

I.C. MALASPINA MASSA



**CURRICOLO VERTICALE
DELLE
COMPETENZE DIGITALI**

OTTOBRE 2020

Daniela Marzano
Animatore Digitale

Federico Guidotti
Funzione Strumentale TIC

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

1. PREMESSA

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, 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” (“Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l’apprendimento permanente”, C189/9, p.9).

È fondamentale, quindi, portare avanti a scuola percorsi volti a promuovere tali competenze, al fine di educare gli studenti e le studentesse verso un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.

È opportuno che ciò avvenga attraverso la progettazione di un curriculum digitale, che sia continuativo e trasversale alle varie discipline e, naturalmente, progettato ad hoc a seconda del target di riferimento (ordine e grado scolastico, classi, etc.).

Risulta necessaria una breve descrizione del curriculum sulle competenze digitali che l’Istituto si impegna a progettare e implementare, partendo dall’individuazione dei temi che ritenete più importanti e delle classi da coinvolgere

L’Istituto progetterà tale percorso a partire anche da eventuali iniziative già in atto in tal senso (che potrebbero essere replicate o implementate).

Il curriculum è progettato tenendo in conto una integrazione tra dimensione **tecnologica**, quella **cognitiva** ed **etica**

- dimensione tecnologica: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un’adeguata comprensione della “grammatica” dello strumento.
- dimensione cognitiva: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- dimensione etica e sociale: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po’ più l’accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Premesso ciò, è opportuno fare riferimento ad un **framework comune** per le competenze digitali e l’educazione ai media degli alunni dell’Istituto.

A tal fine è stato preso in considerazione il **DigComp 2.1.** = quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini”, con 5 aree di competenza e otto livelli di padronanza.

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

2. IL DIGICOMP COME BASE PER LA CREAZIONE DEL CURRICOLO

Nello specifico le aree di competenza individuate dal Digcomp sono:

Area 1: “Alfabetizzazione e dati”

L'area s'inquadra nella dimensione “informazionale” o “cognitiva” delle competenze digitali. Essa è relativa alla capacità di cercare, selezionare, valutare e riprocessare le informazioni in Rete.

I bambini e i ragazzi, relativamente al loro grado, dovrebbero:

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali;
3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).

Area 2: “Comunicazione e collaborazione”

Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online

1. Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali;
2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete;
3. Essere buoni “cittadini digitali”;
4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali;
5. Conoscere le “Netiquette”, ovvero le norme di comportamento online;
6. Saper gestire la propria “identità digitale”.

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”

Quest'area fa riferimento alle capacità di *“valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali”*.

Le specifiche competenze digitali che andranno sviluppate in questo caso sono:

1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali;
2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
3. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.
4. Comprendere i basilari principi di programmazione

Area 4: “Sicurezza”

Quest'area include la necessità di salvaguardare i propri dati personali e rispettare le regole nel trattare i dati altrui.

Nello specifico, bisognerebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze:

1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;
2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti;

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

3. Conoscere (ed esercitare) i propri diritti in termini di privacy e sicurezza.

Area 5: “Risolvere problemi”

Quest’area intende sviluppare l’abilità cosiddetta del problem solving, ovvero lo sviluppo del pensiero computazionale e dell’analisi di una situazione problematica con l’individuazione degli strumenti digitali più adeguati alla loro risoluzione.

Nello specifico, bisognerebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze:

1. Risolvere problemi tecnici, identificare e risolvere, quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali, i problemi tecnici (dai più semplici ai più complessi)
2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche, individuare le esigenze e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle. Regolare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie personali (ad es. accessibilità).
3. Usare creativamente le tecnologie digitali e utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell’elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.
4. Identificare i gap di competenza digitale Essere in grado di sostenere altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Individuare opportunità per auto-formarsi e tenersi al passo con l’evoluzione digitale.




3. LIVELLI DI PADRONANZA

Nell’intento di tracciare un percorso graduale all’interno di ciascuna competenza, il modello sceglie poi di indicare 3 livelli di padronanza (base, intermedio ed avanzato) diventati 8 e passa successivamente a descrivere esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti ed esempi di applicabilità, riferibili anche all’occupazione e al lavoro.

