

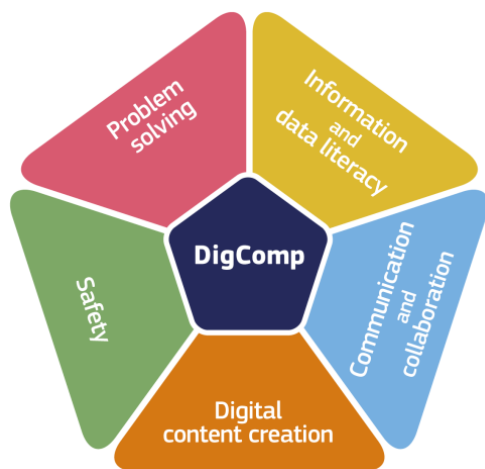
Istituto Comprensivo “E. Galvaligi” - Solbiate Arno
Curricolo digitale
CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo Digitale è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali negli studenti e nelle studentesse. Si tratta di un percorso facile da replicare, utilizzare e applicare. Si presenta a carattere verticale e strutturato in modo da garantire la continuità di apprendimento tra i diversi anni di corso e/o livelli di istruzione.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 contemplano la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, specificando che “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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”, come indicato dalla 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). Poiché la competenza digitale è considerata parte integrante della formazione globale di ogni cittadino, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto, dalla scuola Primaria alla scuola Secondaria.

Per raggiungere questa finalità sono necessari:

- un chiaro e validato quadro di riferimento. Il DigComp è il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie ad ognuno per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;
- un curriculum trasversale d'istituto, che declini e concretizzi la competenza digitale nelle singole scuole.



Il framework si articola in cinque aree principali:

- **Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:** La capacità di cercare, valutare e gestire informazioni online.
- **Comunicazione e collaborazione:** L'interazione, la condivisione e la collaborazione tramite tecnologie digitali.
- **Creazione di contenuti digitali:** Lo sviluppo e la modifica di contenuti digitali, inclusa la comprensione di copyright e licenze.
- **Sicurezza:** La protezione di dispositivi, dati personali e il benessere digitale.
- **Problem solving e pensiero critico:** La capacità di risolvere difficoltà tecniche e ottimizzare l'uso degli strumenti digitali.

Approccio metodologico e valutazione

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento suggeriscono di introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning. Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza.

Al seguente link è consultabile il framework di [DigComp 2.2](#)

Scuola Primaria classe prima

Area di competenza Digi Comp 2.2	Competenze/ obiettivi	Conoscenze	Abilità	Contenuti /possibili attività	Possibili risorse
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Principali parti del computer e le loro funzioni	Accende e spegne il computer Individua le funzioni principali del dispositivo in uso	Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera.
2 Comunicazione e collaborazione	Collaborare tramite le tecnologie digitali	Tecnologie digitali	Utilizza il monitor touch, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi	Utilizzo del computer/monitor touch e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante	
3 Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali: creare e modificare contenuti digitali in diversi formati	Contenuti propedeutici alla realizzazione di prodotti digitali	Segue indicazioni coding per orientarsi e realizzare un'immagine Modifica le indicazioni scorrette per eseguire correttamente l'esercizio	Utilizzo di schede pixart o percorsi	pixel art

4 Sicurezza	Proteggere la salute e il benessere	Norme di comportamento nell'aula di informatica.	Rispetta i regolamenti dell'aula informatica e dell'uso dei device	Norme di comportamento nell'aula di informatica	
Scuola Primaria classe seconda					
Area di competenza Digi Comp 2.2	Competenze/ obiettivi	Conoscenze	Abilità	Contenuti /possibili attività	Possibili risorse
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali in modo guidato	Funzioni principali del dispositivo in uso	Utilizza il mouse per dare i comandi fondamentali al computer Usa i principali comandi della tastiera. Apre e chiude un file o un documento Apre e chiude un'applicazione per attività di gioco didattico	Uso corretto del Computer (accensione-spegnimento-riavvio). Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) Barra degli strumenti (tasti di base) Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word)	
2 Comunicazione e collaborazione	Collaborare tramite le tecnologie digitali	Monitor touch e la piattaforma scolastica	Utilizza il monitor touch, con la guida dell' insegnante, per svolgere semplici attività didattiche di gruppo.	Utilizzo del monitor touch per attività di scrittura, consultazione libro digitale, risorse multimediali, siti didattici, esercizi interattivi, giochi collettivi.	

