



Ministero dell'Istruzione e del merito

Istituto Comprensivo "Ten. Giovanni Corna Pellegrini"

Scuola dell'infanzia – Primo ciclo di istruzione

Via Padre Cagni PISOGNE (Brescia) – Telefono: 0364 / 880416

Codice fiscale 98093060170 – BSIC8200E – UF1F1I

PEC: bsic82000e@pec.istruzione.it Email: bsic8200e@istruzione.it / www.icpisogne.edu.it

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Grado Scuola	Infanzia			
Anno	Tutte le classi del triennio			
Prerequisiti	Da definire			
Area	Competenze	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 4 Sicurezza	4.3. Proteggere la salute e il benessere.	La Società Italiana di Pediatria, raccomanda di evitare del tutto schermi, TD, smartphone e tablet fino ai 2 anni di età e di ridurne l'utilizzo ad un massimo di un'ora al giorno tra i 2 e i 5 anni. La scuola, in collaborazione con i pediatri del territorio e con le figure di professionisti di cui si avvale per progetti specifici, promuove la diffusione di buone pratiche di utilizzo delle TD, che favoriscano un sano sviluppo cognitivo, emotivo e sociale dei piccoli alunni e delle		

		<p>piccole alunne.</p> <p>In particolare la scuola si propone di AGIRE SUI CONTESTI FAMILIARI, non in modo sporadico/occasionale, ma sistematico e continuativo. Si preoccupa in particolare di portare a conoscenza delle famiglie l'importanza di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ riconoscere le grandi potenzialità degli strumenti tecnologici e, al contempo, la necessità di usarli in modo consapevole e sicuro per la salute dei bambini e delle bambine; ▪ stabilire tempi di utilizzo di schermi e TD proporzionati all'età; ▪ evitare l'utilizzo delle TD e l'esposizione a tutti i tipi di schermi durante i pasti e prima di dormire; ▪ evitare/limitare l'uso del proprio smartphone e tablet durante il tempo dedicato all'interazione diretta con il proprio bambino, la propria bambina; ▪ evitare/limitare la prossimità/il contatto tra il bambino, la bambina, e dispositivi che emettono onde elettromagnetiche; ▪ scegliere prodotti multimediali; giochi digitali con contenuti e modalità di fruizione adeguati all'età della bambina, del bambino; ▪ condividere l'esperienza di fruizione di video, animazioni, applicazioni digitali, favorendo la discussione; ▪ assicurare una buona varietà di attività di svago, evitando la prevalenza di schermi e TD; ▪ stimolare l'interesse del bambino, della bambina, verso le altre dimensioni della vita, delle relazioni e della conoscenza: lettura, musica, natura, sport, arte, gioco tra pari, gioco all'aria aperta... <p>La scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ promuove corsi di formazione, momenti di condivisione. ▪ crea una rete con i pediatri del territorio, l'ATS e le figure di professionisti che collaborano con la scuola in progetti specifici; ▪ realizza, e diffonde tra le famiglie elaborati come decaloghi con buone prassi d'utilizzo e griglie di auto-monitoraggio; ▪ accoglie le famiglie e le guida con formazioni mirate e con sportelli di ascolto per rispondere a dubbi, perplessità, difficoltà legate ad una gestione normata delle TD. 		
Da definire	Da definire	Da definire	Da definire	Da definire
Grado Scuola	Primaria			
Anno	Classi prime e seconde			

Prerequisiti	Saper distinguere i diversi device			
Area	Competenze	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 2 Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Nel primo biennio della scuola primaria i docenti presentano agli alunni i vari device presenti in istituto quali: monitor interattivi, pc e tablet avendo cura di distinguere tra device analogici e digitali (orologio e calendario). Si mostra loro la corretta procedura di accensione e spegnimento, le differenze e i punti in comune dei vari dispositivi. I docenti illustrano e spiegano l'impiego delle icone di base dell'ambiente digitale come elaboratore di testi, presentazioni, immagini, documenti in pdf, cartelle varie e applicazioni di uso comune.	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> saper distinguere i diversi device</p> <p><u>Livello base:</u> saper accendere e spegnere correttamente i vari device; riconoscere alcune icone presentate.</p> <p><u>Livello intermedio:</u> saper accendere e spegnere correttamente i vari device; discriminare le icone di base dell'ambiente digitale.</p> <p><u>Livello avanzato:</u> in autonomia saper accendere e spegnere correttamente i vari device; discriminare le icone di base dell'ambiente digitale.</p>	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.
AREA 4 Sicurezza	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3. Proteggere la salute e il benessere.	I docenti presentano ai bambini e alle bambine immagini e video di situazioni famigliari o di contesti pubblici in cui sono presenti schermi o dispositivi digitali. Si apre così la riflessione sui rischi a cui l'uso eccessivo e troppo precoce delle TD li espone; in particolare si riflette su quanto esso limiti le interazioni di qualità in famiglia. Al contrario, si evidenzia che l'ascolto della voce dei genitori, l'imitazione delle loro interazioni sociali, la lettura condivisa, il gioco, l'ascolto della musica favoriscano uno stato di benessere non solo momentaneo, ma duraturo nel tempo (favorendo lo sviluppo del cervello del bambino nel suo insieme e stimolando funzioni quali l'attenzione, il linguaggio, la creatività) molto più di quanto possano fare i dispositivi digitali. Si introduce la possibilità e la necessità di selezionare contenuti adatti o poco adatti per la fascia di età di riferimento, attraverso la lettura di etichette (codice PEGI) o di altre indicazioni	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali.</p> <p><u>Livello base:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D.</p> <p><u>Livello intermedio:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; riconoscere l'importanza di avere dei limiti nei tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione.</p> <p><u>Livello avanzato:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; in autonomia essere in grado di stabilire tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione, in modo da garantire il proprio benessere digitale.</p>	- Saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie digitali; - in base alla propria età, saper indicare il tempo massimo giornaliero di esposizione alle T.D; - saper riconoscere codici e