L’Istituto Malaspina prende a modello 3 soli livelli di padronanza: base – intermedio - avanzato

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.1	 Complessità del compito	 Autonomia	 Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida dove necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i miei bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

cfr. "Competenze digitali a Scuola, come usare il DigComp 2.1" di Sandra Troia
<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/competenze-digitali-a-scuola-come-usare-il-digcomp-2-1/>

Relativamente all'Istituto Malaspina è consigliabile non prendere in considerazione il livello "Altamente specializzato", più idoneo a ragazzi più grandi.

4. METODOLOGIA DI LAVORO: "Step by step"

Il modello DigComp 2.1., in riferimento allo sviluppo della competenza digitale, indirizza ad uno sviluppo ordinato e coerente della competenza, procedendo un gradino alla volta, e dal basso verso l'alto, perchè:

- prima di poter comprendere a fondo un concetto bisogna conoscerlo
- per poterlo applicare occorre averlo compreso
- prima di analizzarlo dobbiamo essere in grado di applicarlo
- per poter giudicare il valore di un concetto, dobbiamo averlo prima analizzato
- infine, per arrivare al livello cognitivo più alto, cioè alla capacità di creare nuovi concetti, dobbiamo aver consolidato tutti i passaggi precedenti

Questa scala a gradini è uno dei contenuti di DigComp e ci può aiutare nel corretto sviluppo della competenza digitale.

Rimangono da definire esempi didattici ed una programmazione di massima suddivisa per i gradi di scuola.

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA

CURRICOLO INFANZIA <i>Infanzia I - II - III anno</i>					
AREA COMPETENZA DIGICOMP	CONTENUTO/AZIONE PRESELTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA DIGICOMP
1 Informazioni e dati	X	X	X	X	X
2 Comunicare	1 = saper interagire attraverso le tecnologie digitali	<i>Sperimenta forme diverse di comunicazione attraverso tecnologie digitali e nuovi media</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Prove di videoconferenza – Registrazione delle proprie voci in digitale e loro manipolazione 	Laboratoriale	BASE
3 Produzione contenuti	1 = creare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali	<i>Renderli capaci di realizzare i propri artefatti per mezzo degli strumenti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni – Uso software didattici per sviluppo concetti topologici 	Laboratoriale	BASE
4 Sicurezza	X	X	X	X	X
5 Problem Solving	2 = saper individuare e utilizzare gli strumenti tecnologici in base ai bisogni 4 = usare creativamente le tecnologie digitali per creare conoscenza	<i>Saper conoscere e utilizzare gli strumenti opportuni allo scopo prefissato</i> <i>Dare le basi del pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscenza computer e sue periferiche principalmente microfono e casse e LIM – In alternativa conoscenza Tablet – Conoscenza webcam – Conoscenza software o APP per registrazione voci – Conoscenza (se presente) del document camera ottimo per condivisione storie – Prime esperienze con il coding e la robotica – l'apetta robotica Blue Bot 	Laboratoriale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO PRIMARIA (biennio) <i>Classi I - II</i>					
AREA COMPETENZA DIGICOMP	CONTENUTO/AZIONE PRESELT	OBIETTIVI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA DIGICOMP
1 Informazioni e dati	1 = navigare, ricercare dati e informazioni digitali	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conoscere Internet e le modalità di navigazione nella rete</i> 	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conoscenza Internet (indirizzi – domini)</i> – <i>Conoscenza utilizzo di un browser</i> – <i>I motori di ricerca</i> – <i>Modalità di navigazione (ambiente protetto)</i> – <i>Ricerche guidate alla LIM (da parte insegnante)</i> 	Lezione frontale Laboratoriale	BASE
2 Comunicare	1 = saper interagire attraverso le tecnologie digitali 5 = Conoscere le “Netiquette”, ovvero le norme di comportamento online	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Usare gli strumenti a disposizione (device e piattaforma e-learning) nell’ottica della didattica a distanza</i> – <i>Imparare le basilari norme di comportamento da adottare nel mondo digitale (netiquette)</i> – <i>Conoscere il meccanismo di funzionamento di una email e come avviene il recapito nella rete</i> 	<ul style="list-style-type: none"> – <i>La videoconferenza: strumenti necessari (webcam, casse e microfono) e suo funzionamento</i> – <i>Conoscenza ambiente Google Classroom</i> – <i>La netiquette per la DAD</i> – <i>Email: funzionamento ed utilizzo pratico</i> 	Laboratoriale Visione video esplicativi	BASE
3 Produzione contenuti	1 = creare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali 2 = Integrare e rielaborare contenuti digitali 4 = Comprendere i basilari principi di programmazione	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Realizzare elaborati con l’ausilio delle TIC</i> – <i>Conoscere le fondamenta dell’alfabetizzazione informatica (file, memoria, salvataggio etc.)</i> – <i>Saper utilizzare dispositivi di memoria rimovibili</i> – <i>Conoscere le basi di videoscrittura</i> – <i>Conoscere le basi della videografica</i> – <i>Imparare le basi del pensiero algoritmico e saperlo utilizzare</i> – <i>Far eseguire azioni ad un robottino</i> 	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Software didattici a supporto delle varie discipline con prodotto finale</i> – <i>File – Salvataggio - Cartelle e loro gestione</i> – <i>La pennina USB e il salvataggio in remoto</i> – <i>Videoscrittura: conoscenza tastiera e basi di editing corretto e formattazione</i> – <i>Videografica: disegni vettoriali con wordprocessor o disegni con Paint o similari</i> – <i>Creazione di storie multimediali</i> – <i>Il pensiero computazione e gli algoritmi</i> – <i>Le basi del coding e robotica: creazione di percorsi con un robottino</i> 	Laboratoriale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

