprensivo "magistrato Giovanni Falcone" Copertino

Digital storytelling e cittadinanza

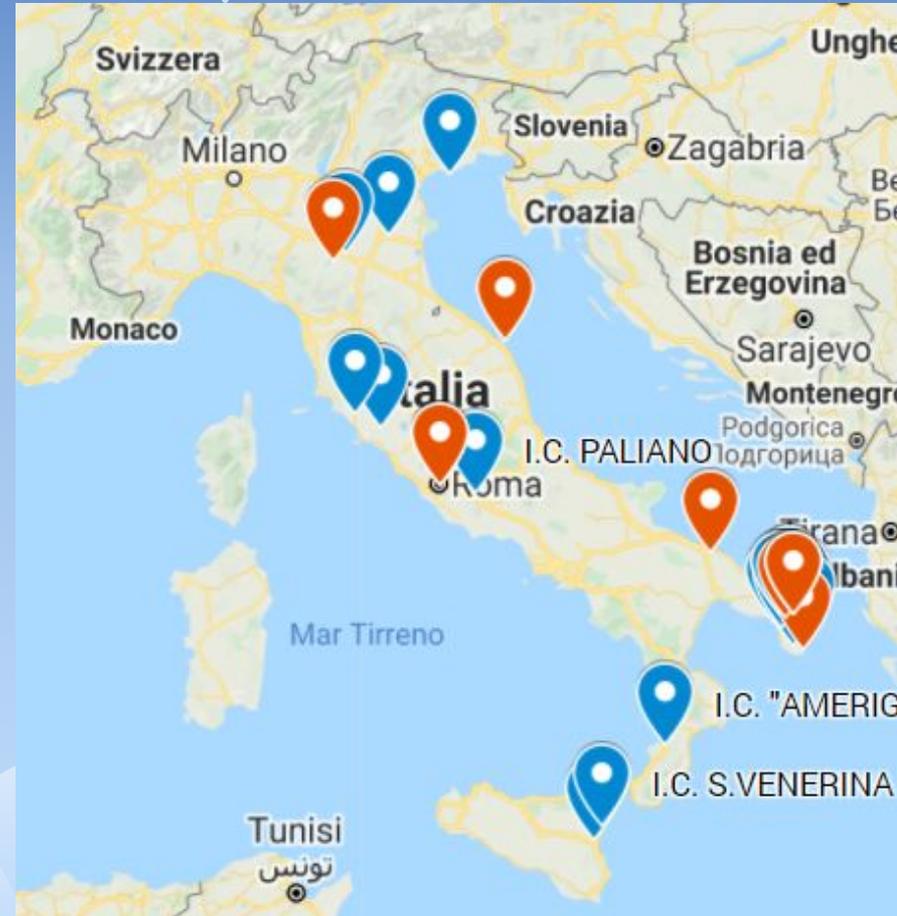
L'esperienza delle rete «Bit & Nuvole»