		fornite della case produttrici. Si realizzano elaborati come griglie per l'auto-monitoraggio o decaloghi d'utilizzo, da condividere con le famiglie.		indicazioni legati ai limiti di età di cui sono corredate videogiochi, serie TV, video e film.
Grado Scuola	Primaria			
Anno	Classi terze			
Prerequisiti	Vedi competenze pregresse al termine del primo biennio			
Area	Competenza	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Durante il terzo anno di scuola primaria si presentano agli alunni browser e motori di ricerca facendone comprendere la differenza. Si insegna agli alunni a fare ricerche in testi online proposti dall'insegnante volti alla ricerca di informazioni date. I ragazzi all'interno di un testo evidenziano, cambiano carattere, sottolineano desumendo informazioni a loro richieste.	<u>Livello di prima acquisizione</u> : saper individuare semplici informazioni in un testo solo con la guida del docente. <u>Livello base</u> : saper ricercare informazioni in un testo conosciuto e con l'aiuto dell'insegnante saper discernere la differenza tra browser e motore di ricerca. <u>Livello intermedio</u> : ricercare informazioni precise in un testo dato e saper discernere la differenza tra browser e motore di ricerca. <u>Livello avanzato</u> : saper trarre in autonomia le informazioni in un testo anche sconosciuto e saper discernere la differenza tra browser e motore di ricerca.	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.
AREA 4 Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi. 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.	Durante l'anno scolastico i docenti analizzano con gli studenti alcuni comportamenti necessari per la sicurezza fisica e materiale dei device (maneggiarli con cura, riporli in luoghi sicuri, assicurarsi di staccarli una volta carichi, disattivare le connessioni quando non in uso, fare attenzione alle prese di corrente, lasciare i cavi in ordine...).	<u>Livello di prima acquisizione</u> : conoscere i comportamenti necessari per la sicurezza del dispositivo e dell'ambiente con la guida del docente; sapere a cosa serve una password. <u>Livello base</u> : saper conoscere i comportamenti necessari per la sicurezza del dispositivo e dell'ambiente; sapere a cosa serve una password. <u>Livello intermedio</u> : conoscere e attuare i	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa

		Si insegna ai ragazzi cos'è una password, a cosa serve e come deve essere custodita per responsabilizzare gli alunni ad un utilizzo consapevole e all'importanza di proteggere i propri dati.	comportamenti necessari per la sicurezza del dispositivo e dell'ambiente; sapere a cosa serve una password. <u>Livello avanzato:</u> attuare in autonomia comportamenti per la sicurezza del dispositivo e dell'ambiente; conoscere l'importanza della password e saperla generare.	compiere una determinata attività.
AREA 4 Sicurezza	4.3. Proteggere la salute e il benessere.	Si mostra a bambine e bambini che stare molto tempo fermi di fronte a uno schermo comporta a lungo andare tutti i rischi per la salute connessi all'immobilità: malattie cardiovascolari, obesità, diabete di tipo 2, disturbi osteoarticolari, disturbi visivi... Inoltre si portano i bambini e le bambine alla consapevolezza che lasciare il cellulare acceso a portata di mano (ad esempio sul comodino, durante il giorno, ma, soprattutto durante la notte) significa esporsi a onde elettromagnetiche in grado di danneggiare la salute specie di un organismo in via di sviluppo; si fa notare inoltre come tale pratica disturbi il sonno, visto il forte potere d'attrazione esercitato da tablete smartphone. Si riflette sull'importanza del sonno per ogni individuo, specie per i soggetti in crescita. Si introduce la differenza tra reale e virtuale, attraverso immagini, giochi e filmati che portino il bambino e la bambina a comprendere le potenzialità, i limiti ed i rischi della realtà virtuale. Si realizzano elaborati come griglie per l'auto-monitoraggio o decaloghi d'utilizzo, da condividere con le famiglie.	<u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali. <u>Livello base:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D. <u>Livello intermedio:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; riconoscere l'importanza di avere dei limiti nei tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione; comprendere l'esistenza di mondi virtuali, diversi dal mondo reale. <u>Livello avanzato:</u> conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; in autonomia essere in grado di stabilire tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione, in modo da garantire il proprio benessere digitale; essere consapevole dell'esistenza di mondi virtuali e delle loro differenze dal mondo reale.	- Saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie e digitali; - in base alla propria età, sa indicare il tempo massimo giornaliero di esposizione alle tecnologie; - saper riconoscere le indicazioni legate ai limiti di cui sono corredati videogiochi o prodotti televisivi.
Grado Scuola	Primaria			