4 Sicurezza	1 = Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Far acquisire il concetto di Internet come ambiente non protetto</i> - <i>Sensibilizzare gli alunni sul comportamento dei virus</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>I rischi base della navigazione in rete</i> - <i>I cookie</i> - <i>Accertamento delle fonti</i> - <i>I virus</i> 	Lezione frontale con uso della LIM	BASE
5 Problem Solving	2 = saper individuare e utilizzare gli strumenti tecnologici in base ai bisogni	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sviluppare mentalità critica e algoritmica</i> - <i>Illustrare le componenti dei macchinari</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Uso della LIM</i> - <i>Come funziona un PC</i> 	Laboratoriale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO PRIMARIA (triennio) Classi III – IV - V					
AREA COMPETENZA DIGICOMP	CONTENUTO/AZIONE PRESELTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA DIGICOMP
1 Informazioni e dati	1 = Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2 = Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di organizzare le proprie informazioni per un loro riutilizzo - Facilitare operazioni di ricerca in Internet - Come prelevare risorse da Internet da riutilizzare in altri contesti - Formare mente critica verso i contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Archiviare le informazioni - Creare bookmark di ricerca (con insegnante) - Fare ricerche in Internet (con insegnante) - Copiare testi e immagini da Internet - Valutare la veridicità dei contenuti proposti (attraverso attività di doppiaggio, sonorizzazione ed editing) 	Lezione frontale Laboratoriale	BASE
2 Comunicare	1 = Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2 = Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete 5 = Conoscere le principali norme di comportamento online 6 = Saper gestire la propria "identità digitale"	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di standardizzare il processo di condivisione dei documenti per una proficua comunicazione - Approfondire i modi di condivisione documenti - Imparare le procedure di login, logout per protezione siti e account - Conoscere i principi di netiquette in rete 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare attraverso piattaforme e-learning sicure - Formati di file e condivisione di documenti di vario tipo e attraverso vari modi - Parametri di accesso: login e logout - Netiquette in rete 	Laboratoriale	BASE
3 Produzione contenuti	1 = creare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali 2 = Integrare e rielaborare contenuti digitali 3 = Capire il copyright 4 = Comprendere i basilari principi di programmazione	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le principali categorie di software - Capire come funzionano le animazioni e imparare a realizzarle - Sintetizzare il proprio pensiero attraverso la costruzione di mappe concettuali - Il diritto d'autore - Usare il coding per la realizzazione di giochi o animazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso di SW didattici a supporto delle varie discipline - Elementi di fotoritocco - Uso di PPoint per esposizione temi e ricerche - Fare animazioni con gli strumenti digitali - Creare mappe concettuali per la sintesi dei contenuti disciplinari - Wordprocessor avanzato: formattazione di lettere e creazione di tabelle - Il copyright e il copyleft - Coding avanzato: uso di Scratch 	Laboratoriale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