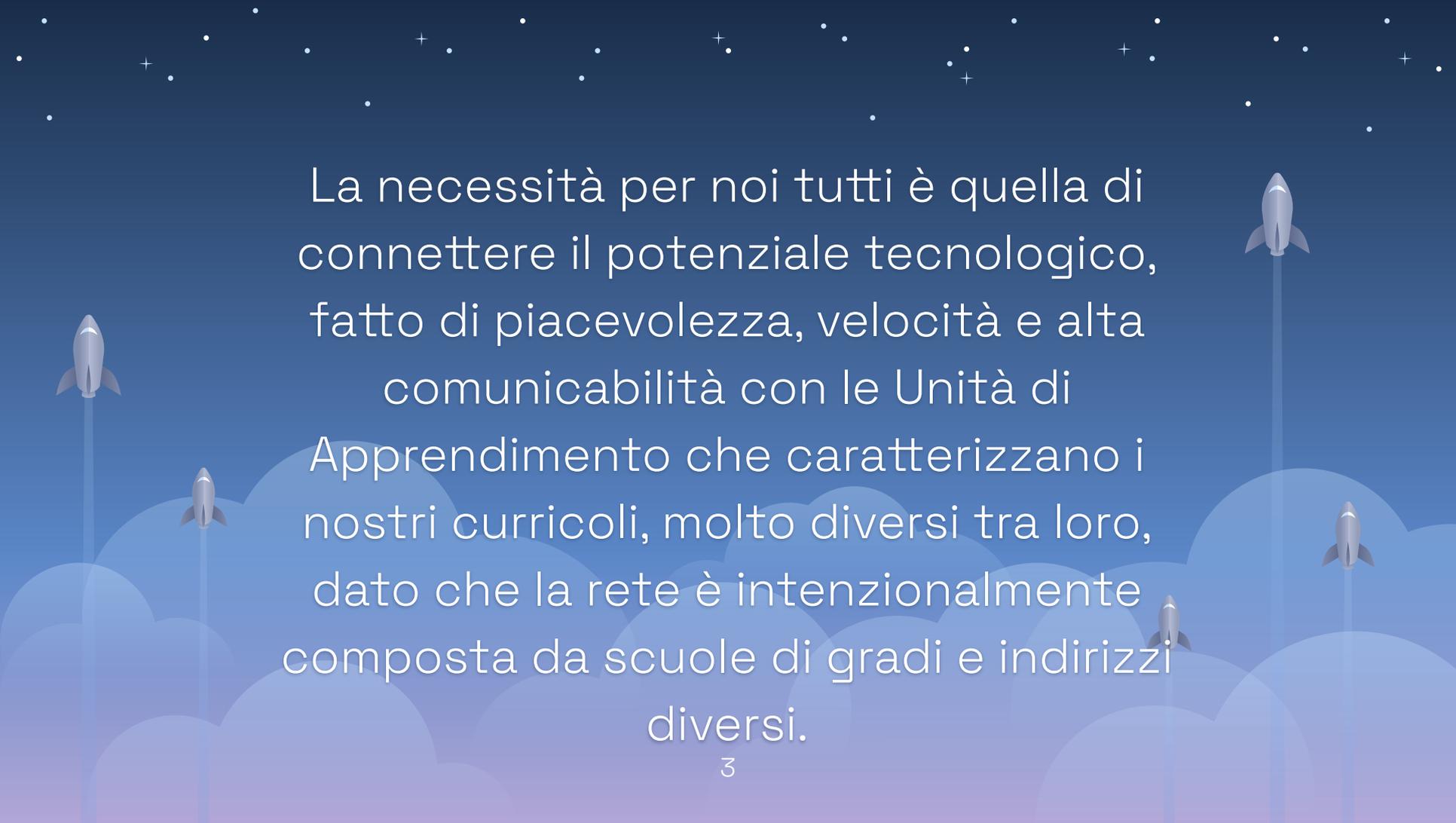
PNSD #15 Curricoli Digitali

Ornella Castellano – D.S. Istituto Comprensivo Falcone, Copertino (LE)

