

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE I.C. PERGINE 1

COMPETENZE SP

PRIMO BIENNIO

Per il primo biennio si prevedono attività interdisciplinari propedeutiche all'utilizzo dei dispositivi digitali. Ogni volta che un docente utilizza la tecnologia in classe sta trasmettendo competenze digitali. Le seguenti attività si intendono svolte in classe dall'insegnante nella didattica quotidiana oppure proposte agli alunni in modo guidato, anche durante attività alla LIM.

- Accendere e spegnere un computer
- Utilizzo corretto di mouse, tastiera e monitor, microfono e webcam (Patente del mouse....)
- distinzione tra il computer e altre tipologie di device (tablet, cellulare...)
- Concetto base di account (spazio privato indipendente dalla postazione del pc)
- Avviare e chiudere semplici programmi
- Utilizzo di programmi grafici (tipo paint)
- Individuazione delle parole chiave e ricerca collettiva
- distinzione tra tipologia di contenuti
- concetto di e-mail (gmail)
- conoscenza di Classroom nei suoi aspetti e funzioni generali
- conoscenza regole condivise di comportamento
- conoscenza dello strumento Meet nei suoi aspetti e funzioni generali

3-4-5 CLASSE SP

Area di competenza	Abilità e conoscenze
INFORMAZIONE Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ricerca informazioni puntuali (date, luoghi, etc.) attraverso domande guidate Scegliere la parola chiave adatta Ricerca utilizzando parole chiave Ricerca informazioni da un sito specifico proposto dal docente Ricerca immagini adeguate alla consegna Gestire e archiviare le informazioni: creare nuovi file, aggiungere immagini, aprire, salvare, salvare con nome, gestire cartelle, organizzare file, etc.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagire attraverso le tecnologie digitali; Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali; Netiquette; Gestire l'identità digitale.	Attualmente nel nostro istituto le tecnologie digitali si diffondono mediamente tra i ragazzi negli anni successivi. Si sceglie invece di favorire le competenze relazionali, previste dal curricolo dell'istituto, che sono alla base della futura comunicazione e collaborazione online. La commissione si riserva annualmente di rivalutare queste competenze.

Creazione di contenuti digitali Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze	Creare contenuti attraverso programmi di comune utilizzo: • videoscrittura; • disegno; Conoscere ed utilizzare i principali comandi (nuovo file, apri, salva, salva con nome, annulla, ripeti, stampare un documento etc.) Rielaborare un contenuto digitale a partire da un lavoro fornito dal docente (scheda da completare, correggere o aggiungere la punteggiatura ad un testo) Sapere che esiste una «proprietà intellettuale» sui propri lavori digitali e non (racconti, disegni, presentazioni, etc.)
---	--

SICUREZZA**Proteggere i dispositivi****Proteggere i dati personali e la privacy****Proteggere la salute e il benessere****Proteggere l'ambiente**

Conoscere e rispettare le regole d'uso dei dispositivi della scuola

Conoscere l'importanza della password come strumento di protezione di un dispositivo

Conoscere l'importanza della password come strumento di protezione dei propri contenuti digitali

Rispettare la privacy propria e altrui

Disconnettere in modo adeguato il dispositivo per proteggere la propria privacy

Comprendere l'importanza del tempo e delle modalità corrette di utilizzo delle tecnologie

Spegnere (disconnettersi) sempre i dispositivi elettronici a fine utilizzo

Risolvere problemi tecnici	Riconoscere che c'è un problema nel normale funzionamento di uno strumento e chiedere aiuto all'insegnante Aiutare i compagni a risolvere semplici problemi tecnici
-----------------------------------	---

COMPETENZA IN USCITA dalla SSPG

Area di competenza	Abilità e conoscenze
INFORMAZIONE Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzo dei motori di ricerca per trovare informazioni in autonomia Utilizzo dei diversi filtri forniti dai motori di ricerca (ricerca per immagini, tipologia di licenze di utilizzo, etc.) Compiere una sintesi delle informazioni ricavate da più fonti (libro di testo, appunti, ricerca in rete, video, etc.) Conoscere il significato di fake news e mettere in pratica strategie per individuarle Gestire e archiviare i contenuti digitali utilizzando gli strumenti della G-Suite for Education (Google Drive, GMail, Google Classroom) Diffondere informazioni in modo consapevole, verificandone l'autenticità

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Interagire attraverso le tecnologie digitali; Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali; Interagire attraverso le tecnologie digitali; Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali; Collaborare attraverso le tecnologie digitali; Netiquette; Gestire l'identità digitale	Portare a termine un compito in più fasi che richieda un'interazione con il docente o con i compagni attraverso le tecnologie digitali (documenti condivisi, email, Google Classroom, etc.) Condividere documenti (Gmail, Drive, Classroom) Condividere link a siti o documenti Partecipare attivamente alla vita scolastica attraverso la rete (utilizzo della G-Suite per comunicare con i compagni e con i docenti, condividere compiti, creare sondaggi, etc.) Utilizzare gli strumenti della G-Suite for Education per archiviare e condividere contenuti digitali Sviluppare strategie attive per proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (sexting, cyberbullismo, fake news, hate speech, etc.) Conoscere il concetto di traccia digitale generata in rete attraverso diverse tecnologie Saper valutare l'adeguatezza di immagini e informazioni personali che si condividono in rete
Creazione di contenuti digitali Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze	Utilizzare programmi o strumenti della G-Suite per la creazione di contenuti digitali (relazioni, presentazioni, mappe, audio, video, foto, etc.) Portare a termine un progetto che preveda la creazione di un contenuto digitale come sintesi e rielaborazione di più lavori individuali Saper correttamente citare le fonti Conoscere le principali norme relative al diritto d'autore

Sicurezza Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente	Saper gestire in autonomia i dispositivi fissi e mobili (spostamento, carica, segnalazione guasti...) Rispettare la privacy propria e altrui (dati personali, immagini, informazioni, credenziali degli account...) Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri dai pericoli in ambienti digitali (sexting, furti di identità, dipendenza dai videogiochi, fake news) Conoscere le procedure per segnalare alle autorità competenti (insegnanti, Dirigente, polizia postale, Moige...) eventuali abusi nell'utilizzo delle tecnologie digitali Utilizzare le tecnologie digitali nell'ottica della riduzione degli sprechi di carta
RISOLVERE PROBLEMI Risolvere problemi tecnici Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Individuare divari di competenze digitali	Riconoscere che c'è un problema nel normale funzionamento di uno strumento mobile o fisso, o un problema legato alla rete Segnalare malfunzionamenti non risolti al docente Utilizzare le tecnologie digitali per risolvere problemi concreti (recuperare i compiti dai propri compagni, comunicare ai compagni informazioni e compiti, contattare i docenti, utilizzo di programmi a sfondo didattico tipo Quizlet, Kahoot!, etc.) Creare presentazioni, video, audio, immagini in modo libero e creativo Cooperare con compagni e docenti per risolvere i diversi problemi che possono sorgere in ambienti digitali