Biennio	Classi quarte e quinte			
Prerequisiti	Vedi competenze pregresse al termine del terzo anno			
Area	Competenza	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Si insegna agli alunni a fare ricerche online tramite indicazioni specifiche date dall'insegnante: motore di ricerca, argomento, tipologia di informazione (video, immagine, audio, testo..).	<u>Livello di prima acquisizione:</u> saper individuare semplici informazioni online solo con la guida del docente <u>Livello base:</u> saper individuare informazioni online rispettando solo alcuni parametri di ricerca. <u>Livello intermedio:</u> ricercare informazioni online. <u>Livello avanzato:</u> saper trattare in autonomia le informazioni online.	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.
AREA 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	<p>Documenti di testo e presentazioni: l'alunno nel corso del biennio può sperimentare l'utilizzo di documenti di testo e di presentazioni.</p> <p><u>Documenti di testo:</u> le attività proposte permetteranno all'allievo di creare un documento di testo, saperlo inserire in una cartella sul desktop, scrivere utilizzando caratteri e stili diversi, inserire elenchi, tabelle, immagini. Salvare, stampare ed eliminare un file.</p> <p><u>Presentazioni:</u> le attività proposte permetteranno all'alunno di creare una semplice presentazione, saperla inserire e saperla spostare tra diverse cartelle. Saper, inoltre, aggiungere o eliminare le pagine, dare stili ed effetti diversi, aggiungere caselle di testo, immagini, audio e link. Avviare e dare il tempo alla presentazione.</p>	<u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere i documenti di testo e le presentazioni, ma utilizzarli solo con l'aiuto del docente. <u>Livello base:</u> conoscere e utilizzare le funzioni di base di documenti di testo e presentazioni. <u>Livello intermedio:</u> conoscere e utilizzare documenti di testo e presentazioni. <u>Livello avanzato:</u> conoscere e utilizzare in autonomi documenti di testo e presentazioni, apportando modifiche creative.	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.
AREA 2 Comunicazioni	2.1. Interagire attraverso le	In previsione dell'utilizzo del tablet come strumento quotidiano alla scuola secondaria cisi	<u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere solo alcune funzioni base del device.	In base alle attività

one e collaborazione	tecnologie digitali.	<p>approccia alle funzioni base del device: accensione, spegnimento, utilizzo tasto home, apertura e chiusura applicazioni, regolazione volume, prendere appunti, impostazioni e collegamenti di rete.</p>	<p><u>Livello base</u>: conoscere le principali funzioni base del device. <u>Livello intermedio</u>: conoscere e utilizzare correttamente le funzioni base del device. <u>Livello avanzato</u>: usare correttamente e in autonomia il device e le sue funzioni.</p>	<p>elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.</p>
AREA 4 Sicurezza		<p>Si riflette con bambine e bambini sull'uso delle TD. Si tratta di strumenti molto potenti e coinvolgenti. Si indicano tutti gli aspetti positivi e le caratteristiche principali che rendono schermi, TD e Applicazioni Digitali così attraenti. Si ripercorrono tuttavia anche i rischi a cui l'esposizione precoce e prolungata a tali tecnologie espone i bambini e le bambine. In particolare: perdita di qualità delle relazioni familiari e sociali; ritardi-disfunzionalità nello sviluppo neuromotorio; disturbi visivi; esposizione a onde elettromagnetiche; disturbi nello sviluppo osteoarticolare; cattive abitudini posturali; obesità; disturbi dell'apprendimento; disturbi del sonno. Tutto ciò non deve portare ad allontanarsi dall'esperienza tecnologica; al contrario i bambini arriveranno a comprendere che dedicandosi anche a molteplici altre attività ed esperienze, potranno arginare i rischi che hanno imparato a correlare alle TD. Infatti, grazie all'ascolto e/o alla produzione della</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione</u>: conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali. <u>Livello base</u>: conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D. <u>Livello intermedio</u>: conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; riconoscere l'importanza di avere dei limiti nei tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione; comprendere l'esistenza di mondi virtuali, diversi dal mondo reale; sapere che la legge, per tutela, impedisce di accedere autonomamente alle piattaforme social (compreso Whatsapp); essere consapevole della necessità di fruire di esperienze e attività diversificate. <u>Livello avanzato</u>: conoscere i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle T.D; in autonomia essere in grado di stabilire tempi di utilizzo, di selezionare contesti opportuni ed adeguate modalità di fruizione, in modo da garantire il proprio benessere digitale; essere consapevole dell'esistenza di mondi virtuali e delle loro differenze dal mondo reale; comprendere la necessità di non accedere autonomamente alle piattaforme social (compreso Whatsapp); essere in</p>	<p>- Saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie digitali; in base alla propria età, saper indicare il tempo massimo giornaliero di esposizione alle tecnologie; individuare le attività di svago e di relazione da preferire per il proprio benessere; saper</p>

	<p>musica, al gioco all'aperto, alla lettura, all'interazione con i coetanei, l'uso delle TD sarà vissuto all'interno di un mondo ricco di esperienze diversificate.</p> <p>Si promuove l'istituzione di una giornata senza schermi, da rispettare regolarmente ogni settimana e, possibilmente, da condividere con le famiglie.</p> <p>Presentare i limiti di età per accedere autonomamente a Social come TikTok e Instagram, stabiliti dalle case produttrici (13 anni) e innalzati dalla legge italiana (14 anni). Illustrare le motivazioni di tali limiti, legate alla privacy, alla sicurezza personale ed agli effetti psicologici.</p> <p>Si realizzano elaborati come griglie per l'auto-monitoraggio o decaloghi d'utilizzo, da condividere con le famiglie.</p>	<p>grado di diversificare le esperienze ed attività di svago, in modo da garantire il proprio benessere.</p>	<p>riconoscere le indicazioni legate ai limiti di età di cui sono corredate videogiochi, video, serie tv e film. Essere consapevole di non avere l'età per utilizzare autonomamente le piattaforme social.</p>
--	---	--	--

Grado Scuola	Secondaria 1° Grado			
Anno-Biennio	Tutte le classi del triennio			
Prerequisiti	Conoscere e saper utilizzare gli strumenti di base dei diversi device			
Area	Competenze	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Nelle classi prime, durante il primo periodo dell'anno, i docenti presentano la piattaforma work space facendo una panoramica generale delle applicazioni maggiormente utilizzate (Gmail, Classroom, Drive, Meet), spiegandone le funzionalità e gli usi per la didattica su cui la scuola si basa.</p> <p>In particolare, verranno svolte le seguenti attività:</p> <p>- Presentazione dell'account: si spiega ai ragazzi che l'iPad in dotazione contiene l'account personale, il quale va custodito con cura non diffondendo la password d'accesso. Si spiega inoltre l'importanza di comunicare solo tramite account appartenenti all'Istituto. Si fa inoltre presente che</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere le applicazioni di workspace presentate in classe.</p> <p><u>Livello base:</u> saper utilizzare alcune delle applicazioni di work space presentate in classe.</p> <p><u>Livello intermedio:</u> saper utilizzare tutte le applicazioni di work space presentate in classe in base alle funzionalità trattate.</p> <p><u>Livello avanzato:</u> maneggiare con padronanza e consapevolezza le</p>	<p>In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.</p>

<p>AREA 2 Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali. 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5. Netiquette. 2.6. Gestire l'identità digitale.</p>	<p>l'account fornito lo si può utilizzare solo con finalità scolastiche.</p> <p>- Presentazione teorica delle applicazioni: si mostrano le principali applicazioni utilizzate (Gmail, Classroom, Drive, Meet) in base alle loro finalità, mostrandone le icone e spiegando che la funzione principale di gmail è scrivere e ricevere messaggi di posta elettronica, quella di Classroom è la comunicazione tra docenti e studenti in un ambiente privilegiato con la possibilità di condividere materiali e consegnare compiti, quella di Drive è la condivisione di materiale, quella di meet è quella di fare riunioni online.</p> <p>- Uso di gmail: aprire e chiudere l'applicazione, leggere le email, rispondere al singolo mittente alle email, rispondere a più destinatari alle email, conoscere il significato di posta in arrivo, bozze, cestino, spam, scrivere un'email con destinatario, cc, ccn, oggetto, testo, inviare un allegato, presentazione delle regole di netiquette presenti sul file condiviso utili per scrivere email.</p> <p>- Uso di Classroom: aprire e chiudere l'applicazione, iscriversi ad un corso, visualizzare il materiale caricato in un corso, consegnare materiale ad un compito assegnato, rispondere a messaggi in Classroom, scrivere messaggi in Classroom.</p> <p>- Uso di Drive: aprire e chiudere l'applicazione, accettare la collaborazione in una cartella condivisa, creare una cartella in drive, condividere una cartella in drive, eliminare una cartella in drive, caricare, scaricare e condividere materiali (foto, file di testo, video, presentazioni) in drive, conoscere la differenza tra condivisione come editor/ commentatore/visualizzatore, eliminare la condivisione, eliminare materiali in drive.</p> <p>- Uso di Meet: aprire e chiudere l'applicazione, accettare o rifiutare l'invito ad una riunione meet, aprire e chiudere una conversazione in meet, attivare e disattivare microfono e fotocamera, visualizzare e scrivere messaggi nella chat,</p>	<p>applicazioni di work space (non solo quelle presentate in classe) anche in riferimento alla protezione dei propri dati.</p>	
--	---	---	--	--

		condividere lo schermo in meet.		
Grado Scuola	Secondaria 1° Grado			
Anno-Biennio	Classi prime			
Prerequisiti	Conoscere e saper utilizzare gli strumenti di base dei diversi device			
Area	Competenze	Attività	Livelli	Evidenze
<p>AREA 3 Creazione di contenuti digitali</p> <p>AREA 2 Comunicazione e collaborazione</p>	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali. 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze.</p> <p>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.</p>	<p>Approccio guidato con progressivo innalzamento del livello di autonomia all'utilizzo dei device in uso nella scuola e delle applicazioni utili alla didattica. In riferimento a questo tema, verranno svolte le seguenti attività:</p> <p>- Utilizzo di un programma di scrittura: aprire un programma di scrittura, chiudere un programma di scrittura, apportare modifiche a un documento (scrivere, cambiare carattere, usare il grassetto, usare il sottolineato, usare il corsivo, aggiungere immagini, aggiungere oggetti grafici, copiare o tagliare un oggetto), salvare un documento, annullare e ripristinare una o più azioni, creare elenchi puntati, creare elenchi numerati, creare tabelle, inserire righe o colonne in una tabella, eliminare righe o colonne in una tabella, inserire interruzioni di pagina, rimuovere interruzioni di pagina, modificare l'orientamento del documento, modificare i margini del documento, modificare le dimensioni della pagina di stampa, creare intestazioni e piè di pagina, inserire data e ora, utilizzare il controllo ortografico e grammaticale, utilizzare l'anteprima di stampa, fare la stampa immediata, saper utilizzare le opzioni di stampa.</p> <p>- Utilizzo di un programma di presentazione: aprire un programma di presentazione, chiudere un programma di presentazione, utilizzare un modello predefinito per la realizzazione di una presentazione, salvare una presentazione, conoscere le diverse visualizzazioni di una presentazione (visualizzazione normale, visualizzazione struttura, visualizzazione sequenza diapositive,</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> saper utilizzare alcune applicazioni in uso nella scuola per la realizzazione di semplici contenuti digitali.</p> <p><u>Livello base:</u> utilizzare le applicazioni in uso nella scuola per la realizzazione di contenuti digitali.</p> <p><u>Livello intermedio:</u> utilizzare in modo creativo e personale le applicazioni in uso nella scuola per la realizzazione di contenuti digitali.</p> <p><u>Livello avanzato:</u> utilizzare in modo originale e personale le applicazioni in uso nella scuola per la realizzazione di contenuti digitali, interagendo e collaborando con compagni e docenti e considerando le problematiche relative al copyright.</p>	<p>In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.</p>

		<p>visualizzazione pagine note, visualizzazione presentazione, visualizzazione di lettura), essere a conoscenza dell'importanza nel definire il titolo di una diapositiva, aggiungere pagine a una presentazione, scegliere il layout di una diapositiva, modificare il layout di una diapositiva, applicare un tema a una presentazione, modificare lo sfondo delle diapositive, spostare e copiare diapositive, eliminare una o più diapositive, piè di pagina nelle diapositive, conoscere le principali regole da utilizzare nella creazione di una diapositiva (non troppo testo, parole chiave, immagini), apportare modifiche alle diapositive (scrivere testo, copiare o spostare testo, eliminare testo, inserire o eliminare un'immagine, utilizzare gli elenchi puntati, utilizzare gli elenchi numerati), creare una tabella, modificare i dati di una tabella, eliminare una tabella, inserire un grafico, modificare i dati di un grafico, eliminare un grafico, utilizzare le transazioni, utilizzare le animazioni, inserire note, nascondere o mostrare diapositive, controllare l'ortografia nelle diapositive, avviare una presentazione, spostarsi nella presentazione, stampare una presentazione, stampare la struttura di una presentazione, stampare le note di una presentazione.</p> <p>- Utilizzo di un programma di sintesi vocale: utilizzo di applicazioni per la sintesi vocale e per la scrittura su dettatura.</p> <p>- Condivisione di un documento: lo studente deve saper condividere un documento con altre persone ed essere consapevole del fatto che quel documento è modificabile da tutti gli utenti con cui è stato condiviso. Sarà quindi importante essere a conoscenza delle regole di netiquette relative al comportamento da mantenere per operare in condivisione (file condiviso contenente le regole di netiquette)</p>		
<p>AREA 2 Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>- Si riflette sull' importanza di diventare CITTADINI E CITTADINE DIGITALI, capaci cioè di servirsi delle T.D. per partecipare alla vita sociale: tenersi aggiornati, discutere con gli altri di problemi comuni, proporre soluzioni,</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come puri rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e</p>	<p>- Comprendere le opportunità offerte dall'essere</p>

<p>AREA 4 Sicurezza</p>	<p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3. Proteggere la salute e il benessere.</p>	<p>promuovere iniziative, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si discutere di cosa comporti l'essere cittadine e cittadini digitali, cioè, prima di tutto, conoscere gli spazi che la rete offre e gli strumenti digitali a nostra disposizione per partecipare all'interazione sociale. - Si presenta il Lessico degli spazi digitali (Internet, WEB, Sito, Blog, Forum, Post, Podcast, Webinar, etc). - Si sollecita l'autoconsapevolezza di ragazze e ragazzi rispetto alla attività che essi svolgono prevalentemente on-line. - Si riprende il discorso (affrontato nelle classi dell'ordine precedente) sui rischi legati all'utilizzo delle T.D. e si approfondiscono le sollecitazioni diffuse da organizzazioni autorevoli come Save the Children, che insistono sull'importanza di un accesso controllato alla rete, alle tecnologie e alle applicazioni digitali. - Si apre un'indagine sull'uso delle T.D. nella nostra scuola (in particolare nella secondaria di I grado), allargando la riflessione alla DAD di cui gli alunni hanno fatto esperienza durante gli anni di Pandemia. - Gli alunni e le alunne avviano dei sondaggi sui livelli di competenza di cui sono in possesso e sulle modalità con cui si approcciano alle T.D, alla rete, alle piattaforme social. 	<p>tecnologie digitali. <u>Livello base:</u> conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; conoscere il lessico specifico delle T. D. e della rete; saper descrivere anche intuitivamente, il livello di competenza personale e della propria scuola nell'ambito del digitale; comprendere che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, di T.D., rete e piattaforme digitali. <u>Livello intermedio:</u> conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; conoscere e comprendere il lessico specifico delle T. D. e della rete; saper indicare il livello di competenza personale e della propria scuola nell'ambito del digitale; riconoscere le varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, di T.D., rete e piattaforme digitali. <u>Livello avanzato:</u> comprendere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo incontrollato di schermi e tecnologie digitali; conosce, comprendere ed</p>	<p>cittadini digitali; - conoscere gli spazi offerti dall'interazione digitale; saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie digitali; in base alla propria età, saper indicare il tempo massimo giornaliero di esposizione alle tecnologie; individuare le attività di svago e di relazione da preferire per il proprio benessere; - saper riconoscere le indicazioni legate ai limiti di età di cui sono corredate videogiochi, video, serie tv e</p>
-----------------------------	---	--	---	--

			utilizzare opportunamente il lessico specifico delle T. D. e della rete; saper indicare il livello di competenza personale e della propria scuola nell'ambito del digitale; riconoscere e distinguere le varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, di T.D., rete e piattaforme digitali.	film. - Essere consapevole di non avere l'età per utilizzare autonomamente le piattaforme social; - conoscere quanto sono diffuse tra i suoi compagni le tecnologie digitali.
Grado Scuola	Secondaria 1° Grado			
Anno-Biennio	Classi seconde			
Prerequisiti	Conoscere e saper utilizzare gli strumenti di base dei diversi device			
Area	Competenza	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 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.	Spiegazione relativa a protezione dati e Privacy e presentazione dei principali malware e dei maggiori rischi legati all'uso della rete. In riferimento a questo tema, verranno svolte le seguenti attività: - Protezione dati: spiegare l'importanza della protezione dei propri dati, evitando di divulgare password e materiali personali per evitare la possibilità di incorrere nel furto di dati o d'identità. Spiegare inoltre il concetto di ingegneria sociale: lo studente deve conoscere i diversi tipi di strumenti utilizzati dall'ingegneria sociale (phishing, pharming, dumpster diving, eavesdrop, wiretap, skimming, shoulder surfing, chiamata telefonica) e deve maturare la consapevolezza dei rischi legati all'uso della rete. - Autorizzazioni applicazioni: maturare la consapevolezza che le applicazioni utilizzate richiedono delle autorizzazioni	<u>Livello di prima acquisizione:</u> Conoscere le minacce presenti in rete e saper impostare una password efficace e che sia diversa per ogni account. <u>Livello base:</u> Conoscere l'importanza della protezione dati e della privacy sulla base delle minacce presenti in rete saper impostare in completa autonomia una password efficace e che sia diversa per ogni account. <u>Livello intermedio:</u> Conoscere l'importanza della protezione dati e della privacy sulla base delle minacce presenti in rete saper	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.