La Rete Bit & Nuvole

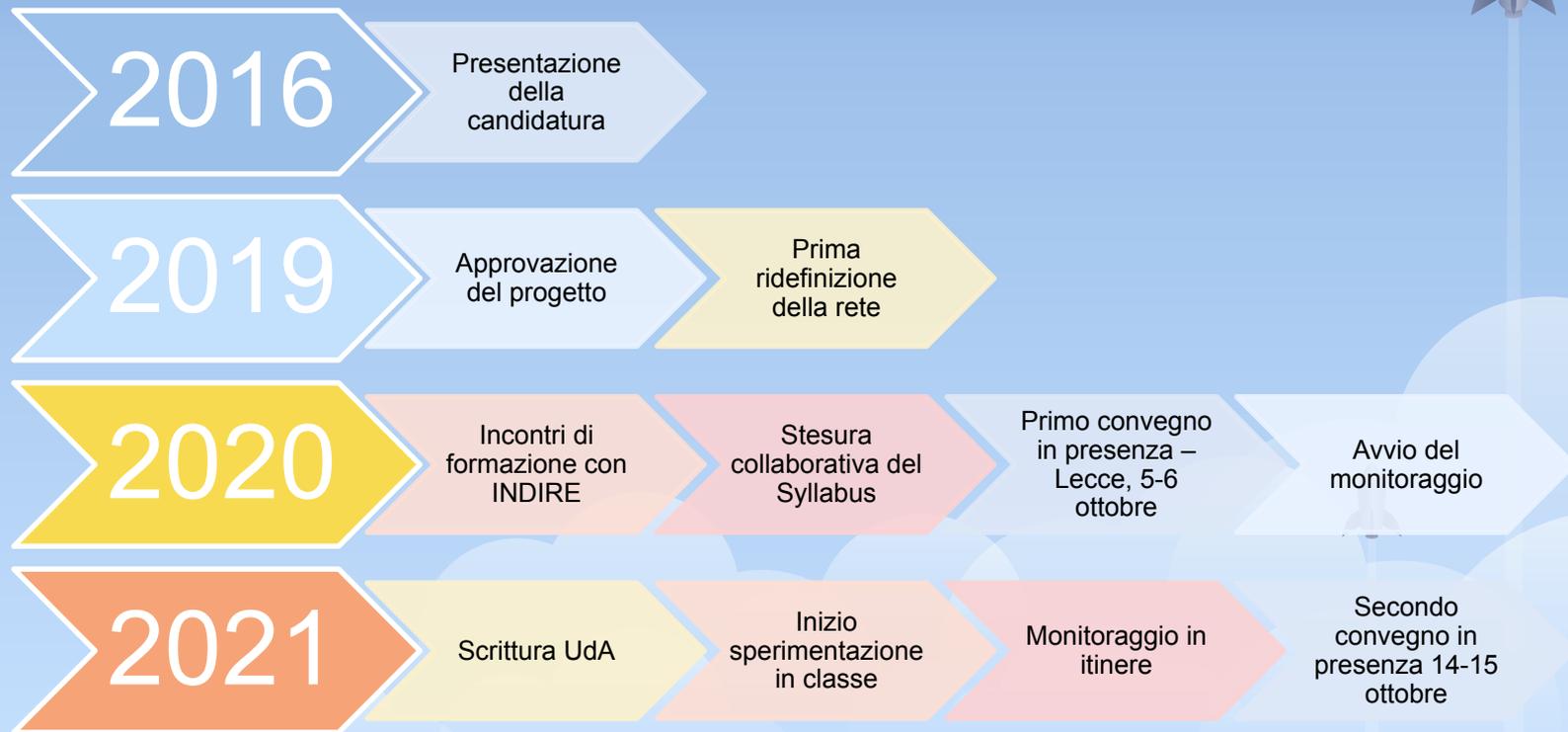
La rete BIT & NUVOLE riunisce 41 scuole che condividono il bisogno di approfondire un settore della innovazione della didattica che è quello della integrazione sistematica e capillare del mediatore digitale nella pratica didattica laboratoriale.





La necessità per noi tutti è quella di connettere il potenziale tecnologico, fatto di piacevolezza, velocità e alta comunicabilità con le Unità di Apprendimento che caratterizzano i nostri curricula, molto diversi tra loro, dato che la rete è intenzionalmente composta da scuole di gradi e indirizzi diversi.

Storia del progetto



Webinar di formazione con INDIRE



Logo of the Ministry of Education and INDIRE, Scuola digitale, and Rete Bit & Nuvole.

WEBINAR: DIGCOMP FRAMEWORKS

13 Febbraio 2020, ore 11:30

Organizzatore: **Maria Chiara Pettenati**

Presentazione del progetto **"Bit e Nuvole"**
a cura di Ornella Castellano, DS Scuola capofila

"DigComp 2.1: il framework per le competenze digitali del cittadino"
a cura di Elena Mosa, ricercatrice Indire

"DigCompEdu: il framework per la competenza digitale dei docenti e degli educatori"
a cura di **Maria Chiara Pettenati**, Dirigente di ricerca Indire

"DigCompOrg: il framework per l'organizzazione scolastica digitalmente competente",
a cura di **Silvia Panzavolta**, ricercatrice Indire

1. Andare a shorturl.at/tCU45
2. Immettere il nome e l'indirizzo e-mail.
3. Immettere la password per la sessione: **cj8tQICP4**.
4. Fare clic su "Partecipa ora".



Logo of the Ministry of Education, INDIRE, Scuola digitale, and Rete Bit & Nuvole.

BIT E NUVOLE CURRICOLI DIGITALI

STATO DELL'ARTE DEL PROGETTO

Webinar

22 GIUGNO 2020 | ORE 16.00 - 18.00

- **Ornella Castellano** - DS I.C. Falcone - Un syllabus per il Digital Storytelling
- **Silvia Panzavolta** - INDIRE - Storytelling e romanzo digitale: possibili piste di scrittura
- **Gabriella Taddeo** - INDIRE - Storytelling 2.0: l'uso di piattaforme partecipative per la narrazione
- **Maria Chiara Pettenati** - INDIRE - 10 buoni motivi per scegliere l'Agenda 2030 come argomento per il digital storytelling
- **Elena Mosa** - INDIRE - Costruire storie in un mondo virtuale
- **Silvia Scandura** - I.C. Falcone - Progettazione didattica con Learning Designer