3 Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali	Applicazioni e alcuni software didattici	Usa software didattici per attività di giochi, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante Produce frasi, brevi testi e disegni utilizzando la videoscrittura e Paint Esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged che digitale	Software didattici Programmi di videoscrittura (Word) funzioni di Paint Coding (unplugged e digitale, e pixel art)	
	Programmare	Elementi base della programmazione unplugged (carta e penna)			
4 Sicurezza	Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente	Regole fondamentali sull'uso dei dispositivi Norme fondamentali di prevenzione sull'utilizzo di apparecchi elettronici ed elettrici	Rispetta i regolamenti dell'aula informatica e dell'uso dei device Adotta la corretta postura durante l'utilizzo del pc	Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti Principali fattori di rischio e misure di prevenzione (disturbi visivi, muscolo-scheletrici)	
Scuola Primaria classe terza					
Area di competenza Digi Comp 2.2	Competenze/ obiettivi	Conoscenze	Abilità	Contenuti /possibili attività	Possibili risorse
1	Gestire dati,	Modalità di	Salva un documento o un file in	Cartelle e file: creazione,	

Alfabetizzazione su informazioni e dati	informazioni e contenuti digitali in modo guidato	archiviazione delle informazioni Procedura per organizzare, salvare e stampare un file	una cartella Crea una cartella personale Avvia la procedura per stampare un documento	salvataggio, copia e incolla, eliminazione. Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...).	
2 Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Collaborare tramite le tecnologie digitali	Monitor touch e la piattaforma scolastica Regole principali per collaborare alla stesura di un documento digitale	Utilizza il monitor touch per svolgere semplici attività didattiche di gruppo. Rispetta le principali regole per la stesura di un documento digitale	Utilizzo del monitor touch per attività di scrittura, consultazione libro digitale, risorse multimediali, siti didattici, esercizi interattivi, giochi collettivi. Realizzazione di un breve testo digitale al monitor touch	
3 Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali Programmare	Software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare Elementi base della programmazione unplugged Piattaforme di	Utilizza software e applicativi offline e online per svolgere attività e giochi interattivi Crea e modifica testi, immagini e altri semplici contenuti digitali Legge e scrive semplici algoritmi di istruzioni Utilizza semplici software didattici di programmazione e coding	Utilizzo di programmi per la grafica, per la videoscrittura e software applicativi Coding unplugged (carta e penna) e digitale	

		coding digitale			
4 Sicurezza	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente	Regolamenti scolastici sull'uso dell'aula di informatica. Pericoli derivanti da un uso scorretto della comunicazione digitale Norme di prevenzione sull'utilizzo di apparecchi elettronici	Rispetta i regolamenti dell'aula informatica e dell'uso dei device Adotta la corretta postura durante l'utilizzo del pc Descrive diversi rischi associati all'uso della rete	Le regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti Principali fattori di rischio e misure di prevenzione relativi a rischi fisici sull'uso dei dispositivi digital Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete	https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/ECD/ECD-2022/schede/CULTURA%20E%20CREATIVITA_%20DIGITALE/2023/Primaria_%20I%20grado_Parole%20pesate_def2.pptx.pdf
5 Soluzione di problemi	Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Dispositivi e le loro parti fondamentali	Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	Soluzione di problemi di accensione del pc relativi allo spegnimento dello schermo o ad uno spegnimento scorretto (ad esempio "il cavo di alimentazione è scollegato" oppure "batteria scarica del pc") Le regole per il corretto uso del maiuscolo (Shift - Tasto	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Mouse e tastiera Uso della tastiera Motore di ricerca per bambini

				maiuscolo)	
Scuola Primaria classe quarta					
Area di competenza Digi Comp 2.2	Competenze/ obiettivi	Conoscenze	Abilità	Contenuti /possibili attività	Possibili risorse
1.Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	Alcune modalità di archiviazione e recupero dei dati	<p>Riconosce vari dispositivi e le loro parti fondamentali</p> <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</p> <p>Utilizza alcune modalità di archiviazione e recupero di dati in una cartella o file</p>	<p>Le principali parti e funzioni dei vari dispositivi (pc, tablet, laptop...)</p> <p>Ricerche on line guidate sapendo individuare i contenuti pertinenti</p> <p>Funzioni di base del PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file)</p> <p>Gestione della stampa dei documenti</p>	
2.Comunicazione e collaborazione	<p>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete</p> <p>Strumenti digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione di prodotti digitali</p>	<p>Sceglie, con l'aiuto del docente, strumenti digitali adatti alla realizzazione di attività o elaborati</p> <p>Lavora in gruppo, seguendo le istruzioni del docente, usando le tecnologie opportune</p> <p>Collabora nella costruzione di semplici robot</p>	<p>Uso di piattaforme (registro elettronico,...) per attività, elaborati, contenuti didattici, con la supervisione dell'adulto</p> <p>Utilizzo condiviso dei libri di testo o risorse digitali.</p> <p>Costruzione di oggetti con</p>	

				materiali a disposizione (Lego Bricq, Lego Spike, Kubo)	
3.Creazione di contenuti digitali	<p>Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>Programmare</p>	<p>Software e applicazioni utili in base al contenuto da creare</p> <p>Elementi base della programmazione unplugged</p>	<p>Sceglie e utilizza software/applicazioni per creare contenuti digitali</p> <p>Utilizza ambienti per sperimentare algoritmi (programmazione a blocchi, sequenze di dati).</p>	<p>Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla) per realizzare un documento, con la supervisione dell'adulto.</p> <p>Coding digitale</p>	
4.Sicurezza	<p>Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy</p> <p>Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente</p>	<p>Regolamenti scolastici sull'uso dell'aula di informatica</p> <p>Pericoli derivanti da un uso scorretto della comunicazione digitale</p> <p>Segnali di possibile pericolo degli ambienti digitali</p>	<p>Adotta i regolamenti dell'aula informatica, dell'uso dei device e la corretta postura durante l'utilizzo del pc</p> <p>Descrive diversi rischi associati all'uso della rete</p> <p>Discerne, con l'aiuto del docente, tra reale e virtuale.</p> <p>Conosce semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (es. password)</p>	<p>Le regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti</p> <p>Principali fattori di rischio e misure di prevenzione relativi a rischi fisici sull'uso dei dispositivi digital</p> <p>Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete</p>	https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2021/12/28/privacy-online-come-possiamo-fare/
5.Soluzione di	Individuare	Semplici operazioni	Accende e spegne monitor, pc	Soluzione di problemi di	

problemi	<p>semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi e tecnologie digitali</p> <p>Identificare soluzioni per risolvere</p>	e comandi per risolvere dei dispositivi digitali (come accensione e spegnimento)	e tablet	<p>Utilizza il mouse e la tastiera per funzionalità di input</p>	<p>accensione del pc relativi allo spegnimento dello schermo o ad uno spegnimento scorretto (ad esempio "il cavo di alimentazione è scollegato" oppure "batteria scarica del pc")</p> <p>Le regole per il corretto uso del maiuscolo (Shift - Tasto maiuscolo).</p>	
Scuola Primaria - classe quinta						
Area di competenza Digi Comp 2.2	Competenze/ obiettivi	Conoscenze	Abilità	Contenuti /possibili attività	Possibili risorse	
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Procedura per organizzare, salvare e stampare un file</p> <p>Dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</p> <p>Programmi di videoscrittura, presentazione, calcolo e grafici</p> <p>Software didattici</p>	<p>Ricerca dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</p> <p>Applica la procedura per organizzare, salvare e stampare un file</p>	<p>Eseguire ricerche, on line, guidate sapendo individuare i contenuti pertinenti</p> <p>Strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili.</p> <p>Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera</p> <p>Procedure per la produzione</p>		

