



### ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "DON MILANI - LINGUITI"

P.zza Giovanni XXIII, n 3 – 84095 Giffoni Valle Piana (Sa)

Segreteria Tel: 089 868360 – C.M. SAIC857007 - C.F. 80025860653

saic857007@istruzione.it - saic857007@pec.istruzione.it

## CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE DIGITALI SECONDARIA I GRADO

Il **capitolo 4.2 del Piano Nazionale Scuola Digitale (ottobre 2015)**, dedicato a competenze e contenuti, mira a innovare i curricula scolastici basandosi sulle competenze chiave, tra cui quelle digitali. Queste competenze vengono definite attraverso una matrice comune e richiedono abilità logiche, computazionali, tecnologiche, operative, argomentative, semantiche e interpretative.

Il sistema educativo ha un ruolo cruciale nell'aiutare gli studenti a comprendere e utilizzare le tecnologie digitali in modo attivo, superando il semplice consumo passivo. È fondamentale che i giovani siano consapevoli del funzionamento del "codice" che permea il mondo, operando con esso in modo creativo e responsabile, per diventare cittadini consapevoli. Le competenze digitali sono infatti essenziali per lo sviluppo sostenibile del Paese e per esercitare una cittadinanza piena nell'era digitale.

Secondo il PNSD, le tecnologie digitali supportano tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitive, operative, relazionali, metacognitive) e costituiscono parte integrante dell'alfabetizzazione moderna. Si fa riferimento al framework delle **21st Century Skills**, sottolineando che il digitale è:

- Un **"nastro trasportatore"**, uno strumento attraverso cui sviluppare competenze in tutte le discipline.
- Un **"alfabeto" del nostro tempo**, basato sul pensiero computazionale che combina logica e creatività.
- Un **agente di cambiamento** sociale ed economico, centrale per sviluppare competenze di cittadinanza digitale.

### Azioni concrete e riferimenti

In seguito all'**Azione 15 del PNSD** ("Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali"), il MIUR ha introdotto un syllabo per l'Educazione Civica Digitale. Questo syllabo, strutturato in cinque sezioni, mira a sviluppare la cittadinanza digitale attraverso temi quali:

1. Internet e i cambiamenti sociali.
2. Educazione ai media.
3. Gestione e analisi delle informazioni.
4. Intelligenza artificiale e dati.
5. Cultura e creatività digitale.

Pur non seguendo strettamente il framework europeo **DigComp 2.1**, il syllabo promuove un'educazione basata su:

- **Spirito critico:** per analizzare i messaggi digitali e orientare il cambiamento tecnologico verso obiettivi sostenibili.
- **Responsabilità e consapevolezza:** per riflettere sugli effetti delle azioni online, andando oltre il semplice consumo.

L'obiettivo è massimizzare le opportunità offerte dalla tecnologia (educazione, creatività, partecipazione) e minimizzare i rischi (violenza, sfruttamento, disinformazione).

## Riferimenti educativi

Documenti come il rapporto UNESCO *Educare alla cittadinanza mondiale* (2018) e le **Indicazioni nazionali e nuovi scenari** (2018) sottolineano l'importanza del pensiero computazionale e delle competenze digitali. Il pensiero computazionale è descritto come:

- Un processo logico e creativo per risolvere problemi complessi, scomponendoli e pianificando soluzioni.
- Uno strumento utile sia nella programmazione (coding, robotica) che in attività educative senza tecnologie.
- Un mezzo per sviluppare competenze matematiche, scientifiche, linguistiche e di iniziativa personale.

L'obiettivo generale è fornire agli studenti le competenze per governare le tecnologie, evitando di esserne dominati passivamente, e per partecipare in modo critico e attivo alla società digitale.

Dal 2018 si sono intensificate le campagne di sensibilizzazione già attivate dal Safer Internet Center e dalla Polizia postale e delle comunicazioni, con iniziative del MIUR (decalogo per dispositivi a scuola, decalogo Basta bufale) e di progetti culturali che hanno costruito grandi reti sul territorio (Manifesto della comunicazione non ostile), insieme alle disposizioni di legge sulla sicurezza informatica, la prevenzione del cyberbullismo e altri vari aspetti legati al framework europeo.

