

Scuola Secondaria di I Grado “Ettore Pais”

VIA A. NANNI, n. 9 – 07026 OLBIA

C.M. SSMM027002 – C.F.: 91015270902 Tel. 078925420/203117 – Fax 0789203117

e-mail: SSMM027002@istruzione.it

pec: ssmm027002@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE - STEAM

(Approvato con delibera del collegio dei docenti del 12 gennaio 2024, delibera n. 2.a)



PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curriculum Digitale della scuola secondaria di primo grado "Ettore Pais" è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016)**..

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0**. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento

indicati. Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto.

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Struttura del Curricolo digitale



Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:

1: Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	2: Comunicazione e collaborazione 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	3: Creazione di contenuti digitali 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Programmazione	4: Sicurezza 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	5: Risolvere problemi 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali
--	--	---	---	---

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto **livelli di padronanza**:

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	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
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	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
5. Soluzione di problemi	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

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

LIVELLO COMPLESSIVO	BASE		INTERMEDIO		AVANZATO		ALTAMENTE SPECIALIZATO	
Livelli di competenza DigComp 2.2	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITA DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Compiti ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle proprie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Conoscere	Conoscere	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO – CLASSE PRIMA

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE PRIMA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittori 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			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.		• Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.		• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
• Lim – pc - tablet • Internet • Google Suite for edu, Microsoft teams • Google maps, earth... • Motori di ricerca • Padlet • Checklist e griglie di valutazione dei siti • Schede di lavoro per webquest			• Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet • Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini • Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati • Escape room • Analisi delle fake news		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con quida se necessario	Conoscere	

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE PRIMA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza:		2.1 Interagire 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			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2					
A livello base, in autonomia o 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.		CONOSCENZA		ABILITA'	
		• Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • I servizi digitali pubblici e privati. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co- creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • L'identità digitale.		• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	
STRUMENTI		ATTIVITA'			
• Lim – pc - tablet • wikispaces - Blog Internet; Chat - forum Seesaw Padlet Classe virtuale Cloud • Dropbox - Google apps for edu Google classroom- Microsoft Teams		• Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) • Pubblicazione contenuti in wiki; Documentazione in rete • Scambio; Gruppi, forum e comunità di pratiche			
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

CURRICOLO DI ISTITUTO	CLASSE PRIMA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI	
Descrittori di competenza:	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. - Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. - I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. - Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. - È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. - È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. - È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. - È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. - È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi. - È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.
STRUMENTI		ATTIVITA'
- MULTIMEDIALITA' - Lim – pc- tablet - scanner - digital camera - Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni – Audacity, Wikispaces Internet Scratch App - Sw e tool per eBook - SOCIAL READING - Lim – pc- tablet - scanner - digital camera - Sito internet e blog Google Suite for edu Betwyll e Twitter - QRcode - Programmi per presentazioni e Videografica - DOCUMENTAZIONE - Lim – pc- tablet - internet - Video camera, Fotocamera, Movie maker Open office Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Drive) Archivi in cloud (dropbox, Google Drive)		- Storie multimediali; Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico); Storytelling - Oggetti didattici multimediali - Filmati; Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte - EBook - Podcast - Infografiche – Fotoritocco - Book speed dating; Twletteratura; Videorecensioni; Booktrailer - Infografiche; Manifesti parlanti - Podcast; Documentari - Giornalini on line - Filmati - Archivi in cloud; Documentazione dei progetti; Presentazioni; Repository - Percorsi tecnologici e unplugged

• Wiki Blog, Google Sites e Sito web di istituto Sw e tool per ebook • SW e tool per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) SW e tool per presentazioni (Slideshow, Padlet, Blendspace, Prezi, Spark Adobe...) • PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING • Lim – pc- tablet Programma il futuro Code.org • Scratch, Makey Makey, Smart Toys App • Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni		• Codyway; Pixel art; Cody e Roby; Scratch e Scratch jr; Robotica ed elettronica educativa; App per coding • Tinkering		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

CURRICOLO DI ISTITUTO	CLASSE PRIMA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA	4. SICUREZZA		
Descrittori di competenza:	Descrittori 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		
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili.	• Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media	
STRUMENTI		ATTIVITA'	
RISCHI • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE • Manifesto della comunicazione non ostile • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni PROTEZIONE DATI • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni		• Progetto cyberbullismo, • dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... • Azioni Generazioni Connesse • Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • Lavoro su hate speech e linguaggio sui social • Azioni Generazioni connesse • Visione e discussione materiali campagne online • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni	

