



ISTITUTO VESCOVILE "G. MARCONI"

SCUOLA PARITARIA

Curricolo verticale

Educazione digitale e al digitale

Istituto vescovile "G. Marconi"

a.s. 2024-2025



Indice

RIFERIMENTI NORMATIVI.....	4
DOCUMENTI DI RIFERIMENTO.....	4
OBIETTIVI FORMATIVI.....	5
PREVENZIONE BULLISMO E CYBERBULLISMO.....	6
PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION.....	6
CURRICOLO DELL'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA.....	6
SUDDIVISIONE TEMPORALE.....	7
CLASSE 1a E 2a SCUOLA PRIMARIA – I BIENNIO.....	8
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.....	8
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.....	8
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI.....	9
SICUREZZA.....	9
PROBLEM SOLVING.....	10
CLASSE 3a E 4a SCUOLA PRIMARIA – II BIENNIO.....	11
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.....	11
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.....	11
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI.....	12
SICUREZZA.....	13
PROBLEM SOLVING.....	13
CLASSE 5a SCUOLA PRIMARIA E 1a SECONDARIA DI PRIMO GRADO – III BIENNIO.....	14
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.....	14
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.....	15
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI.....	16
SICUREZZA.....	16
PROBLEM SOLVING.....	17
CLASSE 2a E 3a SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – IV BIENNIO.....	18
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.....	18
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.....	19
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI.....	19
SICUREZZA.....	20
PROBLEM SOLVING.....	21

Introduzione

Il presente documento rispecchia l'intento di accompagnare le alunne e gli alunni in un percorso di crescita tecnologica, cognitiva ed etica che permetta loro di acquisire competenze ritenute importanti per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Si definiscono, tenendo conto di documenti nazionali ed europei, traguardi di competenza e obiettivi formativi, come risultato di un lavoro di confronto, così da tracciare gli elementi irrinunciabili per l'educazione digitale. Le competenze sono da considerarsi come traguardi in uscita dal Primo Ciclo di Istruzione e riferiti ad ogni biennio; per questo motivo le attività proposte in questo documento possono essere realizzate in qualunque classe, qualora la docente/il docente lo ritenesse opportuno.

I due caratteri distintivi del Curricolo per l'educazione digitale sono infatti la trasversalità, nel senso che tutte le discipline concorrono allo sviluppo delle competenze, e la verticalità, in un'ottica di progressione delle conoscenze e delle abilità acquisite. La definizione del Curricolo per l'educazione digitale rientra in un processo di innovazione culturale e "sistemico" in atto, che sta contaminando scelte didattiche e formative e che permette di arricchire e qualificare la progettualità e la pianificazione d'Istituto, dove coesistono tutte le complessità del percorso di apprendimento. La sfida consiste nella necessità di integrare l'irrinunciabile impatto delle innovazioni culturali, tecnologiche e relazionali nel contesto scolastico.

Il Curricolo per l'educazione digitale e al digitale può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della competenza digitale e di una cittadinanza digitale responsabile per sé e gli altri. Il curricolo è articolato per bienni ed in 5 aree di competenza riferite al quadro DigComp 2.2.¹

¹ [DigComp 2.2](#): The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes | EU Science Hub.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE² ed ePolicy³

RIFERIMENTI NORMATIVI

DOCUMENTI DI RIFERIMENTO

- Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente)⁴
- D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 (Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione)⁵
- *The Digital Competence Framework for Citizens* (DigComp 1.0), versione pubblicata nel 2013⁶
- D.M. 107/2015 "La Buona Scuola" che stabilisce il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)⁷
- *The Digital Competence Framework for Citizens* (DigComp 2.0), versione pubblicata nel Giugno 2016⁸
- *The Digital Competence Framework for Citizens* (DigComp 2.1), versione pubblicata nel Maggio 2017⁹
- D.M. 742/2017 "Linee guida per la certificazione delle competenze"¹⁰
- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio MAGGIO 2018¹¹
- "Sillabo dell'Educazione Civica Digitale", proposto dal MIUR nel 2018¹²

² Con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012 e revisione del Consiglio Europeo, maggio 2018.