PER REGISTRARSI, COMPILARE IL MODULO ALL'INDIRIZZO
[HTTPS://FORMS.GLE/SU51YQUJGZ7PD6E8](https://forms.gle/SU51YQUJGZ7PD6E8)



Il Syllabus delle competenze di Digital Storytelling



Articolazione delle competenze di Digital Storytelling a partire dal framework DigComp 2.1

1. Alfabetizzazione informatica digitale

1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE

Sono in grado di documentarmi in rete per arricchire la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni	Livello 16 anni
1.1 Navigare, fare ricerche e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	So cercare immagini su Internet usando la ricerca vocale.	So cercare immagini e testi attinenti alla mia storia digitale con i motori di ricerca.	So applicare filtri di ricerca alle immagini. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca.	So ricercare immagini di alta qualità. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca. So usare motori di ricerca specifici per i contenuti che mi interessano.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Sono in grado di individuare e comprendere se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. Valuto l'attendibilità delle mie fonti con l'aiuto della maestra.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità So valutare l'attendibilità delle mie fonti.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. So filtrare il formato opportuno e i diritti di utilizzo delle immagini. So valutare l'attendibilità delle mie fonti.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di raggruppare ed organizzare le immagini trovate in una cartella aperta per poi utilizzarle, recuperarle con facilità e successivamente stamparle.	Sono in grado di creare cartelle e nominarle, per salvare e categorizzare file (sul dispositivo o su cloud) per poi reperirli con facilità.	So organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, adatto immagini e oggetti digitali alle mie necessità.	Rielaboro e modifico con strumenti specifici immagini e oggetti digitali. Gestisco le cartelle locali e condivise.



2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Utilizzo le tecnologie per comunicare e collaborare

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni	Livello 16 anni
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	So mandare un messaggio vocale.	So usare una chat o un gruppo per scambiare informazioni e organizzare il lavoro del mio gruppo. So scrivere storie collaborativamente con la guida dell'insegnante.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail e messaggi. So scrivere storie collaborativamente.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail, messaggi, bacheche collaborative. So progettare collaborativamente.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per comunicare e condividere con compagni fisicamente distanti.	So utilizzare alcuni canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file.	Utilizzo vari canali di comunicazione sincroni e asincroni per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse.	Utilizzo vari canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse e diversi livelli di condivisione.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Sono in grado di riconoscere ed individuare semplici tecnologie digitali per partecipare alla vita sociale.	Mi comporto correttamente in chat. Riconosco e condivido le regole di comportamento.	Segnalo e correggo i comportamenti scorretti riscontrati online.	Segnalo e correggo i comportamenti scorretti online.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di realizzare e stampare disegni su una storia comune.	So lavorare in modo cooperativo su documenti condivisi e collaborare per la creazione di storie con diversi programmi o strumenti.	So creare un documento condiviso e collaborare con i miei compagni e docenti alla stesura di una storia.	Gestisco i livelli di accesso per la collaborazione su un documento condiviso.
2.5 Netiquette	Sono in grado di comprendere, con l'aiuto della maestra, comportamenti giusti o sbagliati da tenere on line e comunicare alla maestra comportamenti inadeguati dei compagni in una video chiamata.	Conosco le regole basilari della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.	Conosco e condivido le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.	Rielaboro ed esemplifico le regole della netiquettee del decalogo PNSD per divulgarle nella mia scuola.
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto della maestra scrivo sempre il mio nome sui disegni che pubblico.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. Con l'aiuto di un insegnante so creare una password sicura per i miei account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So utilizzare strategie per non diffondere i miei dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So proteggere i miei account ed accedere in modo sicuro alla rete.