				di testi e per il controllo del calcolo	
2. Comunicazioni e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) Importanza delle parole e dei modi corretti per interagire con gli altri	Scrivere una mail usando un linguaggio appropriato, seguendo le indicazioni dell'insegnante. Utilizza tecnologie digitali conosciute all'interno di ambienti protetti Lavora in gruppo usando le tecnologie opportune	Utilizzo di reti per comunicare (scrivere collettivamente un'e-mail) con la supervisione del docente	
3 Creazione di contenuti	Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Programmare	Contenuti digitali Elementi base della programmazione plugged e unplugged	Sceglie e utilizza software/applicazioni per creare contenuti digitali. Elenca ed esegue semplici istruzioni per eseguire un compito. Utilizza ambienti per sperimentare algoritmi (programmazione a blocchi, sequenze di dati).	Ricerca di immagini e informazioni in rete con la supervisione dell'adulto. Utilizzare sw per la produzione di testi, presentazioni e calcoli (office). Coding digitale	
4. Sicurezza	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy Proteggere la	Regolamento scolastico sull'uso dei dispositivi e dell'aula di informatica	Rispetta il regolamento dell'aula informatica, dell'uso dei device e la corretta postura durante l'utilizzo del pc Conosce semplici modalità per	Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti	

	salute, il benessere e l'ambiente	Pericoli derivanti da un uso scorretto della comunicazione digitale Segnali di possibile pericolo degli ambienti digitali	proteggere i dispositivi e i contenuti online (es. password) Riconosce diversi rischi associati all'uso della rete Discerne tra reale e virtuale.	Principali fattori di rischio e misure di prevenzione relativi a rischi fisici sull'uso dei dispositivi digitali Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete	
5. Soluzione di problemi	Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi digitali Identificare soluzioni per risolvere	Semplici operazioni e comandi per risolvere problemi dei dispositivi digitali (come accensione e spegnimento) Semplici pratiche di problem-solving	Utilizza le funzioni base dei dispositivi per risolvere un problema tecnico Individua e segnala al docente la disconnessione dalla rete internet Sceglie il software/ programma più adatto per le attività proposte	Soluzione di problemi di accensione del pc relativi allo spegnimento dello schermo o ad uno spegnimento scorretto (ad esempio "il cavo di alimentazione è scollegato" oppure "batteria scarica del pc") Le regole per il corretto uso del maiuscolo (BLOCCO - Tasto maiuscolo) Pratiche di problem - solving: scelta appropriata del programma da usare a seconda del lavoro da svolgere	

Scuola Secondaria classe prima

Area di competenza Digi Comp 2.2	Obiettivi/competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti/possibili attività	Possibili risorse
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Navigare e ricercare informazioni e contenuti digitali</p> <p>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Funzioni principali del dispositivo in uso</p> <p>Alcune modalità di archiviazione delle informazioni</p> <p>Procedura per organizzare, salvare e stampare un file</p>	<p>Utilizza in autonomia il computer (tastiera, mouse, monitor)</p> <p>Utilizza un motore di ricerca</p> <p>Trova dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete</p> <p>Individua una specifica cartella sul desktop, la apre e ne visualizza il contenuto</p> <p>Salva un documento o file in una cartella</p> <p>Avvia la procedura per</p>	<p>Uso della tastiera in tutte le sue funzioni (anche con qualche scorciatoia)</p> <p>Impostazione di ricerche Google utilizzando diversi tipi di quesiti - avviando la ricerca avanzata</p> <p>Creazione, modifica, copiatura, taglio, rinomina e condivisione di file o cartelle nel Drive condiviso della classe.</p> <p>Stampa di un documento in modo ragionato, dopo averne visualizzato l'anteprima, avendo numerato le pagine e</p>	

