

*Curricolo digitale scuola secondaria – approvazione Collegio docenti 22 giugno 2002*

COMPETENZA	DIMENSIONE DI COMPETENZA (obiettivi)	ESEMPI DI ATTIVITA' 1-2 classe	ESEMPI DI ATTIVITA' 3 classe	STRUMENTI
<b>RICERCARE INFORMAZIONI E VALUTARE DATI</b>	<p>NAVIGARE IN RETE</p> <p>RICERCARE E SELEZIONARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI ADEGUATI AL COMPITO</p> <p>VALUTARE L’AFFIDABILITA’ DI DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p> <p>GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>Lettura e analisi di una pagina web</p> <p>Utilizzo dei motori di ricerca</p> <p>Individuazione i fonti di informazione</p> <p>Confronto delle informazioni trovate in rete con altre fonti</p> <p>Webquest strutturati: utilizzo di internet e i motori di ricerca per reperire informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall’insegnante.</p> <p>Accesso all’e-book dei libri di testo</p>	<p>Analisi e selezione di fonti online</p> <p>Analisi delle fake news</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente</p>	<p>Lim</p> <p>PC e tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google Suite for Education</p> <p>Motori di ricerca</p> <p>Checklist e griglie di valutazione dei siti</p> <p>Schede di lavoro per Webquest</p>
<b>COMUNICARE E COLLABORARE</b>	INTERAGIRE ATTRAVERSO L’USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALE	Accesso a classroom e utilizzo delle applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.	Organizzare gruppi di studio virtuali	Lim PC e tablet

	<p>CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>IMPEGNARSI NELLA CITTADINANZA CON LE TECNOLOGIE DIGITALI</p> <p>CONOSCERE E PRATICARE LA NETIQUETTE</p> <p>GESTIRE CORRETTAMENTE LA PROPRIA IDENTITA' DIGITALE</p>	<p>Utilizzo della posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</p> <p>Utilizzo degli spazi di lavoro (classi virtuali) dell'Istituto</p> <p>Testi, storie, ricerche in modalità individuali o come scrittura collaborativa</p> <p>Documentazione in rete e scambio informazioni</p>	<p>Pubblicazione contenuti nella piattaforma scolastica</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.</p>	<p>Internet</p> <p>Google Classroom</p> <p>Classe virtuale</p> <p>Cloud</p> <p>Dropbox</p>
<p><b>CREARE CONTENUTI DIGITALI</b></p>	<p>SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI</p> <p>COPYRIGHT E LICENZE</p>	<p>Storie multimediali</p> <p>Storytelling</p> <p>Creazione di una presentazione e/o lezione</p> <p>Produzione e rielaborazioni di immagini e/o filmati</p> <p>Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo.</p> <p>Documentazione progetti</p>	<p>Creazione di un giornalino online, di un blog oppure di un sito internet</p> <p>Creazione di ebook (es. per l'esame di terza media)</p> <p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link.</p>	<p>Lim</p> <p>PC e tablet</p> <p>Scanner e digital camera</p> <p>Internet</p> <p>Programmi di videoscrittura e per le presentazioni</p> <p>Software di grafica</p> <p>Movie Maker</p> <p>Audacity (programma per registrazione suoni)</p> <p>Software e tools per ebook e presentazioni</p> <p>Google Classroom</p> <p>Classe virtuale</p>

		<p>Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link.</p> <p>Archiviazione in un cloud</p>	<p>Realizzare mappe concettuali, quiz.</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Citazione delle fonti nel rispetto dei diritti d'autore</p>	<p>Cloud Dropbox</p>
<b>SICUREZZA</b>	<p>PROTEGGERE I DISPOSITIVI</p> <p>PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY</p> <p>TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE</p> <p>TUTELARE L'AMBIENTE</p>	<p>Progetti su cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi online, adescamento....</p> <p>Lavori su hate speech e linguaggio sui social</p> <p>Privacy e protezione dati personali e identità</p> <p>Reputazione online</p> <p>Copyright e diritto d'autore</p> <p>Licenze e diritti di utilizzo</p> <p>Credits</p> <p>Libertà di stampa</p>	<p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news)</p>	<p>Lim PC e tablet Internet Siti di riferimento: Generazioni Connesse, Sicuriinrete..... Regolamenti Libri e pubblicazioni</p>
<b>PROBLEM SOLVING</b>	<p>RISOLVERE SEMPLICI PROBLEMI TECNICI</p> <p>IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE</p> <p>UTILIZZARE CREATIVAMENTE</p>	<p>Selezione di mappe e schemi</p> <p>Creazione di mappe concettuali, schemi, tabelle, grafici</p> <p>Presentazioni multimediali</p>	<p>Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico.</p>	<p>Lim PC e tablet Internet Siti relativi agli argomenti cercati Google Suite for Education Motori di ricerca</p>

	LE TECNOLOGIE DIGITALI  IDENTIFICARE I GAP DI COMPETENZA DIGITALE	Webquest  Ricerche e approfondimenti		Software e tools vari (Cmap, Freemind...) Dropbox
<b>ATTIVITÀ STEM DIGITALI</b> (codocenza scienze e tecnologia; laboratori opzionali)	LABORATORIO STEM e/o attività codocenza SCIENZE E TECNOLOGIA	Utilizzo di App per coding (es. Scratch)  Attività di Robotica ed elettronica educativa	Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. Partecipazione a progetti come “L’ora del codice”. Programma il futuro. Partecipazione a competizioni di robotica ( First Lego League)	KIT attività Stem: Arduino, Mbot... Siti: Programma il Futuro, Code.org... App: Scratch, Makey, Lego....