

**CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

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

## CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

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

**CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
<b>3. Produzione contenuti</b>	- Sviluppare contenuti digitali	Creare e pubblicare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso modalità digitali	Creare materiali digitali personali (documenti di testo, tabelle, schemi, grafici, video, presentazioni multimediali)	Lezione laboratoriale	<b>BASE / INTERMEDIO</b>
	- Integrare e rielaborare contenuti digitali	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	Migliorare, integrandolo con contenuti propri o ricavati dalla rete, un elaborato digitale (documenti di testo, tabelle, schemi, grafici, video, presentazioni multimediali) realizzato precedentemente	Lezione laboratoriale	<b>BASE / INTERMEDIO</b>
	- Copyright e licenze	Comprendere come copyright e licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	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	Lezione frontale, Lezione laboratoriale	<b>BASE</b>
	- Programmazione	Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito specifico	Conoscere un semplice linguaggio di programmazione (es. Scratch) Saper utilizzare un semplice linguaggio di programmazione	Lezione frontale Lezione laboratoriale	<b>BASE / INTERMEDIO</b>

**CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
<b>4. Sicurezza</b>	- Proteggere i dispositivi	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	Conoscere le principali minacce della rete (phishing, furto di identità) Conoscere i principali metodi atti a proteggere dispositivi e contenuti digitali (sicurezza a due fattori, antivirus, antimalware)	Lezione frontale	<b>BASE</b>
	- Proteggere i dati personali e la privacy	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. Comprendere che i servizi digitali utilizzano una "Informativa sulla privacy" per informare sul trattamento dei dati personali	Conoscere i pericoli connessi alla mancata protezione dei dati personali Conoscere le principali leggi di tutela della privacy e gli enti incaricati della protezione dei dati personali	Lezione frontale	<b>BASE</b>
	- Proteggere la salute e il benessere	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	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)	Lezione frontale	<b>BASE</b>
	- Proteggere l'ambiente	Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie e del loro uso	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	Lezione frontale	<b>BASE</b>

**CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO					
AREA COMPETENZA (DIGCOMP)	CONTENUTO/AZIONE PRESCELTI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	LIVELLO PADRONANZA (DIGCOMP)
<b>5. Problem Solving</b>	- Risolvere problemi tecnici	Identificare e risolvere i problemi tecnici (semplici o complessi) che possono insorgere utilizzando dispositivi e ambienti digitali (da problemi elementari a problemi più complessi)	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	Lezione frontale, Lezione laboratoriale	<b>BASE</b>