(acquisti in-app, accesso a contatti, fotocamera, microfono, SMS, posizione, galleria, dati attività) che possono essere una potenziale minaccia per la privacy.

- **Identità digitale:** conoscere il concetto di identità digitale, distinguere SPID e CIE come diverse tipologie di autenticazione tramite identità digitale, impiego di SPID e CIE per accesso a servizi offerti al cittadino (MI, PagoPA, fascicolo sanitario).

- **Malware:** conoscere il significato del termine malware, distinguere le caratteristiche di un virus da quelle di un worm, sapere come operano alcune tipologie di malware come spyware, adware, keylogger, dialer, botnet, ransomware. Comprendere l'importanza dell'uso di un software anti-virus, eseguire la scansione di un dispositivo tramite anti-virus, eliminare o mettere in quarantena file infetti tramite la funzione dell'anti-virus, aggiornare periodicamente l'anti-virus.

- **Diversi tipi di protezione:** conoscenza dei diversi tipi di protezione dei dispositivi (PIN, smart card, tesserino identificativo, password, strumenti biometrici, autenticazione a più fattori). Conoscere i diversi tipi di strumenti biometrici (scansione retina, scansione facciale, impronta digitale, riconoscimento della firma), conoscere i criteri per la composizione di una password, comporre una password con le buone linee di condotta.

- **Risorse condivise:** essere a conoscenza dell'importanza di disconnettersi dal proprio account in caso di dispositivo condiviso, effettuare accesso e logout dalle diverse applicazioni (con particolare attenzione a quelle più utilizzate in ambiente scolastico quali gmail, drive, classroom, classeviva).

- **Ambiente:** impostare le opzioni di risparmio energia su iPad e Notebook, conoscere le corrette modalità di smaltimento dei diversi dispositivi, essere a conoscenza dell'esistenza dell'ANPA e delle linee guida da essa

impostare in completa autonomia una password efficace e che sia diversa per ogni account.

Conoscere tutte le modalità applicative trattate relative alla tutela della salute.

Livello avanzato: Conoscere l'importanza della protezione dati e della privacy sulla base delle minacce presenti in rete saper impostare in completa autonomia una password efficace e che sia diversa per ogni account.

Conoscere tutte le modalità applicative trattate relative alla tutela della salute e alla protezione dell'ambiente.

		predisposte per lo smaltimento corretto dei dispositivi elettronici.		
<p>AREA 1 Alfabetizzazione si informazioni e dati</p> <p>AREA 3 Creazione di contenuti digitali</p>	<p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>3.4. Programmazione.</p>	<p>Utilizzo di un foglio di calcolo. In riferimento a questo tema, verranno svolte le seguenti attività:</p> <p>- Funzioni base: aprire e chiudere un foglio di calcolo, salvare un foglio di calcolo, conoscere le varie parti costituenti un foglio di calcolo (area di lavoro, barra multifunzione, schede contestuali, barra di accesso rapido, visualizzazione backstage, finestre di dialogo), modificare il nome utente in un foglio di calcolo, saper definire una cella, sostituire il valore di una o più celle, modificare il valore di una o più celle, copiare il contenuto di uno o più celle, spostare il contenuto di una o più celle, selezionare righe colonne, selezionare intervalli di righe e colonne, inserire nuove colonne e righe, eliminare colonne e righe, modificare la larghezza delle colonne, modificare l'altezza delle righe, dimensionare automaticamente colonne e righe, bloccare e sbloccare riquadri, creare fogli multipli in una cartella di lavoro, spostarsi tra diversi fogli di lavoro, rinominare fogli di lavoro, aggiungere ed eliminare fogli, spostare o copiare fogli di lavoro, spostare o copiare fogli tra cartelle di lavoro attive.</p> <p>- Formule: Saper svolgere addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione in un foglio di calcolo attraverso l'impiego della formula.</p> <p>- Funzioni: Comprendere il concetto di funzione, comprendere la differenza tra formula e funzione, saper svolgere addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione in un foglio di calcolo attraverso l'impiego delle funzioni.</p> <p>- Grafici: Creare grafici in un foglio di lavoro, conoscere i comandi delle schede contestuali, conoscere gli strumenti grafico, selezionare un grafico, modificare il tipo di grafico, spostare un grafico, ridimensionare un grafico, eliminare un grafico, conoscere le componenti di un grafico, inserire e modificare il titolo del grafico, eliminare il titolo di un grafico,</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> Conoscere a grandi linee il funzionamento del software (scrivere in una cella, fare le quattro operazioni attraverso un foglio di calcolo).</p> <p><u>Livello base:</u> Utilizzare il software per attività basiche (fare calcoli e creare tabelle).</p> <p><u>Livello intermedio:</u> Utilizzare il software per varie attività (fare calcoli, creare tabelle, creare grafici).</p> <p><u>Livello avanzato:</u> Utilizzare il software per varie attività (fare calcoli, creare tabelle, creare grafici), maneggiare il software in autonomia, scoprendo alcune delle funzionalità non trattate in classe.</p>	<p>In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.</p>