2. Comunicazione e collaborazione



3. Creazione di contenuti digitali

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

So usare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni	Livello 16 anni
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra, invento e realizzo una storia a partire dai miei disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	Uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.	Scrivo la sceneggiatura della mia storia digitale. Uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.	Utilizzo strumenti avanzati di scrittura ed editing audio e video.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Sono in grado di utilizzare giochi didattici e vari tipi di software in autonomia.	So integrare contenuti digitali inserendo note, commenti, immagini.	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari, ipertestuali, multimediali, georeferenziate, interattive, collaborative, ecc).	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari, ipertestuali, multimediali, georeferenziate, interattive, collaborative, ecc).
3.3 Copyright e licenze	Con l'aiuto della maestra, individuo l'autore di un disegno e chiedo il permesso di utilizzarlo per la mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo. Conosco e utilizzo le licenze Creative Commons per condividere storie nel rispetto della proprietà intellettuale.
3.4 Programmazione	Utilizzo semplici programmi di storytelling e coding non verbale per raccontare la mia storia.	Utilizzo semplici linguaggi di programmazione a blocchi per costruire la mia storia.	Uso linguaggi di programmazione a blocchi e testuale per costruire la storia digitale.	Scelgo il linguaggio di programmazione adatto per la realizzazione della mia storia.



4. Sicurezza e uso responsabile

4. SICUREZZA E USO RESPONSABILE

Realizzo la mia storia digitale proteggendo dai rischi informatici me stesso e gli altri

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni	Livello 16 anni
4.1 Proteggere i dispositivi	Comprendo che devo sempre utilizzare i dispositivi insieme ad un adulto.	So che devo chiedere il permesso di installare applicazioni e giochi.	Sono in grado di installare applicazioni ed estensioni; so usare un antivirus.	Installo solo software affidabili e con licenza d'uso. So usare un antivirus per rimuovere minacce dai miei dispositivi.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Comprendo che esiste la tutela della privacy.	Conosco le norme basilari di tutela della privacy e dei dati personali.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono attento a quello che condivido in rete. Conosco i limiti di età per registrarsi a servizi online e social network.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono consapevole di quello che condivido in rete. So interpretare i termini di servizio di un servizio online.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.
4.4 Proteggere l'ambiente	Con l'aiuto della maestra sono in grado di comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	Diffondo l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la normativa RAEE per la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.

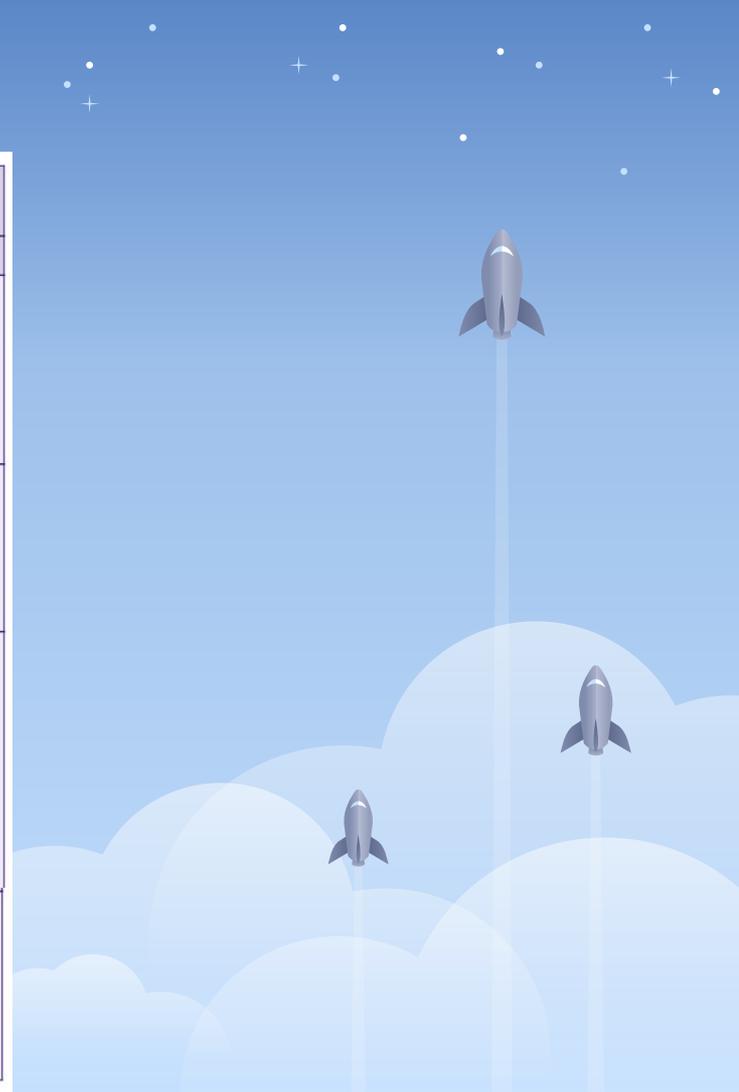


5. Risoluzione dei problemi

5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.