DIRITTI E COPYRIGHT • Lim – pc- tablet Internet Google • Regolamenti • Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni		• Concetto di impronta digitale • Privacy e protezione dati personali e identità • Reputazione on line • Azioni Generazioni connesse • Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • Copyright e “copyleft” – introduzione al diritto d’autore • licenze e diritti di utilizzo • citazione, omaggio, plagio • citare le fonti (credits) • libertà di stampa • Contenuti educativi aperti		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE PRIMA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		5. RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori di competenza:		5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli; - individuare problemi di accessibilità;		Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).		- È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. - È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. - È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. - È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. - È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
- Lim – pc - tablet Internet - Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni - SW e tool vari (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, - atlanti e dizionari on line Dropbox - Google Suite For Education - MICROSOFT Teams			- Mappe concettuali - Schemi, tabelle, grafici - Presentazioni multimediali - Abstract - Web quest - Ricerche - Approfondimenti - Citare le fonti - Creare sitografie e archivi/repository		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO – CLASSE SECONDA

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE SECONDA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittori di competenza:		1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • 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 di dati, informazioni e contenuti digitali.		• Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.		• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
• Lim – pc - tablet • Internet • Google Suite for edu, Microsoft teams; Google maps, earth... • Motori di ricerca • Padlet o altre app per muri virtuali • Checklist e griglie di valutazione dei siti; Schede di lavoro per webquest			• Lettura e analisi di una pagina web; Utilizzo dei motori di ricerca; Utilizzo di parole chiave; Valutazione di siti internet; Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line; Selezione di informazioni organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali; Reperimento immagini; Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati; Escape room; Analisi delle fake news		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE SECONDA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Descrittori di competenza:		2.1 Interagire 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			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).		• Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • I servizi digitali pubblici e privati. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co- creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. • L'identità digitale.		• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
• Lim – pc - tablet • wikispaces - Blog Internet • Chat - forum Seesaw Padlet Classe virtuale Cloud • Dropbox - Google apps for edu Google classroom- Microsoft Teams			• Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) • Pubblicazione contenuti in wiki • Documentazione in rete • Scambio • Gruppi, forum e comunità di pratiche		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

CURRICOLO DI ISTITUTO	CLASSE SECONDA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI	
Descrittori di competenza:	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
	CONOSCENZA	ABILITA'
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. - Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. - I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. - Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. - È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. - È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi - È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.
STRUMENTI		ATTIVITA'
MULTIMEDIALITA' - Lim – pc- tablet - scanner - digital camera - Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni – Audacity, Wikispaces Internet Scratch App - Sw e tool per eBook		- Storie multimediali - Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) - Storytelling - Oggetti didattici multimediali - Filmati; Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte - EBook - Podcast - Infografiche – Fotoritocco
SOCIAL READING - Lim – pc- tablet - scanner - digital camera - Sito internet e blog Google Suite for edu Betwyll e Twitter - QRcode - Programmi per presentazioni e Videografica		- Book speed dating - Twletteratura - Videorecensioni; Booktrailer
DOCUMENTAZIONE - Lim – pc- tablet - internet - Video camera, Fotocamera, Movie maker Open office Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Drive) Archivi in cloud (dropbox, Google Drive) - Wiki Blog, Google Sites e Sito web di istituto Sw e tool per ebook - SW e tool per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) SW		- Infografiche; Manifesti parlanti - Podcast; Documentari - Giornalini on line; Filmati - Archivi in cloud; Documentazione dei progetti - Presentazioni; Ebook - Repository

e tool per presentazioni (Slideshow, Padlet, Blendspace, Prezi, Spark Adobe...)				
PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING • Lim – pc- tablet Programma il futuro Code.org • Scratch Makey Makey Smart Toys App Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni		• Percorsi tecnologici e unplugged; Codyway • Pixel art • Cody e Roby; Scratch e Scratch jr • Robotica ed elettronica educativa • App per coding • Tinkering		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

CURRICOLO DI ISTITUTO	CLASSE SECONDA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA	4. SICUREZZA		
Descrittori 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		
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	CONOSCENZA	ABILITA'	
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	• Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo	• È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	
STRUMENTI		ATTIVITA'	
RISCHI • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuri in rete...) Libri e pubblicazioni		• Progetto cyberbullismo, • dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... • Azioni Generazioni Connesse	

NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE • Manifesto della comunicazione non ostile • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) • Libri e pubblicazioni		• Visione e discussione materiali campagne on line e di • Polizia postale e delle Comunicazioni • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • Lavoro su hate speech e linguaggio sui social • Azioni Generazioni connesse		
PROTEZIONE DATI • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni		• Visione e discussione materiali campagne online • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni		
DIRITTI E COPYRIGHT • Lim – pc- tablet Internet Google • Regolamenti • Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni		• Concetto di impronta digitale • Privacy e protezione dati personali e identità • Reputazione on line • Azioni Generazioni connesse • Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • Copyright e “copyleft” – introduzione al diritto d’autore • licenze e diritti di utilizzo • citazione, omaggio, plagio • citare le fonti (credits) • libertà di stampa • Contenuti educativi aperti		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con quida se necessario	Conoscere

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE SECONDA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		5. RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori 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			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi; - usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.		Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).		- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. - È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
- Lim – pc - - tablet Internet - Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni - SW e tool vari (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line Dropbox - Google Suite For Education - MICROSOFT Teams			- Mappe concettuali - Schemi, tabelle, grafici - Presentazioni multimediali - Abstract - Web quest - Ricerche - Approfondimenti - Citare le fonti - Creare sitografie e archivi/repository		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere	

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO – CLASSE TERZA

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE TERZA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittori di competenza:		1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • 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 di dati, informazioni e contenuti digitali.		• Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.		• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
• Lim – pc - tablet • Internet • Google Suite for edu, Microsoft teams; Google maps, earth... • Motori di ricerca • Padlet e altri strumenti analoghi • Checklist e griglie di valutazione dei siti • Schede di lavoro per webquest			• Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca; Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet; Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini • Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati; Escape room • Analisi delle fake news		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere	

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE TERZA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza:		2.1 Interagire 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		
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA	ABILITA'	
A livello base, in autonomia, erisolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).		• Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. • Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • I servizi digitali pubblici e privati. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. • Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. • L'identità digitale.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	
STRUMENTI			ATTIVITA'	
• Lim – pc - tablet • wikispaces - Blog Internet • Chat - forum Seesaw Padlet Classe virtuale Cloud • Dropbox - Google apps for edu Google classroom- Microsoft Teams			• Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) • Pubblicazione contenuti in wiki; Documentazione in rete • Scambio • Gruppi, forum e comunità di pratiche	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere

CURRICOLO DI ISTITUTO	CLASSE TERZA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI	
Descrittori di competenza:	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
	CONOSCENZA	ABILITA'
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; - realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; - selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; - indicare le fonti di informazione; realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. - Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. - I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. - Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. - È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. - È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. - È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi - È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.
STRUMENTI		ATTIVITA'
MULTIMEDIALITA' - Lim – pc- tablet - scanner - digital camera - Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni – Audacity, Wikispaces Internet Scratch App - Sw e tool per eBook SOCIAL READING Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Sito internet e blog Google Suite for edu Betwyll e Twitter - QRcode Programmi per presentazioni e Videografica		- Storie multimediali - Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) - Storytelling - Oggetti didattici multimediali - Filmati - Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte - EBook - Podcast - Infografiche – Fotoritocco - Book speed dating - Twletteratura - Videorecensioni - Booktrailer - Infografiche - Manifesti parlanti
DOCUMENTAZIONE		

- Lim – pc- tablet - internet
- Video camera, Fotocamera, Movie maker Open office Registratore di suoni
- Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Drive) Archivi in cloud (dropbox, Google Drive)
- Wiki Blog, Google Sites e Sito web di istituto Sw e tool per ebook
- SW e tool per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) SW e tool per presentazioni (Slideshow, Padlet, Blendspace, Prezi, Spark Adobe...)

PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING

- Lim – pc- tablet Programma il futuro Code.org
- Scratch Makey Makey Smart Toys App
- Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni

- Podcast
- Documentari
- Giornalini on line
- Filmati
- Archivi in cloud
- Documentazione dei progetti
- Presentazioni
- Ebook
- Repository
- Percorsi tecnologici e unplugged
- Codyway
- Pixel art
- Cody e Roby
- Scratch e Scratch jr
- Robotica ed elettronica educativa
- App per coding 13
- Tinkering

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE TERZA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREA DI COMPETENZA		4. SICUREZZA	
Descrittori 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	
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA	ABILITA'
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; - riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); - essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.		- Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. - Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. - Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. - Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. - Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. - I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. - Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). - Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. - Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	- È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola - È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali - È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli - È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. - È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.
STRUMENTI		ATTIVITA'	
RISCHI - Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE - Manifesto della comunicazione non ostile		- Progetto cyberbullismo, - dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... - Azioni Generazioni Connesse - Visione e discussione materiali campagne on line e di - Polizia postale e delle Comunicazioni - Lettura e discussione di libri e pubblicazioni - Lavoro su hate speech e linguaggio sui social - Azioni Generazioni connesse	

• Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) • Libri e pubblicazioni • PROTEZIONE DATI • Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Libri e pubblicazioni DIRITTI E COPYRIGHT • Lim – pc- tablet Internet Google • Regolamenti • Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni	• Visione e discussione materiali campagne online • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • • • Concetto di impronta digitale • Privacy e protezione dati personali e identità • Reputazione on line • Azioni Generazioni connesse • Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni • Lettura e discussione di libri e pubblicazioni • Copyright e “copyleft” – introduzione al diritto d’autore • licenze e diritti di utilizzo • citazione, omaggio, plagio • citare le fonti (credits) • libertà di stampa • Contenuti educativi aperti			
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere

CURRICOLO DI ISTITUTO		CLASSE TERZA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA DI COMPETENZA		5. RISOLVERE PROBLEMI			
Descrittori 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			
COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		CONOSCENZA		ABILITA'	
Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi; - usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.		Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).		- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. - È in grado di costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di .gaming come le escape room.	
STRUMENTI			ATTIVITA'		
- Lim – pc - tablet Internet - Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni - SW e tool vari (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line Dropbox - Google Suite For Education - MICROSOFT Teams			- Mappe concettuali - Schemi, tabelle, grafici - Presentazioni multimediali - Abstract - Web quest - Ricerche - Approfondimenti - Citare le fonti - Creare sitografie e archivi/repository		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE					
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo	
intermedio	3	Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi	Da solo	Comprendere	

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

A1 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:	• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • 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 e l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.
A2 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:	• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).
A3 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:	• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.
A4 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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 atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
A5 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, 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 strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

**TRAGUARDI FORMATIVI
FINE SCUOLA SECONDARIA I GRADO**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018	
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE E ABILITÀ
INFORMAZIONE Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news. Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale. Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE) Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti. CREAZIONE CONTENUTI Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi. SICUREZZA dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze. PROBLEM SOLVING Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche • Conosce gli elementi basilari del pensiero computazionale e sa definirli. • Saper utilizzare in maniera corretta il web e la rete. • Saper utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Saper utilizzare le proprie competenze in progetti interdisciplinari e transdisciplinari STEM e STEAM, con particolare attenzione al coinvolgimento delle studentesse per colmare il gender gap. • Saper programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare sistemi esterni come i robot.

Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	
--	--

METODOLOGIE

Sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.). Le attività progettate si avvicinano inoltre, per loro natura, a "Compiti autentici di realtà", essendo finalizzate alla produzione di un prodotto "concreto" (ad es. Rudimentale videogioco), seppur semplice, distribuibile digitalmente ed utilizzabile

ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI E STRUMENTI

SPAZI: Le attività di coding avranno luogo negli spazi più idonei alle loro contingenze: aula (attività unplugged); atelier (attività plugged ed unplugged); laboratorio informatico (attività plugged); spazi all'aperto (Cody Maze; Coding Hunting Games).

STRUMENTI: Computers in numero sufficiente a permettere il lavoro almeno in coppia; connessione LAN/WLAN stabile; Smart Toys: BeeBot, Blue Bot Doc, Mind Designer, Ozobot, Lego WeDo; scacchiere di dimensioni adatte all'uso dei robot; scacchiere a pavimento per la rappresentazione fisica

VERIFICHE E VALUTAZIONE

Le verifiche e la valutazione deriveranno dalla tipologia dell'impianto didattico adoperato dal docente. Nella nostra scuola, l'orientamento della didattica alla realizzazione di compiti di realtà, all'interno di un'unità di apprendimento più vasta e con una tempistica più lunga, ci spinge a delineare in maniera circoscritta le competenze messe in gioco, per poterle osservare con maggiore attenzione e definire il livello raggiunto da ciascun alunno, senza cadere in una valutazione sincretica del "manufatto" prodotto dal gruppo di lavoro. Già nella fase di progettazione del compito, è necessario esplicitare cosa e come andremo a valutare. Sarà opportuno coinvolgere anche l'alunno in un processo di autovalutazione, come momento di crescita della propria consapevolezza e analisi del metodo di studio. Come strumenti per la valutazione sono molto efficaci le rubriche di valutazione, le schede di riflessione e autovalutazione personale, il diario di bordo e il portfolio.