



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA SECONDARIA**

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: INFORMAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni e ricava le informazioni prodotte con le tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I motori di ricerca ● I siti da cui ricavare informazioni ● Gli strumenti di archiviazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare su siti specifici le informazioni di interesse ● Selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web ● Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali ● Analizzare, confrontare e valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
<p>CLASSE 2^ Comprende le informazioni prodotte con le tecnologie informatiche e valuta la pluralità di linguaggi delle tecnologie multimediali.</p>		
<p>CLASSE 3^ Comprende e valuta le informazioni prodotte con le tecnologie informatiche ed è in grado di gestire una pluralità di linguaggi e tecnologie multimediali.</p>		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI

INDICATORE: COMUNICAZIONE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p><u>CLASSE 1^</u> Condivide attività, testi, immagini, artefatti digitali con altri compagni attraverso gli strumenti informatici. Riconosce gli aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti (email, Drive, documenti, Presentazioni, Sites...) • Netiquette 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti • Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale • Adattare le strategie comunicative a destinatari differenti, tenendo conto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali
<p><u>CLASSE 2^</u> Utilizza i mezzi per la comunicazione on line. Riconosce e applica gli aspetti della netiquette in diversi ambiti e contesti di comunicazione digitale.</p>		
<p><u>CLASSE 3^</u> Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line. Riconosce e applica in modo consapevole gli aspetti della netiquette in diversi ambiti e contesti di comunicazione digitale.</p>		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p><u>CLASSE 1^</u> Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando risorse di tipo digitale, attraverso l'uso delle tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Programmi di videoscrittura ● Programmi per la creazione di presentazioni multimediali ● Programmi di calcolo e coding es. Excel, Scratch... 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, ecc.) ● Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Illustrator, ecc.) ● Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point) ● Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali ● Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding
<p><u>CLASSE 2^</u> Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando adeguate risorse di tipo digitale, attraverso l'uso delle tecnologie.</p>		
<p><u>CLASSE 3^</u> Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando adeguate risorse di tipo digitale, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie.</p>		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI

INDICATORE: SICUREZZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Utilizza la rete web ed evita i rischi legati a un utilizzo improprio delle tecnologie digitali e dei social media. Individua i rischi legati al cyberbullismo.</p>		
<p>CLASSE 2^ Utilizza la rete web ed evita i rischi legati a un utilizzo improprio delle tecnologie digitali e dei social media. Individua i rischi legati al cyberbullismo e alle conseguenze di un errato uso delle tecnologie sul benessere psico-fisico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● I rischi e le potenzialità delle tecnologie digitali ● Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete ● Le regole base di sicurezza informatica ● L'identità digitale e la sua gestione - web reputation ● Le possibili conseguenze, anche di natura penale, derivanti da un uso distorto e/o improprio degli strumenti digitali e della rete 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali, privacy, cyberbullismo, ecc.) ● Proteggere i propri dati attraverso l'uso di password ● Custodire e non cedere a terzi le proprie credenziali ● Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali, secondo tempi prestabiliti e modalità indicate dall'adulto ● Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo ● Agire in modo responsabile anche nel mondo virtuale secondo il "galateo online"
<p>CLASSE 3^ Utilizza in modo sicuro la rete web ed evita i rischi legati a un utilizzo improprio delle tecnologie digitali e dei social media. È consapevole dei rischi legati al cyberbullismo e delle conseguenze di un errato uso delle tecnologie sul benessere psico-fisico.</p>		