			stampare un documento	ricontrollato l'ortografia	
2 Comunicazione e collaborazione	<p>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collaborare tramite le tecnologie digitali</p>	<p>Differenza tra diversi mezzi di comunicazione digitale nella piattaforma d'istituto (stream, commenti in Drive, messaggi privati al docente tramite commenti ai compiti)</p> <p>Diverse parti di un messaggio (oggetto, corpo del testo, congedo finale)</p>	<p>Utilizza con la guida dell'insegnante la piattaforma d'istituto</p> <p>Collabora alla creazione di un documento condiviso, in drive</p> <p>Comunica in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma dell'Istituto</p> <p>Condivide documenti attraverso Drive e lo stream della piattaforma dell'istituto</p> <p>Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti</p>	<p>Lettura di compiti e di avvisi sulla piattaforma, esecuzione di lavori assegnati in condivisione con i compagni.</p> <p>Scrive e completa un documento condiviso.</p> <p>Utilizza lo stream della piattaforma Classroom in modo ragionato</p>	<p>LAVORO COLLABORATIVO: Inventare/Raccontare una storia, dividendo gli autori per tipo di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ sceneggiatura ○ descrizione personaggi ○ creazione o scelta immagini ○ scelta musiche ○ editing del documento finale <p>Il doc finale può essere una presentazione o video, a cui tutti avranno collaborato. E' possibile creare più gruppi in una classe, ciascuno con la propria storia, oppure creare gruppi che collaborino alle varie sezioni per creare un unico racconto</p>

3. Creazione di contenuti	<p>Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Programmare</p>	<p>Software o applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare</p> <p>Elementi base della programmazione unplugged.</p> <p>Principali software didattici</p> <p>Rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p>	<p>Crea e modifica testi, immagini e altri contenuti digitali</p> <p>Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...)</p> <p>Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici</p> <p>Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini</p> <p>Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici</p> <p>Scrive semplici algoritmi di istruzioni</p> <p>Utilizza semplici software didattici di programmazione</p>	<p>Produzione di lavori multimediali utili per approfondimento, studio o creazione di prodotti espositivi</p> <p>Utilizzo di software di grafica come Paint, Gimp, Google disegni</p> <p>Utilizzo di software di programmazione come Scratch</p>	

4 Sicurezza	<p>Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy</p> <p>Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente</p>	<p>Regolamento scolastico sull'uso dei dispositivi e dell'aula di informatica</p> <p>Privacy</p> <p>Identità digitale e procedure essenziali per la sua salvaguardia</p> <p>Significato del termine cyberbullismo</p>	<p>Adotta il regolamento dell'aula informatica, dell'uso dei device e la corretta postura durante l'utilizzo del pc</p> <p>Utilizza correttamente il proprio account (username e password)</p> <p>Costruisce e protegge l'identità digitale</p> <p>Rispetta la propria e altrui privacy</p> <p>Riconosce ed eventualmente riferisce comportamenti rischiosi legati al cyberbullismo</p>	<p>Utilizza la piattaforma scolastica salvaguardando la propria privacy (navigazione in incognito, uscita e cancellazione del profilo)</p> <p>Riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</p> <p>Identità digitale e privacy</p> <p>Progetto "Patente di Smartphone"</p>	<p>Esempi di identità digitale personale (ad es SPID)</p> <p>siti: https://www.minorionline.com/guida-minori-online/come-proteggere/#normativa </p> <p>breve ppt studio di caso da proporre alla classe: il problema dello spogliatoio</p>
5.Soluzione di problemi	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi digitali</p> <p>Identificare soluzioni per risolvere</p>	<p>Operazioni comandi per risolvere problemi dei dispositivi digitali (come accensione e spegnimento)</p> <p>Semplici pratiche di problem-solving</p>	<p>Utilizza in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo semplici problemi tecnici</p> <p>Sceglie il software/ programma più adatto per le attività proposte</p>	<p>Verifica disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Navigazione in incognito per preservare i dati</p> <p>Utilizzo del programma più idoneo all'attività</p>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili della scuola, selezionando la rete adatta</p> <p>Effettuare semplici</p>