		<p>modificare le etichette dati, utilizzare la visualizzazione 3D, modificare i colori degli elementi del grafico, modificare il formato del carattere degli elementi del grafico, modificare la posizione del grafico.</p> <p>- Stampa: conoscere il layout di pagina, modificare i margini dei fogli, modificare l'orientamento della pagina, impostare le dimensioni della pagina di stampa, impostare foglio e pagine di stampa, inserire e modificare intestazione e piè di pagina, controllare il contenuto dei fogli di lavoro, controllare errori nelle formule, visualizzare l'anteprima di stampa, visualizzare l'anteprima delle interruzioni di pagina, impostare la stampa della griglia e delle intestazioni di riga e colonna, impostare la stampa delle etichette di riga e di colonna, impostazione dell'area di stampa, stampare il foglio di lavoro, stampare un grafico.</p>		
<p>AREA 2 Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2. Condividere le informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.3. Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p>	<p>- Si riflette sull'importanza della RETE PER COMUNICARE. Essa consente di scambiare testi, immagini, video, audio, lettere, messaggi, in tempo reale. Ci consente di fare videochiamate in qualsiasi momento e a costi contenuti.</p> <p>- Si prende atto che grazie a queste nuove potenzialità, le nostre reti amicali possono estendersi nello spazio, e mantenersi o riallacciarsi nel tempo. E' possibile anche trovare nuovi amici e nuove amiche, senza mai uscire dalla nostra stanza.</p>	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole degli strumenti digitali di comunicazione.</p> <p><u>Livello base:</u> conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole degli strumenti digitali di comunicazione; conoscere il lessico specifico della comunicazione digitale; saper descrivere anche intuitivamente, il livello di diffusione di strumenti per la comunicazione digitale nella propria scuola;</p>	<p>- Comprendere le opportunità di comunicazione offerte dalle T.D. - comprendere il significato dell'amicizia, l'importanza di creare legami reali; - saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie digitali; - in base alla</p>
<p>AREA 4 Sicurezza</p>	<p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3. Proteggere la salute e il benessere.</p>	<p>- Questo ci porta a riprendere i concetti di reale e virtuale, questa volta legati però al mondo delle relazioni umane, dell'amicizia: i social possono ostacolare l'amicizia?</p> <p>- Si affrontano quindi i rischi legati all'impossibilità di comprendere chiaramente con chi ci stiamo relazionando, ma anche la facilità con cui si può colpire la sensibilità di chi è in contatto con noi, se non ci si guarda negli occhi.</p>		

- Si presenta il Lessico della comunicazione on-line (Virtuale, Account, Nome utente o Nickname, Avatar, Catfishing, Credenziali, E-mail, Messaggistica istantanea, Chat, Social Network, Voip, etc).
- Si discute dell'importanza dell'amicizia, specie alla loro giovane età.
- Si sollecita l'autoconsapevolezza di come le T. D., la rete e i Social intervengano a condizionare (nel bene e nel male) le loro relazioni.
- Si elaborano decaloghi/consigli, per difendere le proprie amicizie e la propria sensibilità di fronte alle nuove modalità di interazione.
- Si apre un'indagine sull'uso delle piattaforme social nella nostra scuola (in particolare nella secondaria di I grado).
- Si riflette ancora una volta sui limiti d'età imposti dalle stesse case produttrici delle piattaforme social e di messaggistica istantanea, oltre che dalla normativa italiana ed europea.
- Si identificano i rischi legati alla privacy, alla salute, al benessere psicologico, di un uso precoce di questi strumenti, quando si trasgredisce alla normativa.

comprendere che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, degli strumenti di comunicazione offerti dalla rete.

Livello intermedio: conoscere le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole degli strumenti digitali di comunicazione; conoscere e comprendere il lessico specifico della comunicazione digitale; saper indicare il livello di diffusione di strumenti per la comunicazione digitale nella propria scuola; essere consapevole che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, degli strumenti di comunicazione offerti dalla rete.

Livello avanzato: comprendere pienamente le opportunità offerte dalle T. D., come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole degli strumenti digitali di comunicazione; conoscere, comprendere ed usare opportunamente il lessico specifico della comunicazione digitale; saper indicare il livello di diffusione di strumenti per la comunicazione digitale nella propria scuola; essere ben consapevole che esistono varie possibilità di utilizzo, più o

propria età, saper indicare il tempo massimo giornaliero di esposizione alle tecnologie;

- essere consapevole di non avere l'età per utilizzare autonomamente le piattaforme social;
- conoscere quanto sono diffuse tra i suoi compagni le tecnologie digitali, le comunicazioni tramite social network.

			meno funzionali, più o meno sicure, degli strumenti di comunicazione offerti dalla rete.	
Grado Scuola	Secondaria 1° Grado			
Anno-Biennio	Classi terze			
Prerequisiti	Conoscere e saper utilizzare gli strumenti di base dei diversi device; saper applicare a livello base le funzioni per la protezione dei dati personali			
Area	Competenza	Attività	Livelli	Evidenze
AREA 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.	Spiegazione relativa all'uso dei Social Network e presentazione dei rischi legati al loro utilizzo. In riferimento a questo tema, verranno svolte le seguenti attività: - Conoscenza dei social network più diffusi: presentazione dei social network più utilizzati, quali Instagram, Facebook, Tik Tok, Tweet. Lo studente deve conoscere le icone dei diversi social presentati e deve conoscere la differenza dei social in base a come vengono utilizzati. - Uso dei social network: Iscrizione ad un social, accesso alla pagina personale, impostazione dei permessi, trovare utenti e collegarsi ad essi, eliminare la connessione con un utente, bloccare e/o segnalare un utente, pubblicare un post, rispondere ad un post, condividere un post, eliminare un post, disconnessione da un social, eliminazione dell'utenza in un social. - Rischi legati all'uso dei social network: lo studente deve raggiungere la consapevolezza e la maturità necessarie per un utilizzo corretto dei social. Deve conoscere i pericoli di adescamento, truffa e bullismo in cui si può incorrere. Deve inoltre essere consapevole della possibilità di non poter più eliminare il materiale condiviso in rete. Infine, deve essere a conoscenza della netiquette per un buon comportamento come utente.	<u>Livello di prima acquisizione:</u> Conoscere almeno tre diverse tipologie di social network e i rischi trattati legati al loro utilizzo. <u>Livello base:</u> Conoscere tutte le diverse tipologie trattate di social network e i rischi trattati legati al loro utilizzo. <u>Livello intermedio:</u> Conoscere tutte le diverse tipologie trattate di social network e i rischi trattati legati al loro utilizzo. Saper applicare la protezione dati secondo le modalità trattate. <u>Livello avanzato:</u> Conoscere tutte le diverse tipologie trattate di social network e i rischi trattati legati al loro utilizzo. Saper applicare la protezione dati secondo le modalità trattate. Saper applicare la protezione dati in modo consapevole.	In base alle attività elencate, le evidenze permetteranno di capire se l'alunno sa o non sa compiere una determinata attività.
AREA 2 Comunicazione e collaborazione	2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.			
AREA 4 Sicurezza	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.			

