



Regione Sicilia



Ministero dell'istruzione



UNIONE EUROPEA



XI ISTITUTO COMPRENSIVO "GRAVITELLI"

- Scuola ad Indirizzo Musicale e Sportivo -

Piazza Versaci, 198 98122 MESSINA

tel. 090/9434089 e-mail: meic869006@istruzione.it pec: meic869006@pec.istruzione.it

Codice fiscale n. 97062030834 - C.M. MEIC869006

www.comprensivogravitelli.edu.it

CURRICOLO delle COMPETENZE DIGITALI



IL CURRICOLO delle COMPETENZE DIGITALI dell’XI ISTITUTO COMPRENSIVO GRAVITELLI DI MESSINA

Il curricolo delle competenze digitali dell’XI Istituto Comprensivo “Gravitelli “di Messina è stato elaborato dal Team digitale di Istituto sulla base del Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (Framework DigComp 2.1 del 2017 e DigComp 2.2. del 2022) elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) su incarico del Dipartimento Generale Occupazione, Affari Sociali e Inclusione della Commissione Europea e delle indicazioni emanate da AGiD, Agenzia per l’Italia Digitale, nel documento “Competenze digitali”.

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l’apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione 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, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. L’attenzione allo sviluppo di tale competenza è fondamentale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come è stato sottolineato dagli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di significative esperienze di apprendimento, perciò, la competenza digitale si inserisce trasversalmente in tutte le discipline e in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale.



Il presente curriculum è organizzato secondo le 5 aree di competenza indicate dal DigComp:

1. Informazione e alfabetizzazione su informazione e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

Ogni area è stata applicata ai tre ordini di scuola, dall'infanzia alla secondaria di I grado. Per la scuola primaria si è scelto di operare una sotto divisione in due parti: la prima riguardante le classi prime/seconde/terze e la seconda per le quarte/quinte.

SCUOLA INFANZIA

 AREE DI COMPETENZE E RELATIVI DESCRITTORI	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p>	<p>Utilizzo delle nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Orientarsi tra gli elementi del computer comprendendone l'uso e le funzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso della LIM in attività strutturate • Uso dei tavoli digitali in attività strutturate • Uso del tablet in attività strutturate • Risorse didattiche come Wordwall • Codeweek • Schede didattiche • Libri digitali
<p>Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il mezzo tecnologico.</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il mezzo tecnologico</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di semplici strumenti di grafica come Paint per colorare, disegnare, ecc. • Condividere attività in gruppi piccoli o grandi.



Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.4 Programmazione	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">• Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).• Coding con giochi strutturati e giocattoli robotici educativi
Area di competenza 4: SICUREZZA 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	Utilizzare in modo appropriato gli strumenti; Sapere che un uso prolungato degli strumenti tecnologici può nuocere alla salute.	<ul style="list-style-type: none">• Attività propedeutica sull'analisi dell'attendibilità delle informazioni• Attività guidata per l'acquisizione di regole per un utilizzo corretto delle tecnologie
Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI 5.1 Risolvere problemi tecnici	Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per le attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">• Iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)• Attività di “Coding” come supporto alla di problemi



Al termine della **SCUOLA dell'INFANZIA** e alla luce delle 5 aree, gli alunni, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante sono in grado di:

→ **INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI**

Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Visionare immagini e filmati, comprendendone il contenuto ed il messaggio. Sapere giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.

→ **COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale

Collaborare con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali: condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo.

→ **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

Sviluppare contenuti digitali

Iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch); realizzare semplici elaborazioni grafiche.

→ **SICUREZZA**

Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente

Avere cura degli oggetti tecnologici;

→ **PROBLEM SOLVING**

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Ascoltare e comprendere semplici consegne operative; padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA



Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Utilizzo della Smart Board

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA



Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di scambio su Classroom ● Pubblicazione contenuti su Classroom ● Documentazione in rete attraverso fonti attendibili e chiare

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA



Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi. 	<p>Attività didattiche con approccio ludico attraverso piattaforme come:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scratch • Coding • Wordwall

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA



Area di competenza 4: SICUREZZA

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>Semplici attività di protezione dei dispositivi</p>

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA



Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. ● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. ● Stampare un documento, utilizzando la stampante in maniera consapevole. 	<p>Accensione del pc. Spegnimento del pc.</p> <p>Posizione dello schermo.</p> <p>Le parti del pc.</p> <p>Creazione e uso di mappe concettuali</p> <p>Utilizzo di schemi, tabelle, grafici, mappe</p>

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA E QUINTA



Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet • Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini • Analisi delle fake news

