

## ISTITUTO COMPRENSIVO "PIETRO DA CEMMO" - CAPO DI PONTE

Il presente curriculum fa riferimento al Quadro per le competenze digitali dei cittadini aggiornato nella versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp EDU; alle Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 che inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale; pertanto, si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto di inclusione di tutti e di ciascuno.

### CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

#### • CLASSE PRIMA

| AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ATTIVITA' PROPOSTE   | RISORSE SUGGERITE  |
| <b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b><br><br><b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b><br><br><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</li><li>• Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno.</li><li>• Valutare dati, informazioni, siti e pagine web.</li><li>• iniziare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</li><li>• Avviarsi ad organizzare dati e contenuti per archivarli e</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca.</li><li>• Distinguere i principali Domini.</li><li>• Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata).</li><li>• iniziare ad individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili.</li><li>• Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Motori di ricerca</li><li>• Focus Junior</li><li>• Come usare Google per trovare informazioni</li><li>• Fake News</li><li>• Interland</li><li>• Bufalandia</li></ul> |

|  |                              |  |
|--|------------------------------|--|
|  | successivamente recuperarli. | news).<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.</li> </ul> |
|--|------------------------------|--|

| <b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>  | <b>OBIETTIVI</b>   | <b>ATTIVITA' PROPOSTE</b>   | <b>RISORSE SUGGERITE</b>   |
| <p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p> <p><b>2.6 Gestire l'identità digitale</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che cos'è un'identità digitale.</li> <li>• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</li> <li>• Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</li> <li>• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti.</li> <li>• Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</li> <li>• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola (Teams).</li> <li>• Inviare e-mail (destinatario, oggetto, testo ed allegato).</li> <li>• Partecipare ad attività di scrittura collaborativa con uso di messaggi /correzioni in documenti condivisi (Teams).</li> <li>• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una mail e salvarli.</li> <li>• Caricare e condividere un documento.</li> <li>• Organizzare le cartelle in documenti.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dati personali e altri dati</li> <li>• Clip Champ</li> <li>• Google Workspace</li> <li>• Avatar Maker</li> <li>• La netiquette: regole per scrivere</li> <li>• Consapevole in rete</li> <li>• Canva</li> <li>• DigiPad</li> <li>• Timeliness</li> <li>• Prezi</li> <li>• Genially</li> <li>• Parole ostili</li> </ul> |

| <b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>   |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>  | <b>OBIETTIVI</b>  | <b>ATTIVITA' PROPOSTE</b>   | <b>RISORSE SUGGERITE</b>  |
| <p><b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.3 Copyright e licenze</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.</li> <li>• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, podcast).</li> <li>• Scrivere in formato multimediale un dialogo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animaker</li> <li>• Storyjumper</li> <li>• Ourbox</li> <li>• Storyboard That</li> <li>• Google Presentazioni</li> <li>• Power Point</li> <li>• Canva</li> <li>• Creazione di poster /</li> </ul> |

|                                  |  |   |   |
|----------------------------------|--|---|---|
| <p><b>3.4 Programmazione</b></p> | <p>codifica concordata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.</li> </ul> | <p>e trasformalo in animazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto.</li> <li>• Realizzare un filmato o cortometraggio con software online.</li> <li>• Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online.</li> <li>• Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore.</li> <li>• Partecipare ad attività di coding e programmazione digitale.</li> <li>• Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...).</li> <li>• Creare storie e far interagire personaggi mediante dialoghi.</li> <li>• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).</li> <li>• Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici</li> </ul> | <p>giornale / infografica con Canva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genially</li> <li>• Bock Creator - Istruzioni</li> <li>• Utilizzo foto e immagini – Il diritto d'autore</li> <li>• Infografica sui diritti di autore</li> <li>• Speack pic (far parlare quadri)</li> <li>• Interviste impossibili con Chat Animator</li> <li>• Flibook animazioni online</li> <li>• Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo</li> <li>• People Art factory</li> <li>• Video tubrial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</li> <li>• Garage Band</li> <li>• Stop Motion:</li> <li>• GEOGEBRA</li> <li>• LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kitLEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</li> <li>• Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</li> <li>• Micro Bit Pagina dei progetti</li> <li>• Thinkercad</li> <li>• Inkscape</li> </ul> |
|----------------------------------|--|---|---|

| AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA |           |                    |                   |
|---------------------------------|-----------|--------------------|-------------------|
| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA    | OBIETTIVI | ATTIVITA' PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere i documenti d'Istituto.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmare il futuro</li> </ul>                       |
| <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare i regolamenti d'Istituto sull'utilizzo del BYOD.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Come difendersi dal Phishing</li> </ul>                |
| <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovazione digitale</li> </ul>                        |
| <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web reputation</li> </ul>                              |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguere l'ambiente digitale da quello reale.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</li> </ul>      |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare internet in sicurezza</li> </ul>                 |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizza il digitale.</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generazioni connesse</li> </ul>                        |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...).</li> </ul>                                   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicurezza in rete</li> </ul>                           |
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando ti connetti, connetti anche la testa</li> </ul> |
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il potere delle parole</li> </ul>                      |
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifesto della comunicazione non ostile</li> </ul>    |
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crittografare i nostri dati</li> </ul>                 |

| <p><b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI</b></p>             |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <p><b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b></p>                           | <p><b>OBIETTIVI</b></p>   | <p><b>ATTIVITA' PROPOSTE</b></p>   | <p><b>RISORSE SUGGERITE</b></p>   |
| <p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso dei dispositivi a scuola</li> </ul>                                  |
| <p><b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li> </ul>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...).</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animate Avatar</li> <li>• Creare Gif animate</li> <li>• Canva</li> </ul> |
| <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare soluzioni per risolvere i problemi</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla</li> </ul>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e animare personaggi online</li> </ul>                            |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <p><b>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</b></p> | <p>tecniche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati.</li> <li>• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.</li> <li>• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</li> </ul> | <p>più adeguata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.</li> <li>• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</li> </ul> |  |
|--|---|--|--|

• CLASSE SECONDA E TERZA

| <p><b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b></p>   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p><b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b></p>  | <p><b>OBIETTIVI</b></p>   | <p><b>ATTIVITA' PROPOSTE</b></p>   | <p><b>RISORSE SUGGERITE</b></p>  |
| <p><b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca.</li> <li>• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li> <li>• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser.</li> <li>• Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili.</li> <li>• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud (Teams).</li> <li>• Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale.</li> <li>• Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.</li> <li>• Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motori di ricerca</li> <li>• Focus Junior</li> <li>• Come usare Google per trovare informazioni</li> <li>• Fake News</li> <li>• Interland</li> <li>• Linoit</li> <li>• Symbaloo</li> <li>• Scovare le bufale</li> </ul> |

**AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ATTIVITA' PROPOSTE  | RISORSE SUGGERITE   |
|--|---|---|---|
| <p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p> <p><b>2.6 Gestire l'identità digitale</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione.</li> <li>• Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca.</li> <li>• Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.</li> <li>• Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico.</li> <li>• Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati).</li> <li>• Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche).</li> <li>• Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare.</li> <li>• Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni.</li> <li>• Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dati personali e altri dati</li> <li>• Clip Champ</li> <li>• Google Workspace</li> <li>• Avatar Marker</li> <li>• La Netiquette: regole per scrivere</li> <li>• Consapevoli in rete</li> <li>• Canva</li> <li>• DigiPad</li> <li>• Timeliness</li> <li>• Prezi</li> <li>• Genially</li> <li>• Parole ostili</li> </ul> |

**AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI  | ATTIVITA' PROPOSTE   | RISORSE SUGGERITE   |
|---|--|--|---|
| <p><b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.3 Copyright e licenze</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.</li> <li>• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> <li>• Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto.</li> <li>• Realizzare filmati e video con software e app.</li> <li>• Realizzare podcast.</li> <li>• Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica.</li> <li>• Conoscere ed utilizzare</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storymap</li> <li>• Storyjumper</li> <li>• Book creator</li> <li>• Storyboard That</li> <li>• Podcast</li> <li>• Creazione di poster/ giornale/infografica con Canva</li> <li>• Genially</li> <li>• Book Creator - istruzioni</li> <li>• Infografica sui diritti d'autore</li> </ul> |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare i diritti d'autore.</li> <li>• Attribuire le fonti da cui si prende materiale online.</li> <li>• Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.</li> </ul> | <p>siti di realtà aumentata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati.</li> <li>• Partecipare a manifestazioni di coding e robotica.</li> <li>• Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali.</li> <li>• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interviste impossibili con Chat Animator</li> <li>• Stop Motion</li> <li>• Geogebra</li> <li>• LEGO®_Education Professional Development</li> <li>• Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</li> <li>• Micro: Bit Pagina dei Progetti</li> <li>• Pixabay immagini free</li> <li>• Creative Commons</li> <li>• Google Earthù</li> <li>• Realtà aumentata</li> </ul> |
|--|--|--|---|

| AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA                     |  |  |   |
|---|--|--|---|
| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA                        | OBIETTIVI  | ATTIVITA' PROPOSTE   | RISORSE SUGGERITE   |
| <b>4.1 Proteggere i dispositivi</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</li> <li>• Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD.</li> <li>• Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>• Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali.</li> <li>• Distinguere l'ambiente digitale da quello reale.</li> <li>• Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</li> <li>• Riconoscere i rischi legati alla salute</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere i documenti d'Istituto.</li> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account.</li> <li>• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.</li> <li>• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</li> <li>• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>• Riflettere e discutere</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Come difendersi dal Pishing</li> <li>• Web reputation</li> <li>• Cybersecurity</li> <li>• Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</li> <li>• Usare Internet in sicurezza</li> <li>• Sicurezza in rete</li> <li>• Crittografare i nostri dati</li> <li>• Agenda 2030</li> <li>• Conseguenze climatiche</li> <li>• Polizia Postale – sezione approfondimenti</li> <li>• Generazioni connesse</li> <li>• Google Workspace</li> </ul> |
| <b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b> |  |  |   |
| <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>      |  |  |   |
| <b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>                    |  |  |   |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <p>psicologica e fisica quando utilizzo il digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul> | <p>sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un video gioco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> <li>• Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.</li> <li>• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (SPID e identità sui social).</li> <li>• Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra pubblico e privato.</li> <li>• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</li> <li>• Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo.</li> <li>• Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.</li> </ul> |  |
|--|--|--|--|

| <b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI</b>   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>   | <b>OBIETTIVI</b>  | <b>ATTIVITA' PROPOSTE</b>   | <b>RISORSE SUGGERITE</b>  |
| <p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li> <li>• Individuare le proprie esigenze e selezionare</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...).</li> <li>• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer: Hardware</li> <li>• Uso dei dispositivi a scuola</li> <li>• Animate Avatar</li> <li>• Creare Gif animate</li> <li>• Canva</li> <li>• Creare e animare</li> </ul> |

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> <p><b>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</b></p> | <p>gli strumenti digitali adeguati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola.</li> <li>• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.</li> <li>• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</li> </ul> | <p>adeguati alle esigenze di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le varie periferiche (USB, stampante).</li> <li>• Collegare tramite Bluetooth o hotspot i dispositivi scolastici.</li> <li>• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni.</li> <li>• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</li> <li>• Creare Escape Room.</li> </ul> | <p>personaggi online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot</li> <li>• Panquiz</li> <li>• Quizlet</li> <li>• Flippity</li> <li>• Escape Room con Google Moduli</li> </ul> |
|---|---|---|--|

**AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO L'ALUNNO È IN GRADO DI:**

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

| LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| Livello iniziale   | Livello base   | Livello intermedio   | Livello avanzato  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni.</li> <li>• Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accede alla rete per ricercare informazioni.</li> <li>• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accede alla rete per ricercare informazioni confrontandole e catalogandole.</li> <li>• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accede alla rete per ricercare informazioni e le rielabora.</li> <li>• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire</li> </ul> |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruisce tabelle di dati.</li> <li>• Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul> | <p>inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.</li> <li>• Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul> | <p>compiti e risolvere problemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</li> <li>• Collega file differenti.</li> <li>• Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.</li> <li>• Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.</li> </ul> |
|--|--|--|---|