So utilizzare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni	Livello 16 anni
5.1 Risolvere problemi tecnici	Chiedo aiuto se non capisco il funzionamento di un dispositivo.	Sono in grado di comprendere quando dispositivi digitali non funzionano e chiedo assistenza ad un adulto.	So intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici. So inoltrare una richiesta di assistenza.	So analizzare, comprendere e risolvere problemi tecnici nell'ambito degli strumenti e dei sistemi utilizzati a scuola. So documentarmi in rete per risolvere un problema tecnico. So inoltrare una richiesta di assistenza.
5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Grazie all'aiuto dell'insegnante individuo le mie esigenze e riconosco lo strumento che mi serve per risolvere il problema.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza, con l'aiuto di un adulto di riferimento.	So utilizzare le funzioni avanzate di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	So fotografare i miei disegni e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia	So acquisire immagini in vario modo e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi.	Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi	Uso le tecnologie per costruire storie che legano reale e virtuale. So creare narrazioni, giochi, applicazioni e tutorial fruibili anche da altri.
5.4 Individuare divari di competenze digitali	So utilizzare giochi didattici.	Chiedo aiuto se non conosco alcune funzioni degli applicativi. Con il suggerimento di un adulto apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.	Chiedo aiuto e cerco tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.	Mi tengo aggiornato su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico. Cerco istruzioni e tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.



Ottobre 2020: Primo convegno «Digital Factory»

La prima occasione per presentare e condividere il percorso intrapreso dalle scuole di Bit & Nuvole è stata in occasione del convegno Digital Factory tenutosi a Lecce il 5 e 6 Ottobre 2020.



Lecce, 5-6 Ottobre 2020

DIGITAL FACTORY

Le scuole della rete BIT & NUVOLE Curricoli Digitali si incontrano

Programma

5 Ottobre

Digital Factory - Apertura dei lavori.

Modera **Ornella Castellano**, IC "G. Falcone" Copertino, Scuola capofila della Rete Bit & Nuvole

Interventi di:

Anna Cammalleri - Direttore Generale Usr Puglia

Simona Montesarchio - Direttore Generale MI

Andrea Bollini - Dirigente MI - Ufficio VI Innovazione digitale

Salvatore Giuliano - ITIS "E. Majorana" Brindisi

Silvia Panzavolta - INDIRE

6 Ottobre

Incontri tematici paralleli per ordini di scuola

Mario Alessandro Bochicchio - Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione, Università del Salento

Sandra Troia - Equipe Formativa Territoriale Puglia

Gabriella Benzi - IC "Govone" Cuneo

Workshop operativi di confronto sulle UdA del Curricolo Digitale Bit e Nuvole

Grand Hotel Tiziano e dei Congressi
Viale Porta D'Europa
Lecce

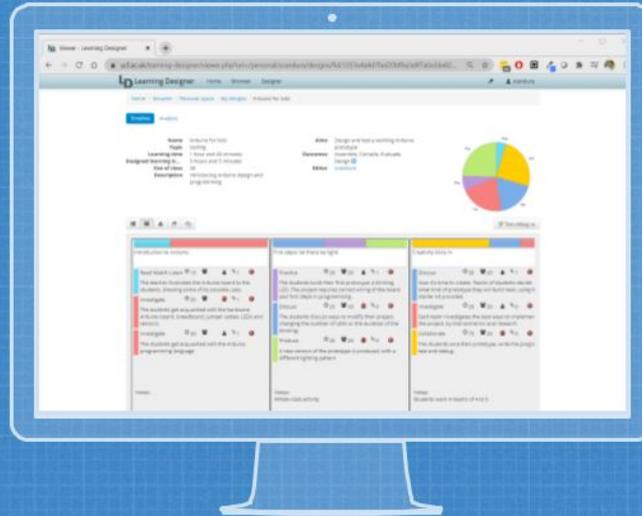
Progettazione condivisa con Learning Designer

Learning designer

Il Learning Designer è uno strumento web per creare e condividere progettazioni didattiche.

Sviluppato dal team di Diana Laurillard - University College London - è reso disponibile e gratuito per tutti.