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA E QUINTA



Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni Digitali, nel rispetto della netiquette; • mettere a disposizione degli altri le mie conoscenze, attraverso l'uso della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di scambio su Classroom ● Pubblicazione di contenuti ● Documentazione in rete

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA E QUINTA



Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare con suoni, immagini e link una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • Realizzare storytelling. 	<p>Storie multimediali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poesie multimediali • Storytelling • Filmati • Presentazioni • Ebook • Pixel art • Scratch e Scratch jr • Robotica ed elettronica educativa • Coding • Wordwall

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA E QUINTA



Area di competenza 4: SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapere che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni raccolte per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi per sé stessi e per gli altri e nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	<p>Progetto SOS internet: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento.</p> <p>Semplici attività di protezione dei dispositivi (salvare prima di chiudere, uscire correttamente la pendrive, ecc...)</p>

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA E QUINTA



Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mappe concettuali • Schemi, tabelle, grafici • Presentazioni multimediali



Al termine della **SCUOLA PRIMARIA** e alla luce delle 5 aree, gli alunni dovranno avere acquisito le seguenti competenze:

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI

Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale

L'alunno condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Sviluppare contenuti digitali

L'alunno crea contenuti in semplici formati digitali.

SICUREZZA

Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente

L'alunno utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.

PROBLEM SOLVING

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

L'alunno riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE



Area di competenza 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno, valutando dati, informazioni, siti e pagine web; • eseguire l'analisi, il confronto, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fakenews), fatti, opinioni e teorie; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...). 	<p>Uso dei browser principali (Chrome, Firefox, Edge,...)</p> <p>Uso dei motori di ricerca: Google, Mozilla.</p> <p>Siti gov.it - Siti edu - Siti org</p> <p>Procedura di registrazione e login di siti attendibili.</p> <p>Salvare un sito sul proprio device</p> <p>Confrontare tra diversi siti quello attendibile/efficace/utile.</p> <p>Conoscere i termini della navigazione in internet</p> <p>Generazioni connesse: attività su fake e news.</p> <p>Uso di Padlet</p> <p>Uso del Drive di Google</p>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIME, SECONDE E TERZE



Area di competenza 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e che mettano in comune risorse e conoscenza, per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non); • sapere che cos'è un'identità digitale; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	Condivisione su Padlet di contenuti Condivisione su Classroom Condivisione su Argo Creazione e condivisione dei QR code corrispondenti a link App per scrittura condivisa

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIME, SECONDE E TERZE



Area di competenza 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, l'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright, indicando le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	Strumenti di presentazione Power Point -Canva Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi Giochi di movimento con procedure e comandi Percorsi tecnologici da Programma il futuro Percorsi unplugged Programma il futuro Progetti creativi con Scratch Applicazioni per imparare Edpuzzle Kahoot Quizizz! Wordwall

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIME, SECONDE E TERZE



Area di competenza 4: SICUREZZA

DESCRIPTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto degli strumenti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere dati personali e privacy, nel rispetto dell'identità digitale di altre persone; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica delle tecnologie digitali; • essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social; • conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili. 	<p>Attività su Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/</p> <p>Conoscere il Regolamento dei laboratori informatici Conoscere le modalità di uso dei diversi dispositivi. Video di Google Italia Usare Internet in sicurezza</p>

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIME, SECONDE E TERZE



Area di competenza 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA'
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>A livello intermedio, in autonomia, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali; ● usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; ● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale; ● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<p>Conoscenza delle caratteristiche tecniche dei diversi devices: Tablet, Pc, Lim, Smartphone</p> <p>Piattaforme Digitali</p> <p>Partecipazione alla settimana Codeweek: progetto Codeweek4all</p> <p>Utilizzo di app e Software per Presentazioni Multimediali</p> <p>Utilizzo di software e hardware Inclusivi</p> <p>La realtà aumentata:</p> <p>La realtà virtuale: uso dei visori</p> <p>LEGO education SPIKE</p> <p>Droni per conoscere l'ambiente: Robomaster.</p> <p>Stampante 3D: uso consapevole.</p> <p>Uso del kit Arduino</p>



Al termine della **SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**, e alla luce delle 5 aree, gli alunni dovranno avere acquisito le seguenti competenze:

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI

Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

L'alunno ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, anche complessi.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale

L'alunno condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Sviluppare contenuti digitali

L'alunno crea contenuti complessi in diversi formati digitali, utilizzando in maniera creativa e efficiente le diverse applicazioni.

SICUREZZA

Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente

L'alunno utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.

PROBLEM SOLVING

Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

L'alunno riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.