³ "L'ePolicy è un documento programmatico volto a promuovere le competenze digitali ed un uso delle tecnologie digitali positivo, critico e consapevole, sia da parte dei ragazzi e delle ragazze che degli adulti coinvolti nel processo educativo." Tratto da: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/epolicy/>.

⁴ <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF>.

⁵ https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf.

⁶ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC83167>.

⁷ [PNSD - Piano Nazionale Scuola Digitale \(https://scuoladigitale.istruzione.it/; https://www.miur.gov.it/documents/20182/50615/Piano+nazionale+scuola+digitale.pdf/5b1a7e34-b678-40c5-8d26-e7b646708d70?version=1.1&t=1496170125686\)](https://www.miur.gov.it/).

⁸ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>.

⁹ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>.

¹⁰ <https://www.miur.gov.it/-/linee-guida-certificazione-delle-competenze>.

¹¹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)).

¹² <https://scuoladigitale.istruzione.it/iniziative-competenz/sillabo-sulleducazione-civica-digitale/>.

- *The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2)*, versione pubblicata nel Marzo 2022¹³
- Una strategia per l'innovazione digitale della scuola - Documento propedeutico all'aggiornamento del PNSD, 16 maggio 2023¹⁴

OBIETTIVI FORMATIVI

Prioritari desunti dal PTOF - 2022/2025 (Art. 1, Comma 7 L. 107/15)

Individuati dalla scuola

- Sviluppo delle competenze digitali degli alunni, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014.

PREVENZIONE BULLISMO E CYBERBULLISMO

Con il protocollo per la "Prevenzione al bullismo ed al cyberbullismo" l'Istituto si è dotato di uno strumento operativo con l'obiettivo di prevenire e contrastare i fenomeni di bullismo e cyberbullismo, coinvolgendo tutti i soggetti della comunità scolastica.¹⁵

PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION

Formazione rivolta a tutte le classi per la conoscenza e l'utilizzo di tale piattaforma.

CURRICOLO DELL'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

Traguardi di competenza - CITTADINANZA DIGITALE

¹³ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=it&catId=89&newsId=10193&furtherNews=yes>.

¹⁴ https://scuoladigitale.istruzione.it/wp-content/uploads/2023/05/PNSD-Documento-propedeutico-maggio-2023_rev.pdf.

¹⁵ Fare riferimento al protocollo dell'Istituto vescovile "G. Marconi".

SCUOLA PRIMARIA

- Nucleo tematico: i device e i comportamenti in rete.

L'alunno è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

- Nucleo tematico: l'identità digitale e la sua tutela.

L'alunno sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.

- Nucleo tematico: i rischi della rete.

L'alunno è consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

- Nucleo tematico: le informazioni corrette ed errate in rete.

L'alunno è in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Nucleo tematico: L'identità digitale e la sua tutela.

L'alunno sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.

- Nucleo tematico: L'identità digitale e i suoi rischi.

L'alunno prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

- Nucleo tematico: I rischi della rete.

L'alunno è consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

OBIETTIVI FORMATIVI PRIORITARI DEL PTOF COLLEGATI

- sviluppo delle competenze digitali degli alunni, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro.

SUDDIVISIONE TEMPORALE¹⁶

CLASSE 1^a E 2^a SCUOLA PRIMARIA – I BIENNIO

CLASSE 3^a E 4^a SCUOLA PRIMARIA – II BIENNIO

CLASSE 5^a SCUOLA PRIMARIA E 1^a SECONDARIA DI PRIMO GRADO – III BIENNIO

CLASSE 2^a E 3^a SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – IV BIENNIO

¹⁶ In riferimento al documento DigComp2.2 - Tratto da:

https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf

CLASSE 1^a E 2^a SCUOLA PRIMARIA – I BIENNIO

AREA DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DI PERIODO
<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Le principali parti del computer e le loro funzioni: monitor, tastiera, mouse. LIM (Lavagna interattiva multimediale).</p>	<p>Individuare il tasto di accensione del computer. Eseguire la procedura di arresto del PC. Eseguire l'accensione/arresto della LIM. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer: aprire e chiudere un'applicazione, trascinamento. Usare i principali comandi della tastiera: invio, spazio, maiuscolo, backspace, canc.</p>	<p>L'alunno utilizza il MOUSE - Utilizzare semplici programmi di disegno che richiedono l'uso del mouse e della tastiera (esempio: https://www.tinytap.com/content/, ...).</p>
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Differenze tra PC, smartphone, tablet.</p>	<p>Riconoscere le differenze di uso tra PC, smartphone, tablet. Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</p>	<p>L'alunno, con l'aiuto dell'insegnante, prende familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p>

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p>	<p>Creazione e modifica di contenuti digitali semplici in formati semplici. Eseguire semplici istruzioni.</p>	<p>Aprire un file di testo in un programma di videoscrittura.</p> <p>Aprire un file in un programma per disegno digitale.</p> <p>Aprire un software didattico.</p> <p>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>L'alunno inizia ad utilizzare CANVA DISEGNO - Utilizzare semplici strumenti di disegno digitale tramite Canva Disegno.</p> <p>L'alunno utilizza uno strumento/gioco per il disegno digitale (https://quickdraw.withgoogle.com/).</p> <p>L'alunno con l'aiuto dell'insegnante utilizza uno strumento digitale per animare i disegni (https://sketch.metademolab.com/).</p> <p>L'alunno con l'aiuto dell'insegnante svolge attività di PixelArt (https://fantavolando.it/divertiamoci-con-la-pixel-art/).</p> <p>L'alunno inizia ad utilizzare GOOGLE DOC - Utilizzare semplici strumenti della scrittura digitale tramite Google Documenti.</p>
<p>SICUREZZA</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Azioni di protezione e cura dei dispositivi e contenuti digitali.</p> <p>Regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</p>	<p>Individuare, con l'aiuto dell'insegnante, semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</p> <p>Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada, ...).</p> <p>Conoscere, sperimentare e rispettare, con l'aiuto dell'insegnante, le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</p>	<p>L'alunno, con il supporto dell'adulto, inizia ad utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</p> <p>L'alunno disegna la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</p> <p>L'alunno disegna a mano e/o crea un Avatar con un software (con https://www.creaavatar.it/, https://ladigitale.dev/digiface/#/).</p> <p>L'alunno disegna una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</p>

<p>PROBLEM SOLVING</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)</p>	<p>Azioni sui dispositivi secondo le funzioni base.</p>	<p>Accende e spegne correttamente il PC.</p> <p>Accende e spegne correttamente la LIM.</p>	<p>L'alunno, con il supporto dell'adulto, accende e spegne correttamente il PC.</p> <p>L'alunno, con il supporto dell'adulto, accende e spegne correttamente la LIM.</p>
--	--	--	--

CLASSE 3^a E 4^a SCUOLA PRIMARIA – II BIENNIO

AREA DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DI PERIODO
<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Monitor, tastiera, cavo di alimentazione e cavo di rete.</p> <p>Tastiera: lettere minuscole e maiuscole, tasti di punteggiatura, lettere accentate, tastierino numerico.</p> <p>Mouse: tasto destro, tasto sinistro e rotellina, funzione selezionare.</p> <p>Porta USB.</p> <p>Dispositivi USB.</p> <p>Cartella, file.</p> <p>Tipi di file ed estensioni: testo, immagini, audio, video. Regole per nominare un file.</p> <p>Differenza tra file e applicazione.</p>	<p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Salvare con nome un file in una cartella nel PC.</p> <p>Rinominare e cancellare un file.</p> <p>Salvare con nome un file su supporto removibile.</p> <p>Creare una cartella nel Drive e nel PC e nominarla.</p> <p>Individuare una cartella nel Drive o nel desktop di un PC, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p> <p>Spostare una cartella nel Drive e nel PC.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Riconoscere la differenza tra un file e un'applicazione.</p>	<p>L'alunno inizia ad utilizzare GOOGLE DRIVE - Utilizzare semplici strumenti della gestione dei Drive di Google.</p> <p>L'alunno inizia ad utilizzare Esplora File del PC Windows - Utilizzare semplici strumenti di gestione di file e cartelle all'interno del PC.</p>
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Diverse forme di comunicazione.</p> <p>Diversi strumenti di comunicazione.</p> <p>Browser.</p> <p>Motori di ricerca.</p> <p>Posta elettronica: account e servizi della scuola.</p>	<p>Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...).</p> <p>Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o</p>	<p>L'alunno accede all'account istituzionale di Google Workspace for Education.</p> <p>L'alunno accede ad alcune app legate all'account istituzionale di Google Workspace for Education.</p> <p>L'alunno utilizza i principali strumenti digitali per la</p>

<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Social network: cos'è e a cosa serve.</p>	<p>informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (per esempio: e-mail, chat, videoconferenza, messaggi tramite il web, ...). Riconoscere i browser più comuni (Google Chrome, Microsoft Edge, ...). Riconoscere vari motori di ricerca. Riconoscere la differenza tra browser e motore di ricerca. Individuare gli usi della mail istituzionale.</p>	<p>comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, ...).</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione</p>	<p>Videoscrittura (Google Documenti, LibreOffice Writer). Software per disegno (per esempio: Canva, Tux paint, ...). Browser. Motori di ricerca.</p>	<p>Utilizzare i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi. Utilizzare il browser Chrome ed utilizzarlo per accedere al web. Effettuare una ricerca guidata. Salvare immagini sul Drive istituzionale e sul PC. Inserire un'immagine in un testo (utilizzo del menu Inserisci > Immagine in Google Documenti). Modificare un'immagine (ridimensionare l'immagine, disporre l'immagine rispetto al</p>	<p>L'alunno utilizza GOOGLE DOC - Utilizza gli strumenti della scrittura digitale disponibili in Google Documenti.</p>

		<p>testo, menu Opzioni immagine).</p> <p>Creare disegni con software dedicati.</p>	
<p>SICUREZZA</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.3 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>I principali rischi associati all'uso delle tecnologie. Utilizzo appropriato degli strumenti digitali, evitando i rischi.</p> <p>Regole per password sicure.</p> <p>Regole uso account e mail istituzionale.</p> <p>Regole della comunicazione nei social (Il Manifesto della comunicazione non ostile - https://paroleostili.it/manifesto/).</p> <p>Netiquette della scuola.</p>	<p>Gestire una password: sicurezza, "memorizzazione".</p> <p>Individuare cosa si può/non si può fare con la posta elettronica istituzionale.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche di un social network.</p> <p>Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui (Netiquette della scuola).</p> <p>Sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi.</p> <p>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).</p>	<p>L'alunno conosce la Netiquette della scuola - sa riferire i concetti principali della Netiquette della scuola legata alla Scuola Primaria.</p>
<p>PROBLEM SOLVING</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>5.1. Risolvere problemi tecnici</p>	<p>Coding.</p>	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</p>	<p>L'alunno inizia ad utilizzare il programma Scratch - Introduzione al "Pensiero Computazionale".</p>

