

Curricolo digitale

Scuola secondaria di I grado

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi • Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali • Scopre e spiega come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno • Elabora e seleziona strategie di ricerca adeguate alle esigenze	• Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave • Lettura e analisi di una pagina web	• Pc – tablet – smartphone • Internet • Google Workspace • Motori di ricerca • Padlet • Google Classroom • Suite Microsoft Office o altri software open source
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	• Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Analisi delle fake news • Valutazione di siti internet	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	• Utilizzo di Drive • Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento • Utilizzo di servizi di file hosting	

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Interagisce attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (Gmail, Google Classroom e altri) E-Twinning	● Pc – tablet – smartphone Internet ● Google Workspace ● Google Classroom ● Blog Altervista ● Padlet ● Suite Microsoft Office o altri Applicativi per l'interazione e la gamification (Mentimeter, Kahoot!) ● Regolamento e Patto di corresponsabilità
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	● Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti ● Cita correttamente le fonti	Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi con le GoogleApps, creazione di blog, Padlet...	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali	Ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom) E-Twinning	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, anche per costruire risorse e conoscenza	Redazione di testi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps)	
2.5 Netiquette	● Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale ● Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti, tenendo conto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali	● Lettura e comprensione della Netiquette ● dell'Istituto ● Corretta gestione della propria identità digitale ● Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom e altri) ● Corretto utilizzo della posta elettronica	
2.6 Gestire l'identità digitale	● Costruisce e gestisce una o più identità digitali ● Protegge la propria reputazione online ● Riconosce e controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali	● Gestione account scolastico ● Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione online	

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	• Videoscrittura • Elaborazione di immagini • Videomaking • Creazione di presentazioni multimediali • Creazione di ebook, podcast • Creazione di mappe concettuali con Cmap o altri applicativi free • Creazione di linee del tempo multimediali	• Pc – tablet – smartphone • Internet • Google Workspace • Videocamera e fotocamera • Suite Microsoft Office e altri software open source • Applicativi per l'interazione e la gamification Kahoot! • Open software per mappe concettuali • App per linee del tempo • Geogebra
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	• Manipolazione di immagini Videoediting • Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello	
3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore	

Area 4. Sicurezza

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	• Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali • È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	Utilizzo di password efficaci	• Pc – tablet – smartphone • Internet • Google Workspace
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	• Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali • Utilizza e condivide dati personali proteggendo se stessi e gli altri	Percorsi di educazione alla salute - contrasto alle dipendenze	
4.3 Protezione della salute e del benessere	• Distingue e sa spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali • Sceglie modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali • È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale		
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modalità per proteggere l'ambiente	Percorsi trasversali interdisciplinari di educazione ambientale su consumo consapevole e cittadinanza sostenibile	

Area 5. Problem solving

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere semplici problemi tecnici	Individua e risolve comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Risoluzione di problemi tecnici a scuola con la guida dei docenti	● Pc, tablet, smartphone ● Internet ● Google Workspace ● Suite Microsoft Office ● Libri di testo in formato Digitale ● Selfie
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	● Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati ● Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	Utilizzo delle classi virtuali	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	● Prestito bibliotecario digitale ● Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	
5.4 Identificare divari di competenza digitale	● Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale ● Individua e coglie le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	● Rilevazione con strumento Selfie ● Attività di orientamento	

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI

PER LA CLASSE TERZA

DELLA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- avere chiare le necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

Ad un livello base, in autonomia, gli alunni in grado di:

- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;

impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 - Sicurezza

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali, scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e 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.

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, gli alunni sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevoli della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.