



Istituto Comprensivo Statale "Don Bosco"

Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado

via A. Vivaldi, 2 – 36010 Monticello Conte Otto (VI)

Tel. 0444/945923 - codice IPA istsc_viiic850004

Distretto n° 33 - C.M. VIIC850004 - C.F. 80018930240 - C.U. UF5UUX

Sito internet: www.icmonticello.edu.it - E-mail: viic850004@istruzione.it - Posta certificata: viic850004@pec.istruzione.it



Curricolo digitale Scuola secondaria primo grado

rielaborato a partire dal curriculum proposto da Iprase di Trento

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitalidescrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno	<ul style="list-style-type: none">conoscere e utilizzare più motori di ricercaricercare le informazioni attraverso parole chiave adeguate allo scopo	Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none">applicare la sintassi dei motori di ricerca;organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti e pertinenti);
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabiliriconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/<i>Fake news</i>) e fra fatti, opinioni e teorie	<ul style="list-style-type: none">identificare i corretti siti web, blog e database digitali per cercare informazioni sull'argomento di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;identificare le parole chiave utili per trovare informazioni riguardo l'argomento scelto;
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, ...)	<ul style="list-style-type: none">organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni <i>cloud</i>, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale	<ul style="list-style-type: none">utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca • comunicare con altre persone attraverso e-mail, chat, videoconferenze, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione (file) • conoscere e saper applicare opportune modalità di lavoro (sincrono e asincrono) in un documento condiviso 	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • condividere materiale e collaborare alla costruzione di nuovi elementi utili attraverso il cloud della scuola; • gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione per documenti o risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti;
<p>2.3 Esercitare la cittadinanza 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 la tecnologia per informarsi, migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo e responsabile • tutelare la propria reputazione online (<i>web reputation</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale, ...) • registrarsi correttamente a siti online utili • creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari • utilizzare il materiale reperito online con la consapevolezza dei diritti sul copyright • conoscere la normativa Legge 71/2017 - prevenzione e contrasto al cyberbullismo (contenuti principali) • comprendere e rispettare i principi di comportamento proposti durante incontri con la Polizia postale o altri esperti 	<ul style="list-style-type: none"> • confrontarsi con i compagni e col docente su come intende utilizzare le risorse digitali per la realizzazione di un compito comune; • realizzare presentazioni multimediali, video o infografiche per esporre il lavoro realizzato e differenziarle in base al loro utilizzo (esposizione fisica, pubblicazione online ,...); • decidere consapevolmente se è opportuno che il prodotto venga reso accessibile anche ad altri utenti della scuola; • utilizzare e creare dei QR Code per accedere e far accedere velocemente alle risorse presenti in rete.

Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> conoscere e saper utilizzare software applicativi, offline e online, per la realizzazione di presentazioni, video, infografiche 	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> creare o aggiornare una presentazione multimediale per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;
<p>3.3 Licenze e copyright</p>	<ul style="list-style-type: none"> comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore 	<ul style="list-style-type: none"> conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione utilizzare le Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quelle altrui indicare le fonti di informazione 	<ul style="list-style-type: none"> tradurre un racconto in fumetto mediante app online; realizzare filmati, video o videoclip come sintesi di vari materiali digitali o relativi ad una tematica specifica; progettare e realizzare infografiche o volantini su tematiche di interesse curando gli aspetti grafici e visivi;
<p>3.4 Programmare</p>	<ul style="list-style-type: none"> impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> analizzare un problema complesso e scomporlo in una sequenza di operazioni semplici conoscere i concetti di base della programmazione: sequenze di operazioni, cicli iterativi e condizionali, operatori logici, ... utilizzare i principali comandi di un programma a interfaccia grafica per il coding e la robotica 	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore; realizzare una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite, ...); utilizzare in classe la robotica con mBlock o Lego, con introduzione all'intelligenza artificiale e all'internet delle cose.

Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • individuare e saper spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola • conoscere l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo, i software applicativi e di protezione dai malware 	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • accedere al proprio account di istituto ricordando nome utente e password e salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione dalla scuola (password robusta, navigazione in incognito);
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	<ul style="list-style-type: none"> • essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • rispettare la privacy altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • analizzare che cosa sono il <i>phishing</i>, l'adescamento online, i rischi della ricezione di messaggi da profili falsi e applicare misure per evitarli (controllo impostazioni privacy, analisi possibili allegati infetti prima di eseguire il download); • analizzare come funzionano vendita e acquisti online, individuando rischi e opportunità;
4.3 Protezione della salute e del benessere	<ul style="list-style-type: none"> • essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social • adottare comportamenti responsabili con riferimento all'uso dei social e dei videogiochi 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali • conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi 	<ul style="list-style-type: none"> • proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo accessi recenti, ...); • capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social (attività sulle emozioni, momenti di riflessione, monitoraggi);
4.4 Protezione dell'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • dopo l'uso verificare lo spegnimento di computer, monitor, pulsanti di prese multiple; • stampare su carta solo se necessario, riciclare fogli usati per stampe di prova, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • condividere contenuti in modo che la privacy personale o di altre persone non siano danneggiate; • crea un blog o un ebook su cyberbullismo, esclusione sociale, sostenibilità nell'uso dei dispositivi digitali a casa e a scuola, ...

Area di competenza 5. Problem solving

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, ecc.) e agli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante ...) e saper intervenire in caso di piccoli malfunzionamenti • riconoscere gli indicatori di connessione (assenza, wifi, cavo ethernet), la sorgente di proiezione, le porte disponibili nel dispositivo, ... 	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico (ad es. storytelling, calcolo, disegno); • collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online; • ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere gli esercizi proposti dall'insegnante; • riconoscere l'importanza di "mettersi in gioco" e di partecipare alle iniziative didattiche proposte dagli insegnanti; • diagnosticare e risolvere insieme al docente i più comuni problemi e malfunzionamenti dei dispositivi e delle connessioni di rete; • risolvere problemi cercando aiuto tra le risorse messe a disposizione dall'insegnante; • redigere assieme ai compagni una piccola guida o uno schema per risolvere i problemi tecnici più comuni; • produrre un elenco di criteri e modalità per risolvere un problema; • creare un quiz con Google Moduli; • spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> • valutare le necessità e scegliere e utilizzare strumenti/ambienti digitali o software adatti alle esigenze 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione 	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • applicare processi cognitivi per risolvere, con l'uso di ambienti digitali, diversi problemi concettuali e situazioni problematiche 	<ul style="list-style-type: none"> • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento 	
5.4 identificare divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare la consapevolezza della necessità di consolidare e potenziare le competenze digitali, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione e con sempre più numerose applicazioni nella vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • condividere le conoscenze digitali con compagni, amici e familiari per apprendere e potenziare le proprie competenze 	