

CURRICULUM VERTICALE DI COMPETENZE DIGITALI

QUARTO BIENNIO - classi Seconda e Terza Scuola secondaria di primo grado

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi del terzo biennio)*

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere, individualmente e in modalità collaborativa;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore, licenze proprietarie e licenze libere;
- indicare le fonti di informazione;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Area di competenza 4 - Sicurezza

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, 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 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 si utilizzano tecnologie digitali;
- adottare semplici comportamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli;
- comunicare le mie esigenze di formazione.
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze.

Area di competenza 1
Alfabetizzazione su informazioni e dati

Dimensioni di competenza

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● ricercare in ambiente digitale dati e informazioni utili per il mio lavoro, organizzando gli esiti di ricerca e citando le fonti;● 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, dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere e utilizzare diversi strumenti e fonti per ricercare informazioni e dati.● Ricercare le informazioni attraverso le parole chiave più efficaci o richieste per il proprio scopo, anche in lingua inglese.● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili.● Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli. per eseguire una ricerca originale e personale.● Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:<ul style="list-style-type: none">- consultare ambienti digitali per reperire informazioni attendibili sull'argomento scelto, verificandone l'affidabilità e la pertinenza;- organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle e sottocartelle (creando nomi coerenti).

Area di competenza 2
Comunicazione e collaborazione

Dimensioni di competenza

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;● conoscere e saper gestire in modo consapevole le principali opzioni di condivisione;● individuare strumenti digitali per presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca o del proprio lavoro;● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione di contenuti culturali e co-creazione di risorse;● apportare un contributo costruttivo e rispettoso negli ambienti digitali frequentati;● rispettare norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione negli ambienti digitali;● riconoscere i messaggi offensivi e le attività online ostili e, guidato, sa bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate.	<ul style="list-style-type: none">● All'interno del sistema mail della scuola:<ul style="list-style-type: none">- utilizzare correttamente e in autonomia l'account scolastico;- compilare correttamente il campo oggetto;- inviare email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;- programmare data e ora di invio;- valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:<ul style="list-style-type: none">- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) con i compagni;- modificare le impostazioni di condivisione;- utilizzare in modo critico e citare le fonti digitali usate per preparare il lavoro.

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare un'identità digitale.

- Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione e la comunicazione negli ambienti digitali.
- Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.
- Riflettere sulle tracce che l'attività digitale svolta dall'utente lascia in rete e sui rischi collegati.

Area di competenza 3
Costruzione di contenuti

Dimensioni di competenza

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● realizzare prodotti multimediali di vario genere, individualmente e in modalità collaborativa. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● registrarmi ad un sito online indicato dal docente;● utilizzare e condividere legalmente i contenuti digitali;● valutare quando si applicano limitazioni ed eccezioni del copyright;● indicare le fonti di informazione;● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none">● Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni...), curandone contenuto e veste grafica.● Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine.● Utilizzare e pubblicare contenuti con Licenze Creative Commons.● Documentare le fonti consultate.● Realizzare attività di programmazione utilizzando diversi tipi di linguaggio (programmazione a blocchi e/o linguaggi di programmazione): sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.

Area di competenza 4

Sicurezza

Dimensioni 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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 comportamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	<ul style="list-style-type: none">● Rispettare le regole condivise a livello d'Istituto, con particolare riferimento al rispetto delle persone e all'uso consapevole degli strumenti.● Conoscere, ricordare i propri account e mail di istituto e password, proteggendo i propri dati e contenuti (es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).● Conoscere ed individuare potenziali rischi derivanti dall'utilizzo di app e piattaforma, applicando semplici misure di protezione e affidandosi a canali di distribuzione app sicuri.● Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).● Saper individuare quali contenuti digitali è possibile condividere rispettando i propri dati personali e quelli altrui.● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi all'utilizzo della rete (Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo).● Partecipare ad attività finalizzate all'utilizzo sostenibile di strumenti digitali.● Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti

	<p>l'utilizzo di videogiochi o social, identificando semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore...).</p>
--	--

Area di competenza 5
Risolvere problemi

Dimensioni di competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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 mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale.	<ul style="list-style-type: none">● Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD).● Utilizzare le principali periferiche, gestendole in modo funzionale in relazione attività proposte (telecamera, USB, stampante,...).● Diagnosticare e, con un supporto adeguato, laddove necessario, eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.● Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.● Conoscere e applicare le impostazioni principali dei dispositivi in uso.● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).● Utilizzare le tecnologie digitali e l'applicazione più adatte per supportare l'attuazione delle proprie idee.● Formulare richieste di guide e/o tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia, sono in grado di:

- ricercare in ambiente digitale dati e informazioni utili per il mio lavoro, organizzando gli esiti di ricerca e citando le fonti;
- 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, dati, informazioni e contenuti digitali.

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;
- conoscere e saper gestire in modo consapevole le principali opzioni di condivisione;
- individuare strumenti digitali per presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca o del proprio lavoro;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione di contenuti culturali e co-creazione di risorse;
- apportare un contributo costruttivo e rispettoso negli ambienti digitali frequentati;
- rispettare norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione negli ambienti digitali;
- riconoscere i messaggi offensivi e le attività online ostili e sa bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate.

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare un'identità digitale.

Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere, individualmente e in modalità collaborativa.

Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- utilizzare e condividere legalmente i contenuti digitali;
- valutare quando si applicano limitazioni ed eccezioni del copyright;
- indicare le fonti di informazione;

- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

Area di competenza 4 - Sicurezza

A livello base, in autonomia, 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 comportamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, 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 mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale.