

CURRICOLO
VERTICALE
DI
ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE

EDUCAZIONE DIGITALE

I nuovi media, in quanto ambiente digitale online, sono una nuova forma di comunicazione e socializzazione che i giovani praticano con il gruppo dei pari e che utilizzano per apprendere e costruire la propria identità. La pervasività dei media digitali e l'utilizzo quotidiano in contesti informali richiedono una riflessione sulla loro presenza ed integrazione in ambito educativo-didattico.

Le Nuove Indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia e per il primo ciclo d'istruzione prendono atto del nuovo scenario culturale e sociale e della complessità del "paesaggio educativo".

Nel testo ministeriale si precisa che:

- *“la diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell'apprendimento. La scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere”*;
- *“sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di molti e diversi codici, la competenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione”*;
- *“il fare scuola oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale”*;
- *“le relazioni con gli strumenti informatici sono tuttora assai diseguali fra gli studenti come fra gli insegnanti, il lavoro di apprendimento e riflessione dei docenti e di attenzione alla diversità di accesso ai nuovi media diventa di decisiva rilevanza”*.

La diffusione delle nuove tecnologie e l'appropriazione di esse da parte delle nuove generazioni impongono quindi di trovare un equilibrio tra le nuove risorse e le competenze digitali che esse richiedono e l'esigenza di un accesso ampio e inclusivo ai media.

Il Curricolo di Alfabetizzazione digitale è finalizzato a sviluppare *spirito critico, consapevolezza e responsabilità* negli studenti perché possano *esercitare una piena cittadinanza digitale* passando da *consumatori passivi* a *consumatori critici e produttori responsabili* di contenuti.

Il Curricolo Verticale è da intendersi come **percorso iniziale e propedeutico** allo sviluppo di competenze specifiche digitali utili a comprendere l'importante cambiamento nel modo di reperire informazioni e di comunicare, e utili a promuovere un utilizzo efficace e sicuro dei nuovi media.

I **traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali** tengono conto della *dimensione tecnologica*, della *dimensione cognitiva*, della *dimensione etica*.

DIMENSIONE TECNOLOGICA

Uso amichevole e critico delle TSI. Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI.

DIMENSIONE COGNITIVA

Raccolta delle informazioni e loro uso critico e sistematico. Consapevolezza sulla validità o meno delle informazioni.

DIMENSIONE ETICA

Consapevolezza della responsabilità etica e giuridica nell'uso interattivo delle TSI e dell'impegno ad una corretta interazione nella comunità e network.

| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | PROFILO DELLO STUDENTE |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>La competenza digitale</i> consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico <i>le tecnologie della società dell'informazione (TSI)</i> per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle <i>tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC)</i>: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> | <p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza <i>le tecnologie della comunicazione</i> per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p> |

SCUOLA DELL'INFANZIA

| <i>Campi di esperienza</i> | <i>Traguardi per lo sviluppo della competenza</i> |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I discorsi e le parole (alfabetizzazione digitale) | ❖ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. |
| Numero e spazio (alfabetizzazione digitale) | ❖ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. |
| Il corpo e il movimento (alfabetizzazione digitale) | ❖ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio. |
| Immagini, suoni, colori. (alfabetizzazione digitale) | ❖ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. |

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZA DIGITALE DELLA SCUOLA DEL PRIMO CICLO
ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

| Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria | Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> ❖ L'alunno opera sotto la supervisione dell'insegnante, su vari device digitali per esplorare, salvare, presentare. ❖ Segue le procedure indicate per produrre contenuti digitali e produce semplici contenuti digitali con le applicazioni proposte. ❖ Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. ❖ Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti. ❖ Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali. ❖ Inizia ad attivare semplici riflessioni in merito alla dimensione etica e valoriale dei contenuti medialti che osserva. ❖ Sa che la tecnologia implica responsabilità sociale fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria e altrui (privacy, diritti d'autore...). | <ul style="list-style-type: none"> ❖ L'alunno conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. ❖ Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. ❖ Ricerca, interpreta e valuta le informazioni offerte dal web. ❖ Rielabora, sotto la supervisione dell'insegnante, in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc). ❖ È consapevole del proprio consumo mediale e delle regole della comunicazione digitale. ❖ Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria e altrui fuori e dentro la rete. |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

Nella società dell'informazione, l'alfabetizzazione digitale è cruciale per raggiungere una cittadinanza piena e attiva.

| COMPETENZE DIGITALI | SCUOLA DELL'INFANZIA | SCUOLA PRIMARIA | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DIMENSIONE TECNOLOGICA (Usare dispositivi tecnologici) | Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco | Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. | Conosce e utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. |
| | | Di fronte a piccoli problemi d'uso chiede aiuto. | Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. |
| | Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch). | Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. | Opera- sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. |
| | | Usa la rete sotto la guida dell'insegnante. | Usa la rete sotto la guida dell'insegnante. |
| | | Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione. | Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione. |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DIMENSIONE COGNITIVA (Giocare-visionare-cogliere-ricercare-interpretare-elaborare-progettare-selezionare-valutare) | Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare creare. | Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. | Ricerca, interpreta e valuta le informazioni. |
| | Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca. | Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali. | Sceglie e utilizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali. |
| | | Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati. | Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc) |
| DIMENSIONE ETICA (Rispettare-condividere-raccontare-supervisionare-valutare i pericoli della rete) | Impara a condividere il gioco . | Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali. | È consapevole del consumo mediale. |
| | Racconta ciò che vede sugli schermi. | | Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale. |
| | | Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. | E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. |

SCUOLA PRIMARIA

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

| OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA-SECONDA-TERZA | | |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NUCLEI TEMATICI | OBIETTIVI | ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE |
| DIMENSIONE TECNOLOGICA (Usare dispositivi tecnologici) | <p>A. Accendere e spegnere correttamente un pc o tablet.</p> <p>B. Usare correttamente il mouse.</p> <p>C. Usare in modo corretto alcune parti della tastiera.</p> <p>D. Utilizzare alcune funzioni principali come aprire un file esistente, creare un nuovo file, salvare i file e scrivere un testo.</p> <p>E. Utilizzare il pc con la supervisione dell'insegnante per scrivere, disegnare, compilare tabelle.</p> <p>F. Utilizzare la procedura corretta per accedere alla rete per prendere visione dei contenuti indicati dall'insegnante.</p> | <p>Attività per accendere e spegnere un pc o un tablet.</p> <p>Attività di motricità fine con il mouse.</p> <p>Attività per utilizzare tutti i simboli della tastiera (grafemi e cifre, maiuscole, bloc maiusc., canc, barra spaziatrice, invio, punteggiatura, funzioni tasto maiuscole per utilizzare i simboli posti in alto dei tasti).</p> <p>Attività per utilizzare le funzioni di base di videoscrittura per la produzione di semplici testi: formattare un testo (giustificare, modificare il carattere, colore, grandezza e stile), caricare immagini, avviare una stampa, costruire semplici tabelle, disegnare e scrivere.</p> <p>Attività per conoscere e utilizzare i comandi e le funzioni del programma Paint per disegnare o modificare immagini.</p> <p>Attività per conoscere i principali dispositivi informatici di input e output (LIM, cuffie, stampante, tastiera, ...)</p> <p>Giochi individuali, a coppie, di gruppo.</p> |

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>DIMENSIONE COGNITIVA (Giocare-visionare-cogliere-ricercare-interpretare-elaborare-progettare-selezionare-valutare)</p> | <p>A. Riconoscere, saper utilizzare e applicare i concetti basi del pensiero Computazionale nel quotidiano o nella risoluzione di semplici problemi.</p> <p>B. Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico.</p> <p>C. Raccontare esperienze personale e di vita scolastica sugli schermi.</p> <p>D. Iniziare a comprendere l'importanza delle regole del consumo mediale.</p> <p>E. Creare semplici artefatti digitali.</p> <p>F. Integrare diversi linguaggi in modo creativo e originale.</p> <p>G. Accedere allo spazio online creato dell'insegnante.</p> <p>H. Condividere, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e artefatti.</p> | <p>Attività per conoscere e utilizzare il lessico del pensiero Computazionale e dell'algoritmo (Scratch, Beebot, carte di Cody Roby, istruzioni/procedure fornite con rappresentazione a blocchi ...)</p> <p>Esecuzione di giochi didattici e utilizzo di applicazioni digitali.</p> <p>Realizzazione di semplici artefatti digitali utilizzando la videoscrittura, Scratch junior, Paint, ...</p> <p>Avvio alla riflessione sulle regole del consumo mediale.</p> |
| <p>DIMENSIONE ETICA (Rispettare-condividere-raccontare-supervisionare-valutare i pericoli della rete)</p> | <p>A. Scrivere il proprio nome e scegliere un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi.</p> <p>B. Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità.</p> <p>C. Giudicare i giochi svolti motivando il proprio punto di vista.</p> <p>D. Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico.</p> <p>E. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> | <p>Riflessione guidata su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i giochi svolti con strumenti tecnologici; - le modalità di gioco; - i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie. <p>Racconto e condivisione delle esperienze vissute. Scelte motivate dei giochi o delle attività.</p> |

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA-QUINTA

| NUCLEI TEMATICI | OBIETTIVI | ATTIVITA' DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>DIMENSIONE TECNOLOGICA (Usare dispositivi tecnologici)</p> | <p>A. Conoscere le procedure tecniche per avviare una ricerca web.</p> <p>B. Salvare e organizzare con criterio materiali e artefatti digitali.</p> <p>C. Prendersi cura del dispositivo in utilizzo (ad esempio tenere in ordine la memoria, organizzare file/applicativi in cartelle, evitare download di applicativi sconosciuti...).</p> <p>D. Padroneggiare le "grammatiche" (regole di funzionamento e procedure) di applicativi/software che consentono di creare artefatti digitali.</p> <p>E. Padroneggiare le procedure per accedere ed utilizzare le funzioni di piattaforme e-learning o spazi di condivisione predisposti dall'insegnante.</p> <p>F. Saper chiedere aiuto ad un compagno o all'insegnante, in caso di difficoltà operative, per risolvere il problema.</p> | <p>Avvio alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Utilizzo di semplici procedure di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Organizzazione dei file in cartelle e/o sottocartelle.</p> <p>Eliminazione di file inutili.</p> <p>Attività per utilizzare tutti i simboli della tastiera (grafemi e cifre, maiuscole, bloc maiusc., canc, barra spaziatrice, invio, punteggiatura, funzioni tasto maiuscole per utilizzare i simboli posti in alto dei tasti).</p> <p>Attività per utilizzare le funzioni di base di videoscrittura (Word) per la produzione di semplici testi: formattare un testo (giustificare, modificare il carattere, colore, grandezza e stile), caricare immagini, avviare una stampa, costruire semplici tabelle, disegnare e scrivere, archiviare file.</p> <p>Attività per utilizzare fogli di calcolo (Excell) per eseguire calcoli, ...</p> <p>Utilizzo di Power Point , o altri software simili per effettuare semplici presentazioni.</p> <p>Utilizzo di semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Attività attraverso le piattaforme e-learning.</p> <p>Giochi individuali, a coppie, di gruppo.</p> |

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>DIMENSIONE COGNITIVA (Giocare-visionare-cogliere-ricercare-interpretare-elaborare-progettare-selezionare-valutare)</p> | <p>A. Riconoscere la necessità di modulare i propri tempi tra utilizzo degli schermi digitali ed altre attività.</p> <p>B. Avviare ad un consumo consapevole dei contenuti mediali, riconoscendo violazioni della privacy o utilizzi impropri della rete, segnalandoli all’adulto di riferimento.</p> <p>C. Conoscere le indicazioni del PEGI (<i>Pan European Game Information</i>) per scegliere applicativi e/o videogiochi adeguati alla propria età.</p> <p>D. Individuare sotto la guida dell’insegnante criteri per la ricerca e la selezione di informazioni rispetto ad un tema.</p> <p>E. Scegliere sulla base di criteri condivisi e/o negoziati fonti e contenuti affidabili.</p> <p>F. Avviare ad una lettura critica di un documento multimediale al fine di individuare informazioni necessarie e/o superflue.</p> <p>G. Progettare un semplice artefatto digitale.</p> <p>H. Rispettare le regole del copyright durante la produzione di contenuti multimediali.</p> | <p>Riflessione sulla fruizione degli schermi e i tempi del loro utilizzo. Utilizzo consapevole dei contenuti mediali. Comprensione delle indicazioni fornite dal PEGI presenti sui videogiochi.</p> <p>Attività per la ricerca e la selezione delle informazioni (ad es. parole chiave - sitografia – procedure condivise di ricerca). Conoscenza e utilizzo delle regole del copyright. Progettazione di un artefatto digitale attraverso uno schema, una mappa, ... Attività per utilizzare il lessico del pensiero Computazionale e dell’algoritmo (ad es. produzione di animazioni e/o giochi con Scratch, ...). Esecuzione di giochi didattici e utilizzo di applicazioni digitali.</p> |
| <p>DIMENSIONE ETICA (Rispettare-condividere-raccontare-supervisionare-valutare i pericoli della rete)</p> | <p>A. Riflettere sulle conseguenze dell’utilizzo della propria ed altrui immagine in rete.</p> <p>B. Riflettere sulle responsabilità e sulle conseguenze connesse alla violazione della privacy.</p> <p>C. Partecipare in modo adeguato alle discussioni virtuali/comunicazioni via email, sulle piattaforme utilizzate in classe.</p> | <p>Riflessione guidata su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzo delle immagini in Rete; - le norme della privacy; - i rischi legati all’uso delle nuove tecnologie e ai Social Network. <p>Racconto e condivisione delle esperienze vissute. Scelte motivate dei giochi o delle attività.</p> |