4 Sicurezza	<p>1 = Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali</p> <p>2 = Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conoscere i pericoli della rete legati alla propria identità</i> - <i>Approfondire gli attacchi dei virus al nostro sistema informatico</i> - <i>Conoscere tutti i principali social network e come usarli in modo sicuro</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'identità digitale, il furto della identità e il business ad essa collegato</i> - <i>Virus – malware – trojan</i> - <i>Protezione propri account</i> - <i>I pericoli della rete</i> - <i>Funzionamento e pericoli dei social network: come usarli in modo sicuro e utile alla propria didattica</i> 	<p>Lezione frontale Laboratoriale</p>	BASE
5 Problem Solving	<p>2 = saper individuare e utilizzare gli strumenti tecnologici in base ai bisogni</p> <p>4 = usare creativamente le tecnologie digitali per creare conoscenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Usare le TIC come alleate per risolvere situazioni problematiche</i> - <i>Conoscere le TIC applicate ai vari ambiti</i> - <i>Saper utilizzare i diagrammi di flusso per rappresentare il funzionamento di un macchinario</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Risolvere compiti di realtà con l'aiuto delle TIC</i> - <i>Conoscere la tecnologia applicata ai vari ambiti</i> - <i>Utilizzare il metodo scientifico per risolvere problemi dati e organizzare le informazioni in diagrammi di flusso</i> - <i>Saper utilizzare un testo regolativo per costruzione di un artefatto</i> 	<p>Lezione frontale Cooperative Learning</p>	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
1. Informazioni e dati	- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	– <i>Esplicitare la necessità di informazione, ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali accedendovi e navigando fra loro. Creare ed aggiornare strategie personali di ricerca</i>	- <i>Copiare testi e immagini da internet</i>	Lezione laboratoriale	BASE
	- Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	– <i>Analizzare, confrontare e valutare criticamente l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</i> – <i>Analizzare, interpretare e valutare criticamente dati, informazioni e contenuti digitali</i>	- <i>Trovare informazioni in rete da diverse fonti e stabilire la fonte più completa</i>	Lezione frontale Lezione laboratoriale	BASE / INTERMEDIO
	- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	– <i>Organizzare, salvare e ritrovare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli e gestirli in un ambiente strutturato</i>	- <i>Raccogliere e utilizzare dati e informazioni ricavati da internet per illustrare un fenomeno all'interno di una disciplina scolastica</i>	Laboratoriale Flipped Classroom	BASE / INTERMEDIO

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
2. Comunicare	- Interagire attraverso le tecnologie digitali	- <i>Interagire attraverso varie tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazioni più adeguati in un contesto dato</i>	- <i>Comunicare con coetanei interni e/o esterni all'Istituto (es. eTwinning) e docenti utilizzando canali ufficiali adoperati all'interno della scuola (chat, email)</i>	Lezione laboratoriale Peer to Peer	BASE
	- Condividere attraverso le tecnologie digitali	- <i>Svolgere il ruolo di facilitatore, conoscere le modalità di condivisione e attribuzione</i>	- <i>Condividere file utilizzando canali ufficiali adoperati all'interno della scuola (email, cloud)</i>	Lezione laboratoriale Peer to Peer	BASE
	- Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	- <i>Identificare opportunità di sviluppo personale e cittadinanza attiva attraverso le tecnologie digitali</i>	- <i>Nel contesto dell'educazione alla cittadinanza acquisire dati e realizzare un report relativo a questioni di attività (salvaguardia ambiente, migrazioni, inclusione)</i>	Lezione frontale Laboratoriale	INTERMEDIO
	- Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- <i>Utilizzare tecnologie e strumenti digitali per instaurare processi collaborativi di costruzione e creazione di dati, risorse e conoscenze</i>	- <i>Collaborare a scuola e in ambiente extrascolastico per creare risorse (mappe concettuali, presentazioni, video)</i>	Lezione laboratoriale Peer to Peer	INTERMEDIO
	- Netiquette. Conoscere le norme di comportamento per utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali	- <i>Adattare le strategie di comunicazione alla platea a cui ci si rivolge, considerando la varietà di culture e generazioni presenti negli ambienti digitali</i>	- <i>Comunicare messaggi utilizzando tecnologie digitali tenendo conto del destinatario e adoperando il registro stilistico e linguistico più adatto al contesto e allo scopo</i>	Lezione frontale Laboratoriale	BASE
	- Gestire l'identità digitale	- <i>Conoscere la modalità di creazione e gestione di una o più identità digitali; saper tutelare la propria reputazione, trattare i dati che vengono creati attraverso vari strumenti, ambienti e servizi digitali</i>	- <i>Informare sulle modalità di creazione e gestione di un'identità digitale e sulla necessità della tutela della propria reputazione a lungo termine</i>	Lezione frontale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
3. Produzione contenuti	- Sviluppare contenuti digitali	– <i>Creare e pubblicare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso modalità digitali</i>	– <i>Creare materiali digitali personali (documenti di testo, tabelle, schemi, grafici, video, presentazioni multimediali)</i>	Lezione laboratoriale	BASE / INTERMEDIO
	- Integrare e rielaborare contenuti digitali	– <i>Modificare, raffinare, migliorare ed integrare informazioni e contenuti all'interno di una specifica area di conoscenza, al fine di creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti</i>	– <i>Migliorare, integrandolo con contenuti propri o ricavati dalla rete, un elaborato digitale (documenti di testo, tabelle, schemi, grafici, video, presentazioni multimediali) realizzato precedentemente</i>	Lezione laboratoriale	BASE / INTERMEDIO
	- Copyright e licenze	– <i>Comprendere come copyright e licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali</i>	– <i>Informare sulle leggi che tutelano la proprietà intellettuale. Saper distinguere la natura delle diverse licenze e saper scegliere quale materiale utilizzare in base alla sua licenza</i>	Lezione frontale Laboratoriale	BASE
	- Programmazione	– <i>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito specifico</i>	– <i>Conoscere un semplice linguaggio di programmazione (es. Scratch) Saper utilizzare un semplice linguaggio di programmazione</i>	Lezione frontale Laboratoriale	BASE / INTERMEDIO

I.C. MALASPINA MASSA

CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
4. Sicurezza	- Proteggere i dispositivi	- <i>Proteggere dispositivi e contenuti digitali, comprendere i rischi e le minacce degli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione, considerare gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy</i>	- <i>Conoscere le principali minacce della rete (phishing, furto di identità)</i> - <i>Conoscere i principali metodi atti a proteggere dispositivi e contenuti digitali (sicurezza a due fattori, antivirus, antimalware)</i>	Lezione frontale	BASE
	- Proteggere i dati personali e la privacy	- <i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Comprendere come usare e condividere informazioni personali, proteggendo se stessi e gli altri da possibili danni.</i> - <i>Comprendere che i servizi digitali utilizzano una "Informativa sulla privacy" per informare sul trattamento dei dati personali</i>	- <i>Conoscere i pericoli connessi alla mancata protezione dei dati personali</i> - <i>Conoscere le principali leggi di tutela della privacy e gli enti incaricati della protezione dei dati personali</i>	Lezione frontale	BASE
	- Proteggere la salute e il benessere	- <i>Essere in grado di evitare rischi per la salute fisica e psicologica quando si utilizzano tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e il prossimo da possibili pericoli in ambiente digitale (p. es. cyberbullismo). Conoscere le tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale</i>	- <i>Conoscere i pericoli per la salute fisica e psicologica legati all'uso scorretto dei dispositivi digitali, dei software e dei social media (dipendenza da videogiochi, ludopatia online, cyberbullismo)</i>	Lezione frontale	BASE
	- Proteggere l'ambiente	- <i>Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie e del loro uso</i>	- <i>Conoscere come, dove e da chi vengono ricavate le materie prime necessarie a produrre i dispositivi digitali, l'impatto ambientale del loro processo produttivo e del loro successivo smaltimento</i>	Lezione frontale	BASE

I.C. MALASPINA MASSA
CURRICOLO VERTICALE SULLE COMPETENZE DIGITALI

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
5. Problem Solving	- Risolvere problemi tecnici	<i>Identificare e risolvere i problemi tecnici (semplici o complessi) che possono insorgere utilizzando dispositivi e ambienti digitali (da problemi elementari a problemi più complessi)</i>	<i>Saper identificare e riuscire a risolvere semplici problemi tecnici che possono intervenire durante la produzione di un elaborato digitale o la comunicazione mediante dispositivi digitali</i>	Lezione frontale Laboratoriale	BASE