CLASSE 5^a SCUOLA PRIMARIA E 1^a SECONDARIA DI PRIMO GRADO – III BIENNIO

AREA DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DI PERIODO
<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Hardware e software.</p> <p>Dispositivi di input: tastiera, mouse, microfono, scanner, webcam.</p> <p>Dispositivi di output: monitor, stampante, casse, cuffie.</p> <p>Dispositivi di input/output: modem, chiavetta USB, tablet, smartphone.</p> <p>Il sistema operativo e software applicativi. Esempi di sistemi operativi (Microsoft Windows, GNU/Linux, macOS). Esempi di software.</p> <p>Analisi, confronto, interpretazione, valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Riconoscere la differenza tra hardware e software.</p> <p>Individuare dispositivi di input e di output.</p> <p>Individuare dispositivi di input/output.</p> <p>Riconoscere un software applicativo.</p> <p>Riconoscere una web app.</p> <p>Come usare la tastiera (https://youtu.be/Bvt7PluXaC4).</p> <p>Iniziare ad utilizzare la tastiera a 10 dita (https://youtu.be/bBuS5d6Gkc8).</p> <p>Utilizzare la rete internet per la ricerca di informazioni (con la guida dell'insegnante).</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov).</p>	<p>L'alunno accede all'account istituzionale di Google Workspace for Education.</p> <p>L'alunno accede ad alcune app legate all'account istituzionale di Google Workspace for Education.</p> <p>L'alunno utilizza GOOGLE DRIVE - Utilizzare gli strumenti della gestione dei Drive di Google.</p> <p>L'alunno utilizza Esplora File del PC Windows - Utilizzare gli strumenti di gestione di file e cartelle.</p> <p>L'alunno svolge ricerche online individualmente o in gruppo e con l'aiuto dell'insegnante: applica la sintassi dei Motori di ricerca; per trovare informazioni (Focus Junior, Pearltrees, Padlet, Internetopoli, Fake News da Generazioni Connesse, Il decalogo delle Fake news, Mappa Bufale).</p> <p>L'alunno identifica i corretti siti web, blog e database digitali da una lista proposta dal docente per ottenere informazioni affidabili su un argomento scelto.</p>

		- .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.	
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</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>La Rete internet. L'identità digitale. Web app.</p> <p>Le Google app per la comunicazione: Calendar, Contatti, Meet, Classroom (primo approccio).</p> <p>Regole specifiche di scrittura di una mail: destinatario, oggetto, allegato.</p> <p>Regole per un uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali (Netiquette).</p> <p>Il manifesto della "Comunicazione non ostile" (https://paroleostili.it/manifesto/).</p>	<p>Sapere che cos'è un'identità digitale. Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica istituzionale per comunicare e inviare materiale nell'ambito dell'attività didattica e della comunità scolastica.</p> <p>Utilizzare le Google app per la comunicazione in ambito scolastico.</p> <p>Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dall'insegnante o dagli alunni.</p> <p>Conoscere le regole per un uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali nei confronti degli altri (Netiquette).</p>	<p>L'alunno utilizza Gmail di Google Workspace for Education per la comunicazione istituzionale.</p> <p>L'alunno utilizza GOOGLE DOC - Utilizza gli strumenti della scrittura digitale disponibili in Google Documenti.</p> <p>L'alunno utilizza GOOGLE DRIVE - Utilizzare gli strumenti della condivisione mediante i Drive di Google.</p> <p>L'alunno conosce la Netiquette della scuola - sa riferire i concetti principali della Netiquette della scuola legata alla Scuola Secondaria di primo grado.</p> <p>L'alunno riflette e si confronta sul manifesto della "Comunicazione non ostile" (https://paroleostili.it/manifesto/).</p>

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <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>Presentazione digitale: layout diapositive, inserimento casella di testo, inserimento immagini.</p> <p>Le Google app per la creazione di contenuti: documenti, presentazioni, fogli di Google Calcoli, Drive.</p> <p>Funzione condividi in una Google app.</p> <p>Canva per la realizzazione di contenuti digitali.</p>	<p>Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.</p> <p>Organizzare un insieme di dati in una tabella.</p> <p>Rappresentare i dati di una tabella e in un grafico.</p> <p>Utilizzare la funzione condividi con l'insegnante o un gruppo di lavoro.</p> <p>Creare una presentazione digitale con testi ed immagini.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p>	<p>L'alunno inizia ad utilizzare GOOGLE CALCOLI - Utilizzare semplici strumenti nell'applicazione Google Calcoli.</p> <p>L'alunno utilizza GOOGLE DOC - Utilizza gli strumenti della scrittura digitale disponibili in Google Documenti.</p> <p>L'alunno inizia ad utilizzare GOOGLE PRESENTAZIONI - Utilizza gli strumenti essenziali disponibili in Google Presentazioni.</p> <p>L'alunno inizia ad utilizzare CANVA - Utilizza gli strumenti essenziali disponibili in Canva.</p> <p>L'alunno partecipa a Code Week (https://codeweek.eu/).</p> <p>L'alunno partecipa alla KIDS GAME JAM - concorso internazionale di Coding (https://kidsgamejam.org/it/).</p>
<p>SICUREZZA</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <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>Le regole per il rispetto delle aule, degli strumenti digitali e dei laboratori digitali.</p> <p>Regole di base relative all'autenticazione, alla sicurezza dei dati personali soprattutto rispetto ai virus e all'uso consapevole dei social network.</p> <p>I vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> <p>I rischi legati alla salute psicologica e fisica quando</p>	<p>Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (PC fissi e mobili, LIM, ...) della scuola.</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> <p>Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali.</p> <p>Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi</p>	<p>PATENTINO DIGITALE per l'uso consapevole del web e dei social (https://civix.fvg.it/).</p> <p>L'alunno conosce la Netiquette della scuola - sa riferire i concetti principali della Netiquette della scuola legata alla Scuola Secondaria di primo grado.</p> <p>L'alunno riflette ed identifica semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore, ...), creando prodotti multimediali di</p>