					controlli del sistema in uso durante le attività.
Scuola Secondaria classe seconda					
Area di competenza Digi Comp 2.2	Obiettivi/competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti/possibili attività	Possibili risorse
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati.	Navigare e ricercare informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Alcune modalità di archiviazione delle informazioni Procedura per organizzare, salvare e stampare un file	Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività Utilizza i dizionari digitali Fruisce di video e documentari didattici in rete Scarica file e li carica su piattaforme	Ricerca in rete e nei libri digitali; salvataggio in aree specifiche del Drive d'istituto dopo aver svolto il lavoro richiesto Stampa di documenti e/o presentazioni	
2 Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Collaborare	Regole di buona educazione in ambienti digitali Differenza tra la sincronia dell'uso dei documenti	Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) Condivide documenti attraverso Drive	Lavori di gruppo, da svolgersi eventualmente anche in asincrono, tramite piattaforma d'istituto	

	tramite le tecnologie digitali	condivisi e la diacronia dell'uso della mail o di altri strumenti di collaborazione e lavoro			
3 Creazione di contenuti	Sviluppare contenuti digitali Programmare	<p>Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Alcuni software didattici</p> <p>Rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding con l'aiuto del docente</p>	<p>Crea diapositive digitali multimediali</p> <p>Costruisce tabelle di dati, mappe e grafici</p> <p>Scrive, formatta, revisiona e archivia, in modo autonomo, testi scritti con il computer</p> <p>Costruisce e programma, con l'aiuto del docente, una macchina semplice o piccoli robot</p>	<p>Produzione di materiali per lo studio autonomo o per la condivisione con altri</p> <p>Formattazione corretta dei documenti</p> <p>Utilizzo di software di programmazione come Scratch</p>	
4.Sicurezza	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la	Regolamento scolastico sull'uso dei dispositivi e	Adotta il regolamento dell'aula informatica, dell'uso dei device e	Utilizza la piattaforma scolastica salvaguardando la	scheda progetto

	<p>privacy</p> <p>Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente</p>	<p>dell'aula di informatica</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore)</p> <p>Conseguenze del cyberbullismo</p>	<p>la corretta postura durante l'utilizzo del pc</p> <p>Utilizza correttamente il proprio account (username e password)</p> <p>Rispetta il copyright nel download di materiali</p> <p>Riconosce ed eventualmente riferisce comportamenti rischiosi legati al cyberbullismo</p>	<p>propria privacy (navigazione in incognito, uscita e cancellazione del profilo)</p> <p>Copyright e diritto d'autore</p> <p>Regolamento del cyberbullismo</p>	<p>Ppt utilizzabile https://docs.google.com/presentation/d/1OFq_ge4TVdZ2Tym7MZ7RrKZM-vlJZr6D/edit?slide=id.p1#slide=id.p1</p>
5.Soluzione di problemi	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi digitali</p> <p>Identificare soluzioni per risolvere</p>	<p>Operazioni comandi per risolvere problemi dei dispositivi digitali</p> <p>Semplici pratiche di problem-solving</p>	<p>Utilizza in modo corretto gli strumenti informatici resolvendo semplici problemi tecnici</p> <p>Riconosce fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</p>	<p>Verifica disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.</p> <p>Navigazione in incognito per preservare i dati</p>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizza nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola selezionando la rete adatta</p> <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</p>

