

CURRICOLO DIGITALE IC MONDOVÌ 2

Aree di competenza	descrittori di competenza	sviluppo delle competenze (obiettivi)	attività proposte (alcuni esempi)	risorse
SECONDARIA classi 2°-3°				
1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ● organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); ● Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza. ● Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali. ● Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale. ● Conoscenza delle nozioni che regolano l'utilizzo consapevole dell'IA. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare e archiviare contenuti digitali su dispositivi (usb, drive, classroom, Canva, padlet, wakelet, linoit) ● Ricercare le informazioni sui motori di ricerca utilizzando parole chiave. ● Imparare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non (Fake news) 	Risorse Moriggi/Bruno (drive condiviso di Istituto) https://it.padlet.com/ https://www.canva.com/it_it/ https://wakelet.com/ https://en.linoit.com/

2: Comunicazione e collaborazione	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5. Netiquette</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in modo critico e creativo i dispositivi digitali nella consapevolezza che essi sono un mezzo per l'apprendimento e non un fine; ● accedere e agire in autonomia alla Gsuite di Istituto; ● conoscere e saper gestire le varie modalità di condivisione di materiale digitale; ● organizzare i contenuti di una ricerca per presentarli in maniera efficace; ● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze condivise; ● utilizzare la tecnologia come mezzo di informazione e per ampliare le proprie conoscenze personali e disciplinari; ● utilizzare alcune piattaforme digitali in modo critico ed etico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettere in pratica le buone regole analizzate durante il percorso del "Patentino dello smartphone" ● Utilizzare correttamente e in autonomia l'account scolastico; ● Creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) con più persone 	Materiale del "Patentino dello Smartphone"
3: Creazione di contenuti digitali	<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>	<ul style="list-style-type: none"> ● realizzare prodotti multimediali in modalità individuale e collaborativa; ● creazione e lettura di istruzioni per la costruzione di un prodotto digitale; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare tabelle e semplici grafici con fogli di calcolo elettronici; ● Gestire un foglio di scrittura digitale; ● Creare una 	

		<ul style="list-style-type: none"> ● accedere in autonomia ai materiali digitali collegati al libro di testo; ● utilizzare materiali digitali rispettando le regole del copyright; 	<p>presentazione digitale con immagini, grafici, video, testi...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in autonomia e in modo proficuo i materiali digitali del libro di testo; ● indicare nei propri prodotti digitali le fonti di informazione ● utilizzare alcuni software per simulazioni geometriche 	
4.Sicurezza	<p>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>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ● applicare in modo consapevole le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ● saper proteggere i dati personali e la propria privacy, non divulgare immagini e foto personali o altrui; ● avere consapevolezza della differenza tra ambiente virtuale e quello reale; ● saper utilizzare in maniera consapevole un linguaggio adeguato nella comunicazione sui canali social; ● saper evidenziare gli aspetti legati ad un uso consapevole ed appropriato degli strumenti informatici per formare una 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mettere in pratica le buone regole analizzate durante il percorso del "Patentino dello smartphone" ; ● Analisi dei rischi da dipendenza dei social e videogiochi; ● Mettere in pratica le indicazioni della comunicazione non ostile; ● Inserire e cambiare regolarmente password ai vari account; ● Accedere e disconnettersi dall'account sui dispositivi dell'Istituto; ● Conoscere la normativa 	<p>Materiale del "Patentino dello Smartphone"</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Parole Ostili</p>

		<p>coscienza dei rischi legati all'abuso e all'uso scorretto di questi media</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire consapevolezza delle potenzialità, dei rischi e dei limiti legislativi legati all'uso delle nuove tecnologie • conoscere le criticità ambientali legate all'utilizzo e allo smaltimento delle apparecchiature digitali. 	<p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Capire come e cosa condividere sulla rete. 	
5: Risolvere problemi	<p>5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • saper utilizzare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali; • saper creare e utilizzare il proprio archivio di materiale digitale, anche attraverso periferiche; • saper identificare il software adatto per le esigenze didattiche; • essere consapevoli che l'accesso al digitale consente di costruire le proprie competenze in autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'applicazione di diversi software; • Scegliere il software adatto al progetto didattico richiesto. • Saper rispondere ai propri interrogativi in modo autonomo tramite ricerche su web efficaci (esempi: ricercare orari, programmare visite, assistere a spettacoli, intraprendere corrispondenze virtuali in ambienti protetti, partecipare a incontri con personalità note...) 	