

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

- SCUOLA DELL'INFANZIA
- SCUOLA PRIMARIA cl 1[^]-2[^]
- SCUOLA PRIMARIA cl 3[^]-4[^]-5[^]
- SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

COMPETENZA DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA: Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione di un adulto.

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
<p>1. Gestire l'informazione</p> <p>➤ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare informazioni anche digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>Sperimentare semplici attività al pc.</p> <p>Iniziare ad usare lo strumento tecnologico: pc, lavagna interattiva (LIM)</p> <p>Riconoscere e distinguere strumenti di ricerca semplice o di gioco</p> <p>Comprendere e utilizzare un linguaggio universale</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello</p>	<p>Gli strumenti di ricerca semplice o di gioco</p> <p>Il computer e i suoi usi: la tastiera, il mouse, il touch, le frecce direzionali</p> <p>Linguaggio universale simbolico.</p> <p>(Individuare e utilizzare su istruzioni dell'insegnante il comando “salva” per un documento già predisposto e compilato dal docente stesso)</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GIAVERA DEL MONTELLO
CURRICOLO PER COMPETENZE TRASVERSALI

	<p>spazio, dell'invio, del salvataggio dei lavori</p> <p>Imparare a salvare il lavoro</p> <p>Utilizzare nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</p>	
<p>2. Saper comunicare in ambienti digitali</p> <p>➤ Comunicare e partecipare in ambienti digitali inerenti alla comunità scolastica, condividere risorse attraverso strumenti anche on-line, interagire con gli altri e collaborare anche attraverso collegamenti con strumenti digitali.</p>	<p>Apprendere l'uso degli strumenti multimediali per interagire attivamente nella società</p> <p>Comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca.</p> <p>Sviluppare la socialità e metodi alternativi di comunicazione.</p> <p>Aspettare il proprio turno.</p> <p>Raccontare ciò che si vede sullo schermo</p> <p>Dare il proprio contributo</p>	<p>Gli strumenti multimediali.</p> <p>La comunicazione digitale come condivisione sociale.</p> <p>La comunicazione alternativa attraverso le risorse digitali.</p> <p>Il rispetto della comunicazione e l'espressione del proprio pensiero attraverso contenuti digitali.</p>
<p>3. Creare contenuti digitali</p> <p>➤ Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, programmare (coding).</p>	<p>Eseguire giochi per l'uso del mouse, dei tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Giochi propedeutici all'utilizzo delle periferiche: mouse, tastiera.</p> <p>Giochi didattici.</p> <p>Semplici produzioni digitali grafiche.</p> <p>Simboli: Lettere e numeri.</p> <p>Le funzioni della Bee-bot</p> <p>Contenuti multimediali</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GIAVERA DEL MONTELLO
CURRICOLO PER COMPETENZE TRASVERSALI

	<p>Eeguire semplici elaborati.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Eeguire giochi con la Bee-bot.</p> <p>(Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli)</p> <p>Sviluppare la creatività e le abilità logiche.</p> <p>Utilizzare sfondi e script diversi</p> <p>Creare delle sequenze utilizzando avvio, movimenti, suono (registrazione voce) e immagini.</p>	
<p>4. Risolvere problemi</p> <p>➤ Identificare i bisogni e le risorse digitali, individuare problemi anche tecnici, prendere decisioni risolutive.</p>	<p>Individuare situazioni problematiche</p>	
<p>5. Gestire in sicurezza i dati digitali</p> <p>➤ Essere in grado di effettuare la protezione personale, la protezione dei dati,</p>	<p>Promuovere l'uso consapevole degli strumenti informatici.</p> <p>Educare ad un corretto e concreto utilizzo degli strumenti informatici.</p>	<p>(Esempi: Le credenziali - username e password - ecc.)</p> <p>L'uso consapevole dello strumento.</p> <p>L'uso concreto e corretto degli strumenti (tempo di utilizzo, posizione comoda, distanza, illuminazione).</p> <p>Le regole di utilizzo degli strumenti tecnologici.</p>

<p>comprendere l'importanza protezione dell'identità digitale, delle misure di sicurezza. Adottare comportamenti volti al benessere psicofisico e alla sicurezza.</p>	<p>Rispettare le regole di utilizzo degli strumenti/devices indicate dagli adulti Usare tablet e cellulare chiedendo ai genitori.</p>	
---	---	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSI 1[^]-2[^]

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

COMPETENZA DIGITALE FINE PRIMARIA : (estratto dalla certificazione competenze del nostro Istituto)

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
<p>1. Gestire l'informazione</p> <p>➤ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare informazioni anche digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>Accedere ai device e saper utilizzare i mouse, tastiera.</p> <p>Identificare file, applicazioni.</p> <p>Nominare e salvare un file.</p> <p>Nominare e creare una cartella.</p> <p>Salvare un file in una cartella.</p> <p>Ricercare e aprire un file.</p> <p>Accedere a contenuti digitali e utilizzare il canale digitale per la restituzione di materiale</p>	<p>Le caratteristiche base alcuni devices.</p> <p>File, cartelle, applicazioni e/o software didattici specifici, motori di ricerca, piattaforme didattiche</p>
<p>2. Saper comunicare in ambienti digitali</p> <p>➤ Comunicare e partecipare in</p>	<p>Scrivere con un editor di testo</p> <p>Accedere con la supervisione dei genitori o degli insegnanti:</p> <p>ad un video collegamento, ad una piattaforma</p>	<p>Editor di testo, motori di ricerca, applicazioni servizi web per video collegamenti, forum,</p>

<p>ambienti digitali inerenti alla comunità scolastica, condividere risorse attraverso strumenti anche on-line, interagire con gli altri e collaborare anche attraverso collegamenti con strumenti digitali.</p>	<p>didattica, ad una classe virtuale, ad un forum. Interagire in attività condivise. Usare in modo appropriato la terminologia digitale. Utilizzare e compilare Forms</p>	<p>altre applicazioni per la comunicazione anche on line.</p>
<p>3. Creare contenuti digitali</p> <p>➤ Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, programmare (coding).</p>	<p>Utilizzare in modo basilare applicazioni editor di: scrittura, immagine, calcolo, grafici, presentazioni, audio, video. Produrre semplici contenuti digitali. Visualizzare e modificare file. Eseguire il download e l'upload di semplici file con la supervisione dei genitori/insegnanti</p>	<p>Applicazioni di : scrittura, elaborazione immagini, registrazioni audio, presentazioni. Specifiche applicazioni didattiche da utilizzare anche on-line.</p>
<p>4. Risolvere problemi</p> <p>➤ Identificare i bisogni e le risorse digitali, individuare problemi anche tecnici, prendere decisioni risolutive.</p>	<p>Risolvere semplici problematiche inerenti le funzioni base degli editor, del sistema operativo e della connettività. Utilizzare i diagrammi di flusso. Avviare attività riferite al pensiero computazionale.</p>	<p>Le funzioni di avvio e riavvio di un programma, il salvataggio dei file, le modalità di connessione. Il diagramma di flusso e il pensiero computazionale</p>
<p>5. Gestire in sicurezza i dati digitali</p>	<p>Utilizzare correttamente le credenziali: nome utente e password. Accedere agli strumenti/ambienti digitali in modo</p>	<p>Le credenziali seguendo correttamente dei criteri per la loro conservazione e protezione. La navigazione in siti sicuri (con la supervisione di</p>

<p>➤ Essere in grado di effettuare la protezione personale, la protezione dei dati, comprendere l'importanza protezione dell'identità digitale, delle misure di sicurezza. Adottare comportamenti volti al benessere psicofisico e alla sicurezza.</p>	<p>appropriato secondo tempi di fruizione e protezione adeguati.</p>	<p>genitori e di insegnanti)</p>
--	--	----------------------------------

SCUOLA PRIMARIA CLASSI 3[^]-4[^]-5[^]

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

COMPETENZA DIGITALE FINE PRIMARIA : (estratto dalla certificazione competenze del nostro Istituto)

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
<p>1. Gestire l'informazione</p> <p>➤ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare informazioni anche digitali,</p>	<p>Creare, salvare e stampare un file (di testo, audio, di immagini, presentazioni) Identificare file, applicazioni. Riconoscere principali programmi/software. Gestire le risorse digitali. Utilizzare i motori di ricerca (per esempio per</p>	<p>Procedure di creazione, apertura, chiusura, salvataggio e stampa di un file. Le caratteristiche di principali programmi/software, applicazioni anche didattici (per creazione</p>