	<p>si utilizzano le tecnologie digitali. Regole per un uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali (Netiquette).</p>	<p>accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ...).</p>	<p>sintesi (per esempio: infografica). L'alunno partecipa al gioco online: (https://web.jrc.ec.europa.eu/visit-ors-centre-tools/HappyOnLife/) - Happy Onlife è un gioco e un kit di strumenti per bambini e adulti, della Commissione Europea, finalizzato a sensibilizzare sui rischi e sulle opportunità di Internet e a promuovere le migliori pratiche online. L'alunno si confronta con il decalogo di "Cuore e Parole" (https://www.cuoreparole.org/) - <i>Vita Reale e Vita Digitale: regole, sicurezza e buone pratiche.</i></p>
<p>PROBLEM SOLVING</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Coding e pensiero computazionale.</p>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi personali.</p>	<p>L'alunno esegue semplici algoritmi con Scratch. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.</p>

CLASSE 2^a E 3^a SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – IV BIENNIO

AREA DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DI PERIODO
<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Motori di ricerca: uso di filtri e di parole/frase chiave.</p> <p>Ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</p> <p>Caratteristiche di un sito web: aggiornamento, presenza di contenuti promozionali/pubblicitari, attendibilità delle informazioni.</p> <p>Analisi, confronto, interpretazione e valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Sistemi di archiviazione: chiavetta USB, disco del computer, Drive.</p> <p>Estensione di un file e applicativi di riferimento.</p> <p>Estensione pdf e sue specificità.</p> <p>Esportare/convertire un file in pdf.</p> <p>Stampante: impostazioni di stampa per diversi usi.</p> <p>Piattaforme e sistemi di condivisione.</p> <p>Terminologia specifica.</p>	<p>Conoscere e utilizzare alcuni motori di ricerca.</p> <p>Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.</p> <p>Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Utilizzare il sistema di archiviazione opportuno.</p> <p>Utilizzare l'applicativo richiesto.</p> <p>Salvare un file nel formato richiesto.</p> <p>Salvare un file in formato pdf quando richiesto.</p> <p>Scegliere l'applicativo opportuno.</p> <p>Stampare un file in base alle impostazioni richieste.</p> <p>Utilizzare le impostazioni di stampa opportune.</p> <p>Caricare e scaricare un file nel Drive istituzionale.</p> <p>Trovare informazioni online in base ad una richiesta.</p> <p>Riconoscere contenuti pubblicitari.</p>	<p>L'alunno utilizza il Web per una ricerca guidata - il WebQuest come strategia didattica.</p> <p>L'alunno utilizza alcune indicazioni per identificare le Fake news (https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/221/1/how_to_spot_fake_news_-_italian_1.pdf).</p> <p>L'alunno utilizza GOOGLE PRESENTAZIONI - Utilizza gli strumenti disponibili in Google Presentazioni.</p> <p>L'alunno utilizza CANVA - Utilizza gli strumenti disponibili in Canva.</p>