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

| OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA-SECONDA-TERZA | | |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NUCLEI TEMATICI | OBIETTIVI | ATTIVITÀ DIDATTICHE, METODOLOGIE, ORGANIZZAZIONE |
| DIMENSIONE TECNOLOGICA (Usare dispositivi tecnologici) | <p>A. Padroneggiare le “grammatiche” (regole di funzionamento e procedure) di applicativi/software che consentono di creare artefatti digitali.</p> <p>B. Conoscere più applicativi per creare tipologie diverse di artefatti digitali.</p> <p>C. Conoscere App diverse da utilizzare per il medesimo obiettivo.</p> <p>D. Conoscere il percorso per far comunicare tra loro dispositivi diversi.</p> <p>E. Modificare, salvare ed archiviare gli elaborati.</p> <p>F. Operare, con l'aiuto del docente, trasferimenti di documenti tra i vari device.</p> <p>G. Esplorare la rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca.</p> <p>H. Riconoscere l'attendibilità di un sito.</p> <p>I. Caricare e scaricare materiali in rete.</p> | <p>Utilizzo della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Utilizzo di semplici procedure di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Organizzazione dei file in cartelle e/o sottocartelle.</p> <p>Archiviazione di file nei cloud (Google Drive, Drop Box, ...).</p> <p>Conoscenza e utilizzo di tutti i simboli della tastiera (grafemi e cifre, maiuscole, bloc maiusc., canc, barra spaziatrice, invio, punteggiatura, simboli alfanumerici, @, funzioni tasto maiuscole per utilizzare i simboli posti in alto dei tasti).</p> <p>Attività per utilizzare le funzioni di base di videoscrittura (Word) per la produzione di testi: formattare un testo (giustificare, modificare il carattere, colore, grandezza e stile, numerare le pagine, mettere note a piè di pagina), caricare immagini, avviare una stampa, costruire semplici tabelle, disegnare e scrivere.</p> <p>Attività per utilizzare fogli di calcolo (Excell) per eseguire calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzo di Power Point , o altri software simili per effettuare presentazioni.</p> <p>Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Attività attraverso le piattaforme e-learning.</p> <p>Giochi individuali, a coppie, di gruppo.</p> |

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>DIMENSIONE COGNITIVA (Giocare-visionare-cogliere-ricercare-interpretare-elaborare-progettare-selezionare-valutare)</p> | <p>A. Comprendere che si vive in una società multiscreen.</p> <p>B. Comprendere che i mezzi digitali possano essere usati anche in modo poco rispettoso, a volte offensivo se non addirittura illegale.</p> <p>C. Conoscere le indicazioni del PEGI (<i>Pan European Game Information</i>) per scegliere applicativi e/o videogiochi adeguati alla propria età.</p> <p>D. Conoscere e rispettare le regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali.</p> <p>E. Rispettare le regole della netiquette della navigazione online.</p> <p>F. Riconoscere gli strumenti medialti come risorse formative.</p> <p>G. Riconoscere l'attendibilità della fonte.</p> <p>H. Filtrare le informazioni rispettando la consegna data, selezionando gli elementi necessari di un testo mediale utili allo scopo.</p> <p>I. Ampliare le proprie conoscenze.</p> <p>J. Sintetizzare i contenuti provenienti da più fonti.</p> <p>K. Abbinare immagini a testi.</p> <p>L. Scegliere il linguaggio mediale più adatto al contesto e alla consegna.</p> <p>M. Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>N. Effettuare semplici riprese (video interviste, foto, ecc).</p> <p>O. Usare immagini, audio e musiche libere da copyright.</p> | <p>Riflessione sulla fruizione degli schermi e i tempi del loro utilizzo.</p> <p>Utilizzo consapevole dei contenuti medialti.</p> <p>Comprensione delle indicazioni fornite dal PEGI presenti sui videogiochi.</p> <p>Attività per la ricerca e la selezione delle informazioni (ad es parole chiave - sitografia – procedure condivise di ricerca).</p> <p>Conoscenza e utilizzo delle regole del copyright.</p> <p>Attività per utilizzare il lessico del pensiero Computazionale e dell'algoritmo (ad es. produzione di animazioni, ...).</p> <p>Attività per utilizzare e applicare i concetti del pensiero Computazionale nella risoluzione di problemi e in altri contesti.</p> <p>Attività per individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e per individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**DIMENSIONE ETICA
(Rispettare-condividere-
raccontare-supervisionare-
valutare i pericoli della rete)**

- A. **Regolare** il proprio consumo mediale.
- B. **Rispettare** in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale.
- C. **Acquisire consapevolezza** che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale.
- D. **Conoscere** le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria e altrui, fuori e dentro la Rete.
- E. **Acquisire consapevolezza** di ciò che si produce e della responsabilità rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.

Riflessione guidata su:

- utilizzo delle immagini in Rete;
- le norme della privacy;
- i rischi legati all'uso delle nuove tecnologie e ai Social Network.

Racconto e condivisione delle esperienze vissute.

Scelte motivate dei giochi o delle attività.

Attività di valutazione critica.