Alla luce del contesto economico e sociale in rapida evoluzione, resta valido il lavoro della scuola fin qui perseguito per la costruzione della cittadinanza digitale:

Tendenze nell'attuale società	Il lavoro della scuola
Parcellizzazione del sapere	Educare alla complessità (interdipendenza, interattività, retroattività tra gli oggetti della conoscenza ed il contesto) DIALOGO TRA LE DIVERSE EPISTEMOLOGIE DISCIPLINARI, PERCORSO A RITROSO DA SITUAZIONE/PROBLEMA
Sovrabbondanza /pervasività /seduttività dell'informazione	Sviluppo della capacità di decodifica dei messaggi: analisi, contestualizzazione e relazione tra il tutto e le parti; collegamento tra informazioni; pertinenza logica e selezione critica dei messaggi LOGICA E RIGORE MENTALE
Spinte all'omologazione	Sviluppo della curiosità e della creatività individuale; percorsi personalizzati; creazione di occasioni per l'esercizio delle capacità di autonomia e iniziativa dei ragazzi CREATIVITÀ E PERSONALIZZAZIONE
Rischio dell'isolamento e della fruizione passiva	Costruzione sociale della conoscenza. Rafforzamento della relazione umana. Stimolazione del protagonismo dei ragazzi. COSTRUZIONE DEL DIALOGO

## COMPETENZA DIGITALE

La **competenza digitale** è riconosciuta dall'Unione Europea come una competenza chiave, essenziale nel mondo di oggi per la sua importanza e pervasività. Tuttavia, il metodo disciplinare tradizionale non consente di affrontarla nello stesso modo delle altre competenze chiave legate alle singole materie. Al contrario, abilità e conoscenze legate alla competenza digitale si trovano in tutte le discipline, che insieme contribuiscono a costruirla.

Essere competenti in ambito digitale non significa solo conoscere strumenti e tecnologie, ma usarli con **autonomia e responsabilità**, rispettando gli altri e prevenendo i rischi. Per questo motivo, ogni insegnante e ogni materia sono coinvolti nello sviluppo di questa competenza.

### Competenze digitali secondo il framework europeo DigComp 2.1:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati:** Saper cercare, organizzare, analizzare e giudicare l'importanza delle informazioni digitali.
2. **Comunicazione e collaborazione:** Utilizzare strumenti digitali per comunicare, condividere risorse, collaborare e partecipare in modo positivo alle reti online.
3. **Creazione di contenuti digitali:** Creare, modificare e rielaborare contenuti (testi, immagini, video), rispettando i diritti di proprietà intellettuale.
4. **Sicurezza:** Proteggere dati personali e identità digitale, usare le tecnologie in modo sicuro e sostenibile.
5. **Problem-solving:** Risolvere problemi tecnici e concettuali, scegliere strumenti digitali adeguati e aggiornare le proprie competenze.

Queste competenze si collegano al profilo dello studente al termine del primo ciclo scolastico, dove è indicato che deve:

- Avere buone competenze digitali.
- Usare consapevolmente le tecnologie per cercare e analizzare informazioni.
- Distinguere informazioni attendibili da quelle che richiedono verifica.
- Interagire con diverse persone nel mondo digitale.

### Educazione civica e cittadinanza digitale:

Queste aree di competenza, in particolare la sicurezza e l'alfabetizzazione digitale, rientrano nei traguardi dell'educazione civica nell'ambito della cittadinanza digitale. Qui si specificano obiettivi e competenze da sviluppare attraverso percorsi e strumenti metodologici durante il ciclo scolastico.

L'insegnamento terrà conto sia del curriculum generale sia delle esigenze specifiche del contesto formativo, per adattare percorsi didattici efficaci e costruire competenze digitali solide anno dopo anno.

DigComp individua 5 aree di competenza digitale:

DOCUMENTO	DIGICOMP 2.2
A chi si riferisce	Cittadino europeo
Livelli di padronanza	8
Aree di competenza	5
Descrittori/traguardi	21
DIGICOMP 2.1	DIGICOMP 2.2
BASE	1
	2
INTERMEDIO	3
	4
AVANZATO	5
	6
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7
	8



Ogni area raggruppa alcune competenze per un totale di 21, con otto livelli di padronanza per ciascuna competenza:



## Le aree di competenza digitale secondo il framework europeo “Digcomp 2.2”

<b>A) ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>			
Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.			
<b>CONTENUTO/ AZIONE</b>	<b>Metodologia e tecniche di conduzione</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Attività</b>
<b>NAVIGAZIONE IN INTERNET</b>	Scoperta Problem solving Ricerca-azione	Lim – pc - tablet Internet Google Workspace for edu Google Maps, Earth... Motori di ricerca Padlet e altre Web app Checklist e griglie di valutazione dei siti Schede di lavoro per webquest Schede di lavoro e siti per fact checking Sitografie	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lettura e analisi di una pagina web</li> <li>● Utilizzo dei motori di ricerca</li> <li>● Utilizzo di parole chiave</li> <li>● Valutazione di siti internet</li> <li>● Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line</li> <li>● Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</li> <li>● Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali</li> <li>● Reperimento immagini e loro attribuzioni</li> <li>● Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati</li> <li>● Analisi delle fake news</li> </ul>
<b>B) COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>			
Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.			
<b>CONTENUTO/ AZIONE</b>	<b>Metodologia e tecniche di conduzione</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Attività</b>
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE</b>	Cooperative learning Elearning Ricerca-azione Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education	Lim – pc - tablet Drive condivisi (collaborazione in cloud) Applicazioni collaborative di Google Workspace for education Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat - forum Seesaw Padlet e altre Web App collaborative Betwyl e ambienti di social reading	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa)</li> <li>● Elaborazione grafica o multimediale a più mani</li> <li>● Pubblicazione contenuti in wiki, Google Sites, bacheche virtuali</li> <li>● Documentazione in rete e creazione di repository collaborative legate ad attività didattiche o progetti curricolari ed extracurricolari</li> <li>● Feedback e scambio tra pari e studenti-docente</li> <li>● Gruppi, forum e comunità di pratiche</li> <li>● Gestione di eventuali pagine social della scuola o di altri servizi (podcast...)</li> </ul>

### C) CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

<b>CONTENUTO/ AZIONE</b>	<b>Metodologia e tecniche di conduzione</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Attività</b>
<b>MULTIMEDIALITÀ</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Project Based Learning (PBL) TEAL Flipped classroom Classe scomposta Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education Laboratori di arte e artigianato digitale	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica e l’editing foto Movie maker e strumenti per l’editing video Registratore di suoni - Audacity e strumenti per l’editing audio Wikispaces e Google Sites Youtube Internet Scratch Programmi e web app per ebook Schede su corretta attribuzione e licenze Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale Strumenti per la modellazione 3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Storie multimediali</li> <li>● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)</li> <li>● Storytelling multimediale</li> <li>● Oggetti didattici multimediali</li> <li>● Filmati</li> <li>● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d’arte</li> <li>● Fotoritocco</li> <li>● Ebook</li> <li>● Podcast</li> <li>● Infografiche</li> <li>● Inserire attribuzioni corrette a materiale reperito online</li> <li>● Collaborazione a giornalino digitale e a sito Biblioteca scolastica innovativa</li> <li>● Costruzione di progetti di realtà aumentata e virtuale</li> <li>● Costruzione di modelli per la stampa 3D</li> </ul>
<b>SOCIAL READING</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Sito internet, blog e Google Sites Google Workspace for edu Betwyll e Twitter QRcode Programmi e webapp per presentazioni e videografica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Book speed dating</li> <li>● Twletteratura</li> <li>● Videorecensioni e altre recensioni digitali</li> <li>● Booktrailer</li> <li>● Infografiche</li> <li>● Manifesti parlanti</li> <li>● Podcast</li> <li>● Articoli per sito Biblioteca scolastica innovativa</li> </ul>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet - internet Video camera, Fotocamera, Registratore di suoni Programmi e web app di editing (foto, video, audio)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Documentari</li> <li>● Giornalini on line</li> <li>● Filmati</li> <li>● Archivi in cloud</li> <li>● Documentazione multimediale dei progetti</li> </ul>