Scuola Secondaria classe terza					
Area di competenza Digi Comp 2.2	Obiettivi/competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti/possibili attività	Possibili risorse
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati.	Navigare e ricercare informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizza alcune modalità di archiviazione delle informazioni Procedura per organizzare, salvare e stampare un file	Estrapola le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali Fruisce di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale Discrimina le fonti da cui ricavare informazioni Converte file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme	Ricerche in rete e nei libri digitali con attenzione alla selezione delle fonti e del target per cui le ricerche sono finalizzate. Salvataggio nel formato più adeguato alle necessità (es. ppt, pdf, jpeg...)	
2 Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le	Regole di buona educazione in ambienti digitali e le regole di	Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata	Lavori di gruppo, da svolgersi eventualmente anche in asincrono, tramite piattaforma	

	tecnologie digitali Collaborare tramite le tecnologie digitali	formattazione dei messaggi Principali servizi di archiviazione in cloud (Box, Dropbox, Drive...)	dall'Istituto (netiquette) anche dal punto di vista di ortografia e punteggiatura Condivide documenti scegliendo lo strumento più adeguato alle esigenze	d'Istituto	
3 Creazione di contenuti	Sviluppare contenuti digitali Programmare	Programmi di videoscrittura, calcolo, presentazioni, disegni, software didattici Rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegno e li usa adeguandosi alla necessità o richiesta del destinatario Sceglie e sviluppa argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni, diapositive e racconti digitali, tabelle e grafici tramite foglio elettronico... Costruisce e programma una macchina semplice o piccoli robot	Produzione di materiali per lo studio autonomo o per la condivisione con altri, li formatta correttamente e riporta le fonti. Utilizzo di software di programmazione come Scratch e programmazione dei robot costruiti	
4. Sicurezza	Proteggere i dispositivi, i dati	Principali procedure per	Gestisce i dati personali e i dispositivi propri e altrui con	Approfondimento delle regole sulla proprietà	

	<p>personali e la privacy</p> <p>Proteggere la salute, il benessere e l'ambiente</p>	<p>mantenere alto il livello di privacy e sicurezza dei propri dati</p>	<p>responsabilità</p> <p>Salvaguarda la propria privacy anche sui social network e nelle chat</p> <p>Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare alcuni pericoli della rete</p>	<p>intellettuale e sul copyright; utilizzo di siti che forniscono immagini/musiche/video liberamente utilizzabili, evitando quelle soggette a copyright</p> <p>Analisi delle regole sulla privacy (sia la propria sia quella dei compagni e/o docenti e/o altri)</p>	
	<p>Conoscere l'esistenza delle principali piattaforme di AI (Chatgpt, Gemini, Canva ecc): comprendere i benefici e i rischi dell'AI</p>	<p>prodotti (testi, immagini, musiche) realizzati da una persona e/o da un chatbot</p> <p>Vantaggi, limiti e i rischi dei sistemi di IA</p>	<p>Riconosce elementi prodotti dall'AI e discrimina la realtà virtuale dai fatti reali</p> <p>Matura un'attitudine critica ma aperta l'AI</p> <p>Esprime considerazioni etiche sull'utilizzo AI</p>	<p>Esempi di testi/immagini/video/musiche prodotti con AI e loro confronto con materiali prodotti da un umano; elementi legati alle ricadute etiche dell'uso dell'AI</p>	

5.Soluzione di problemi	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo di dispositivi digitali.</p> <p>Identificare soluzioni per risolvere problemi.</p>	<p>Conosce operazioni e comandi per risolvere problemi dei dispositivi digitali</p> <p>Conosce semplici pratiche di problem-solving</p>	<p>Utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, resolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure</p> <p>Propone e sceglie autonomamente e opportunamente le piattaforme per realizzare un prodotto</p>	<p>Utilizzo delle modalità di chiusura finestre pop up</p> <p>Scelta autonoma di quale programma utilizzare in base al lavoro da presentare (es. CMap per una mappa concettuale o Canva per una presentazione)</p>	