Lo trovate all'indirizzo <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/index.php>



Bachecca collaborativa Trello

Questa bacheca è impostata come pubblica. Puoi cambiarne la visibilità in qualsiasi momento. [Maggiori informazioni qui](#)

Bit & Nuvole

RETE BIT & NUVOLE

EVENTI DI FORMAZIONE

- WEBINAR 13 FEBBRAIO - DIGCOMP FRAMEWORKS
- WEBINAR 22 GIUGNO - BIT E NUVOLE STATO DELL'ARTE DEL PROGETTO
- CONVEGNO DIGITAL FACTORY
- Incontro con INDIRIE
- Registrazione 23 Febbraio
- Incontro 20 Aprile

SYLLABUS

- Syllabus competenze completo
- LEARNING DESIGNER

Cose da fare

- Scheda di valutazione

Progettazioni didattiche - Livello 5 anni

- Inverno: gli animali del freddo" Uda I.C. polo 2 Casarano
- "A spasso con Molly, nel giardino dei diritti" - IC Lequile
- IC Falcone - Alice nel Paese delle Meraviglie
- IC Melendugno - Piccoli cittadini crescono
- Una sana e robusta... Costituzione IC Polo 1 Copertino
- SALVIAMO LA CITTÀ' - ICS "A. Gabelli" Misterbianco
- #MARCONidentit@inrete - I.C. "Principe di Piemonte" - MAGLIE (LE)
- I.C. POLO 2 Nardò "L'idrosfera che non conoscii!"

Progettazioni didattiche - Livello 10 anni

- "La banda dell'Idume e la Ninfa del Tempo perduto" - Scuola primaria dell'I.C. Elisa Springer di Surbo
- "Poche regole per stare insieme" - Istituto Comprensivo di Manciano (Gr)
- Goccia dopo Goccia - Istituto Comprensivo Grosseto1
- Una sana e robusta... Costituzione IC Polo 1 Copertino
- Siamo cittadini interconnessi noi e l'ambiente per un futuro migliore
- IC De Giorgi Lizzanello e Merine - Noi e l'ambiente...sosteniamoci!
- IC De Giorgi Lizzanello e Merine - io mi regolo con il virus

Progettazioni didattiche - Livello 13 anni

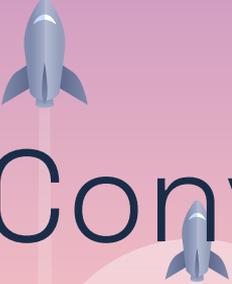
- Rifumettiamoci- I.C. Ammirato Falcone di Lecce
- IC Lequile - " AMBIENTE E SOSTENIBILITA' " - Scuola Secondaria di I grado
- IC Porto Cesareo - Alla scoperta della Palude del Capitano
- Noi cittadini per un Salento sostenibile -IC De Giorgi Lizzanello e Merine
- La mia storia per gli esami - IC Falcone Copertino
- I.C. "Elisa Springer" Surbo (LE) - "IDUME: SCRIGNO DI NATURA, STORIA E MEMORIA"
- Nei panni di uno scienziato - IC Calvino Jesolo

Progettazioni didattiche - Livello 16 anni

- Il lessico della Polis - Liceo Mamiani Roma
- Diritto al lavoro e Sviluppo sostenibile IISS Presta Columella
- Il mondo delle regole IISS Presta Columella
- PICK THE RIGHT SITE! - Liceo A.F. Formiggin, Sassuolo (Mo)
- Condividere sapere e memoria: Liceo Banzi - Lecce
- Livello 16 Biennio IISS Laporta Falcone Borsellino. Link della DL
- Il concetto di circolarità nel mondo

Monitoraggio

- Il gruppo di ricerca INDIRE ha seguito i lavori del progetto attraverso una serie di monitoraggi i cui primi risultati sono stati presentati al convegno del 2020
- I risultati della seconda tornata di monitoraggio saranno presentati al convegno di Ottobre 2021



Ottobre 2021 Secondo Convegno Digital Factory



Piano Nazionale
SCUOLA digitale

INDIRE
ISTITUTO NAZIONALE
TECNOLOGIE E INNOVAZIONE
NELLE SCUOLE



Rete Bit & Nuvole - Curricoli Digitali

Scuola capofila: Istituto Comprensivo "magistrato Giovanni Falcone" Copertino

Lecce, 14-15 Ottobre 2021

Azione #15 PNSD
**DIGITAL
FACTORY**

Le scuole della rete
BIT & NUVOLE Curricoli Digitali
si incontrano

Grand Hotel Tiziano e dei Congressi
Viale Porta D'Europa
Lecce

Le prossime fasi:
Documentazione e
disseminazione