	Project Based Learning (PBL) TEAL Classe scomposta Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Sites, Google Drive) Archivi in cloud (Google Drive e Drive condivisi) Wiki Blog e Google Sites Sito web di istituto Programmi e web app per ebook Programmi e web app per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) Programmi e web app per presentazioni (slideshow, padlet, blendspace, prezi, spark adobe, Canva...) Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentazioni</li> <li>● E-portfolio</li> <li>● Ebook</li> <li>● Repository digitali</li> <li>● Mini siti o bacheche virtuali dedicati a progetti</li> <li>● Percorsi di realtà aumentata e virtuale</li> </ul>
<b>PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Laboratorio di creazione e programmazione (atelier ed esperienze di fab lab)	Lim – pc- tablet Google Workspace for education Programma il futuro Code.org Materiali per coding unplugged Scratch Makey Makey Smart Toys Web app Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede elettroniche e relativo software Stampante 3D e software di modellazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Percorsi tecnologici e unplugged</li> <li>● Codyway</li> <li>● Pixel art</li> <li>● Cody e Roby</li> <li>● Scratch e Scratch jr</li> <li>● Robotica ed elettronica educativa</li> <li>● App per coding</li> <li>● Realtà aumentata e virtuale</li> <li>● Progettazione e stampa 3D</li> </ul>
<b>4) SICUREZZA</b>			
Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.			
<b>CONTENUTO/ AZIONE</b>	<b>Metodologia e tecniche di conduzione</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Attività</b>
<b>RISCHI (cfr. area 2)</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali incontri formativi	Google Workspace for education Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Progetto Navigaresicuri: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento...</li> <li>● Azioni Generazioni Connesse</li> <li>● Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni</li> </ul>

	circle time Debate Writing & Reading Workshop (WRW)	Simulazioni, testimonianze, video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• incontri formativi e testimonianze</li> <li>• Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>
<b>NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ONLINE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Debate Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Manifesto della comunicazione non ostile Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavoro su hate speech e linguaggio sui social</li> <li>• Azioni Generazioni connesse</li> <li>• Visione e discussione materiali campagne online</li> <li>• Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> <li>• moduli su schede didattiche</li> </ul>
<b>PROTEZIONE DATI</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Debate Focus group Discussione	Google Workspace for education Tutorial dell'Animatore digitale e videotutorial Regolamenti di Istituto Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corretta gestione del proprio account di Istituto</li> <li>• Corretta gestione del proprio dispositivo digitale</li> <li>• Approfondimento dei regolamenti di Istituto</li> <li>• Concetto di "impronta digitale"</li> <li>• Privacy e protezione dati personali e identità</li> <li>• Reputazione on line</li> <li>• Azioni Generazioni connesse</li> <li>• Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni</li> <li>• Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>
<b>DIRITTI E COPYRIGHT (cfr. area 3)</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Lim – pc- tablet Internet Google Regolamenti Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Copyright e "copyleft"– introduzione al diritto d'autore</li> <li>• licenze e diritti di utilizzo</li> <li>• citazione, omaggio, plagio</li> <li>• citare le fonti (credits)</li> <li>• libertà di stampa</li> <li>• Contenuti educativi aperti</li> <li>• Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>

### 5) RISOLVERE PROBLEMI

Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

<b>CONTENUTO/ AZIONE</b>	<b>Metodologia e tecniche di conduzione</b>	<b>Strumenti</b>	<b>Attività</b>
<b>IMPARO A STUDIARE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Flipped classroom Classe scomposta TEAL Writing & Reading Workshop (WRW)	Lim – pc - tablet Google Workspace for education Internet Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo... (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mappe concettuali</li> <li>● Schemi, tabelle, grafici</li> <li>● Presentazioni multimediali</li> <li>● Abstract</li> <li>● Web quest</li> <li>● Ricerche</li> <li>● Approfondimenti</li> <li>● Citare le fonti</li> <li>● Creare sitografie e archivi/repository</li> </ul>
<b>VERIFICA</b>			
<b>PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE</b>	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Workspace for Edu Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto E-portfolio e Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esercitazioni individuali - schede</li> <li>● Approfondimenti</li> <li>● Ricerche</li> <li>● Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive</li> <li>● Esperienze di peer evaluation</li> <li>● Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; giochi linguistici, logico e matematici</li> <li>● Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...)</li> <li>● Altri compiti di realtà</li> </ul>

# CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

## CLASSE PRIMA

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>			
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b> <b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<b>OBIETTIVI</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>• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.</li><li>• Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli</li></ul>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b> <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>• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili</li><li>• Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news)</li><li>• Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.</li></ul>	<b>RISORSE SUGGERITE</b> <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></ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie  2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali  2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali  2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali  2.5 Netiquette  2.6 Gestire l'identità digitale	<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>	<p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola</li><li>● Inviare e-mail (destinatario, oggetto, testo ed allegato)</li><li>● Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale</li><li>● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli.</li><li>● caricare e condividere un documento.</li><li>● Organizzare in cartelle i documenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Dati personali e altri dati</li><li>● Segui le tracce digitali</li><li>● Google Workspace</li><li>● Avatar Maker</li><li>● La Netiquette: regole per scrivere</li><li>● Consapevoli in rete</li></ul>

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

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ 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></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast)</li><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 e gare di coding e programmazione digitale.</li><li>• Utilizzare piattaforme di coding (Scratch,</li><li>• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Google Presentazioni</li><li>● Power Point Canva ●</li></ul> <p>Creazione di poster / giornale / infografica con Canva</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Genially</li><li>● Book Creator - Istruzioni</li><li>● Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore</li><li>● Infografica sui diritti di autore</li><li>● Geogebra</li></ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p>	<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 psicologica e fisica quando utilizzo il digitale</li> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere il regolamento d'Istituto".</li> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</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 sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco</li> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma il futuro</li> <li>• Come difendersi dal Phishing</li> <li>• Innovazione digitale</li> <li>• Web reputation</li> <li>• Cybersecurity</li> <li>• Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</li> <li>• Usare internet in sicurezza</li> <li>• Generazioni connesse</li> <li>• Sicurezza in rete • Quando ti connetti, connetti anche la testa</li> <li>• Il potere delle parole</li> <li>Manifesto della comunicazione non ostile</li> <li>• Crittografare i nostri dati</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI</b>			
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>	<b>RISORSE SUGGERITE</b>

<p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi.</li> <li>• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li> <li>• Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici.</li> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi</li> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</li> <li>• Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.</li> <li>• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso dei dispositivi a scuola</li> <li>• Animate Avatar</li> <li>• Canva</li> </ul>
---	---	--	---

## CLASSE SECONDA E TERZA

### AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<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> <li>• Saper riconoscere i principali elementi hardware e software</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</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>• 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	ATTIVITÀ 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 Sviluppare forme di collaborazione tramite 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> <li>• Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dati personali e altri dati</li> <li>• Google Workspace</li> <li>• Avatar Maker</li> <li>• La Netiquette: regole per scrivere</li> <li>• Consapevoli in rete</li> <li>• Canva</li> <li>• DigiPad</li> <li>• Genially</li> <li>• Parole ostili</li> </ul>

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

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ 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> <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>	<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 siti di realtà aumentata</li> <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>• utilizzare in autonomia interfacce di programmazione</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>• storymap</li> <li>• Book creator</li> <li>• Podcast</li> <li>• Creazione di poster / giornale / infografica con Canva</li> <li>• Genially</li> <li>• Interviste impossibili con Chat Animator</li> <li>• Geogebra</li> <li>• LEGO® Education</li> <li>• Pixabay immagini free</li> <li>• Creative Commons</li> <li>• Google Earth</li> <li>• Realtà aumentata</li> </ul>

**AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA**

<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>	<b>RISORSE SUGGERITE</b>
---	------------------	--------------------------	------------------------------

<p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p>	<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 i 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 psicologica e fisica quando utilizzo il digitale <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere il regolamento 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 i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es:infografica).</li> <li>• Analizzare e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>• Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante il videogioco</li> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola per non danneggiare la propria e altrui privacy.</li> </ul> </li> <li>• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale</li> <li>• Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo 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 sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come difendersi dal Phishing</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 • 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>
--	---	---	---

**AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI**

<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ 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> <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>	<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 gli strumenti digitali adeguati</li><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>	<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 adeguati alle esigenze di lavoro.</li><li>• Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, 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>	<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 personaggi online</li><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

<b>LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>			
<b>LIVELLO INIZIALE</b>	<b>LIVELLO BASE</b>	<b>LIVELLO INTERMEDIO</b>	<b>LIVELLO AVANZATO</b>
<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> <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>● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</li> <li>● Costruisce tabelle di dati</li> <li>● Accede alla rete per ricercare informazioni.</li> <li>● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</li> <li>● Costruisce tabelle di dati utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli</li> <li>● Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie.</li> <li>● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</li> <li>● Sa utilizzare la rete per reperire informazioni.</li> <li>● Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</li> <li>● Collega file differenti.</li> <li>● Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali.</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>