		Utilizzare la terminologia specifica.	
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</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>Posta elettronica: account personale e account istituzionale.</p> <p>Browser e Motori di ricerca. Piattaforme e sistemi di comunicazione/condivisione.</p> <p>Google app per la comunicazione e la condivisione di materiali digitali all'interno del Dominio della scuola.</p> <p>Identità digitale. Netiquette. Terminologia specifica.</p>	<p>Utilizzare l'account istituzionale di posta elettronica in base al contesto di comunicazione.</p> <p>Utilizzare il browser Chrome in base ad una richiesta.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza.</p> <p>Utilizzare i filtri di ricerca. Individuare una parola/frase chiave da utilizzare per una ricerca di informazioni online.</p> <p>Utilizzare le Google app di comunicazione e condivisione in base ad una richiesta.</p> <p>Utilizzare la terminologia specifica.</p>	<p>L'alunno riconosce e applica le principali regole di comportamento appropriato per la comunicazione e la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola (Netiquette).</p> <p>All'interno del Dominio della scuola l'alunno: crea, condivide e lavora su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, presentazioni...) creati con app online con più persone.</p> <p>L'alunno conosce e sa gestire le varie impostazioni di condivisione.</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza</p> <p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p>	<p>Videoscrittura: formattazione e impaginazione, stampa.</p> <p>Foglio di calcolo: tasti e formule per le quattro operazioni; approfondimento delle principali formule, trascinamento di una formula; tipologie di grafico, a barre e</p>	<p>Utilizzare formattazione e impaginazione di un testo in base ad una richiesta.</p> <p>Inserire un insieme di dati in foglio di calcolo.</p> <p>Organizzare i dati in una tabella in base ad una richiesta.</p> <p>Individuare il tipo di grafico</p>	<p>L'alunno realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente.</p> <p>L'alunno realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.</p> <p>L'alunno utilizza software per la creazione di mappe concettuali e schemi (esempi:</p>

<p>3.3. Copyright e licenze</p>	<p>colonne, a torta, grafico cartesiano. Presentazione: transizioni tra diapositive e inserimento di oggetti multimediali. Mappa concettuale con strumenti base di applicativi per disegno, presentazione, testo. Mappa concettuale con software specifici (esempi: https://www.canva.com/it_it/diagramma/mappa-concettuale/ ; https://cmap.ihmc.us/products/). Collegamento ipertestuale. Rispetto delle regole del copyright e della proprietà intellettuale - diritto d'autore.</p>	<p>opportuno per rappresentare un insieme di dati. Inserire oggetti multimediali in una presentazione o in un documento digitale. Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright e della proprietà intellettuale. Indicare le fonti di un'informazione.</p>	<p>https://www.canva.com/it_it/diagramma/mappa-concettuale/ ; https://cmap.ihmc.us/products/) utili allo studio. L'alunno nei suoi prodotti digitali inserisce i riferimenti bibliografici e sitografici.</p>
<p>SICUREZZA</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza 4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p>Identità digitale. Dati personali e privacy. Netiquette. Protezione della privacy in rete. Regole sull'uso del web e dei social network. Copyright. Comunicazione adeguata al contesto. Rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali.</p>	<p>Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. Scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la <i>privacy</i> (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e</p>	<p>L'alunno si confronta con i pari e gli adulti all'interno di un incontro con la POLIZIA POSTALE sulla sicurezza in Rete e l'utilizzo consapevole dei Social Media (https://www.commissariatodips.it/). Progetto Sicurezza in Rete: SAFER INTERNET DAY (https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2024/02/18/safer-internet</p>

		<p>fisica quando utilizzo le tecnologie digitali. Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.). Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>-day-2024/) - percorso formativo. Safer Internet Day - FEBBRAIO mese della Sicurezza online: https://www.associazionemec.it/safer-internet-day/. Generazioni Connesse (https://www.generazioniconnesse.it/site/). Navigare a vista (https://www.navigareavista.com/) .</p>
<p>PROBLEM SOLVING</p> <hr/> <p>Descrittori di competenza 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>Soluzioni adatte a realizzare un prodotto digitale e a migliorare l'apprendimento. Pensiero computazionale: coding, processi risolutivi. Terminologia specifica.</p>	<p>Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la personale competenza digitale. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo.</p>	<p>L'alunno valuta le personali competenze digitali tramite uno strumento reso disponibile dall'UE (https://europa.eu/europass/digital-skills/screen/home?referrer=epass&route=%2Fit&lang=it).</p>