		- Impostazioni privacy: in base ai rischi legati all'uso dei social, lo studente deve essere capace di impostare la privacy nella pagina personale dei social.		
AREA 4 Sicurezza	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3. Proteggere la salute e il benessere.	<p>- Si raccolgono informazioni sui VIDEOGIOCHI conosciuti e utilizzati dai ragazzi e dalle ragazze.</p> <p>- Si mettono in evidenza le loro caratteristiche, con particolare riferimento agli aspetti ritenuti maggiormente entusiasmanti e coinvolgenti.</p> <p>- Si riflette sulle abilità che è possibile accrescere attraverso la fruizione di tali videogiochi: sviluppare i riflessi, la coordinazione, le capacità strategico-progettuali. Altri videogiochi invece stimolano la fantasia e la creatività oppure ci insegnano a collaborare o competere con altri. Inoltre, i videogiochi on line permettono di giocare con i propri amici, anche stando a distanza; permettono anche che si creino nuove amicizie.</p> <p>- Si presenta il Lessico dei videogame: Videogiochi offline, Videogiochi online, Console, Multiplayer, MMORPG, PvP, PvE, etc...).</p> <p>- Si affrontano quindi i rischi legati all'utilizzo pococonsapevole dei videogiochi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ la tendenza ad isolarsi dal mondo esterno oppure aprivarsi di altre esperienze (lettura, ascolto della musica, sport, impegno civile); ▪ i costi incontrollabili di alcuni videogiochi programmati per portare gli utenti a spendere; ▪ ridurre il tempo del sonno per prolungare la sessione di gioco serale; ▪ la dipendenza; ▪ disturbi visivi; 	<p><u>Livello di prima acquisizione:</u> Conoscere i vantaggi, come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole dei videogiochi.</p> <p><u>Livello base:</u> conoscere i vantaggi, come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole dei videogiochi; conoscere il lessico specifico dei videogame; saper descrivere anche intuitivamente, il livello di diffusione e le caratteristiche di utilizzo dei videogiochi nella propria scuola; comprendere che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, dei videogiochi.</p> <p><u>Livello intermedio:</u> conoscere i vantaggi, come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole dei videogiochi; conoscere e comprende il lessico specifico dei videogame; saper indicare il livello di diffusione e le caratteristiche di utilizzo dei videogame nella propria scuola; essere consapevole che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, dei</p>	<p>- Comprendere le opportunità di svago e di apprendimento offerte dai videogame;</p> <p>- comprendere il significato dell'amicizia, l'importanza di creare legami reali;</p> <p>- saper distinguere i contesti d'uso in cui è opportuno o non opportuno utilizzare schermi e tecnologie digitali;</p> <p>- in base alla propria età, saper indicare il tempo massimo giornaliero di utilizzo dei videogiochi;</p> <p>- individuare le attività di svago e di relazione da preferire per il proprio</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ disturbi posturali; ▪ problemi legati alla privacy; ▪ adescamento da parte di soggetti pericolosi, che si presentano sotto falsa identità. <p>- Si discute dell'importanza dell'amicizia e delle interazioni personali faccia a faccia, specie alla loro giovane età.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si sollecita l'autoconsapevolezza di come i videogame, essendo molto stimolanti e coinvolgenti, sono in grado di assorbire gran parte del tempo libero, se non addirittura sottrarre tempo anche agli impegni scolastici, domestici e civili. E' opportuno, grazie a questa consapevolezza, ritagliare il tempo da dedicare ai videogiochi, evitando che diventino l'unico svago e che riducano il tempo da dedicare alle attività all'aria aperta e alle relazioni personali. ▪ Si elaborano decaloghi/consigli, per un uso ponderato dei videogame. ▪ Si apre un'indagine sull'uso dei videogiochi nella nostra scuola (in particolare nella secondaria di I grado). ▪ Si riflette ancora una volta sui limiti d'età imposti dalle stesse case produttrici, oltre che dalla normativa italiana ed europea. 	<p>videogiochi.</p> <p><u>Livello avanzato</u>: comprende pienamente i vantaggi, come pure i rischi legati all'utilizzo inconsapevole dei videogiochi; conoscere, comprendere ed usare opportunamente il lessico specifico dei videogame; saper indicare il livello di diffusione e le caratteristiche di utilizzo dei videogiochi nella propria scuola; essere ben consapevole che esistono varie possibilità di utilizzo, più o meno funzionali, più o meno sicure, dei videogiochi.</p>	<p>benessere;</p> <ul style="list-style-type: none"> - essere consapevole dei rischi per la salute, la sicurezza e la privacy, legati all'uso inconsapevole dei videogiochi; - conoscere quanto sono diffuse tra i compagni i videogiochi.
--	--	---	--	--