valutare la loro importanza e lo scopo.	consultare dizionari on-line) Accedere a contenuti digitali in piattaforme didattiche e utilizzare il canale digitale per la restituzione di materiale Eeguire il download di materiali messi a disposizione. Salvare file nel proprio dispositivo. Memorizzare dati in dispositivi esterni.	mappe, rappresentazione video, compilazione questionari, ecc.) I motori di ricerca. Piattaforme didattiche. Le operazioni di download. I dispositivi esterni per la memorizzazione dei dati.
<p>2. Saper comunicare in ambienti digitali</p> <p>➤ Comunicare e partecipare in ambienti digitali inerenti alla comunità scolastica, condividere risorse attraverso strumenti anche on-line, interagire con gli altri e collaborare anche attraverso collegamenti con strumenti digitali.</p>	Accedere e utilizzare piattaforme e-learning. Accedere e utilizzare piattaforme forum. Conoscere la struttura e scopo servizio mail. Utilizzare applicazioni per video-collegamenti, partecipare correttamente alle attività video sincrone.	Le piattaforme didattiche di e-learning, i forum, i servizi di posta elettronica. Modalità di partecipazione a un video-collegamento. Condivisione e accettazione delle regole da osservare durante un video collegamento (es. alzare la mano, chiudere i microfoni, non chattare). Editor di testo, motori di ricerca, applicazioni servizi web per video collegamenti, forum, altre applicazioni per la comunicazione anche on line.
<p>3. Creare contenuti digitali</p> <p>➤ Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione</p>	Utilizzare principali applicazioni editor di: scrittura, immagine, calcolo, grafici, presentazioni, audio, video. Produrre semplici contenuti digitali.	Applicazioni di: scrittura, elaborazione immagini, registrazioni audio, presentazioni, produzione

testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, programmare (coding).	Utilizzare software di giochi didattici, di produzione mappe Eseguire il download e l'upload di semplici file con la supervisione dei genitori/insegnanti	mappe. Specifiche applicazioni didattiche da utilizzare anche on-line.
<p>4. Risolvere problemi</p> <p>➤ Identificare i bisogni e le risorse digitali, individuare problemi anche tecnici, prendere decisioni risolutive.</p>	<p>Riconoscere le situazioni di difficoltà tecnica e chiedere aiuto a esperti o ai pari.</p> <p>Risolvere problemi di routine: salvataggio file, backup, installazione / disinstallazione di app</p> <p>Affrontare problemi, ipotizzare soluzioni, utilizzare la funzione di supporto degli strumenti.</p> <p>Essere consapevoli della manutenzione ordinaria necessaria al buon funzionamento del pc (antivirus – aggiornamenti)</p> <p>Utilizzare i diagrammi di flusso e Avviare attività riferite al pensiero computazionale.</p>	<p>La funzione di supporto degli strumenti digitali per affrontare problemi)</p> <p>La risoluzione problemi di routine: salvataggio file, backup, installazione / disinstallazione di app</p> <p>La funzione di supporto degli strumenti digitali per affrontare problemi.</p> <p>Il diagramma di flusso e il pensiero computazionale.</p>
<p>5. Gestire in sicurezza i dati digitali</p> <p>➤ Essere in grado di effettuare la protezione personale, la protezione dei dati, comprendere l'importanza protezione dell'identità</p>	<p>Utilizzare correttamente le credenziali: nome utente e password correttamente.</p> <p>Accedere agli strumenti/ambienti digitali in modo appropriato secondo tempi di fruizione e protezione adeguati.</p>	<p>Le credenziali seguendo correttamente dei criteri per la loro conservazione e protezione.</p> <p>La navigazione in siti sicuri (con la supervisione di genitori e di insegnanti)</p>

<p>digitale, delle misure di sicurezza. Adottare comportamenti volti al benessere psicofisico e alla sicurezza.</p>		
---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO**COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale** (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

COMPETENZA DIGITALE FINE SECONDARIA: (estratto dalla certificazione competenze del nostro Istituto)

Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.

Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

COMPETENZE SPECIFICHE	Abilità	Conoscenze
<p>1. Gestire l'informazione</p> <p>➤ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare informazioni anche digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>Utilizzare dispositivi informatici di input e di output.</p> <p>Creare, organizzare, utilizzare, archiviare, recuperare file e cartelle .</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile.</p> <p>Utilizzare e consultare dizionari digitali, libri digitali e audiolibri.</p> <p>Identificare motori di ricerca, siti web, blog e database digitali per cercare informazioni sull'argomento di interesse.</p> <p>Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Fruire dei video documentari didattici in</p>	<p>Il funzionamento dei principali dispositivi informatici di input e di output.</p> <p>Significato di file, cartelle.</p> <p>Significato di motori di ricerca, ipertesto, piattaforma, siti istituzionali e siti ufficiali, URL, Youtube, fake news.</p> <p>Libri digitali, dizionari digitali, audiolibri.</p> <p>Siti in cui trovare libri e dizionari digitali e audiolibri.</p> <p>Ambienti digitali e piattaforme per consultare, condividere e archiviare.</p> <p><u>Riferimenti a contenuti disciplinari</u> Conoscere: Google Maps, Google Earth, Dizionari on-line con esatta fonetica, sitografia specifica istituzionale come ARPAV, INGV, siti universitari.</p>

	<p>rete.</p> <p>Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.</p> <p><u>Riferimenti a contenuti disciplinari</u></p> <p>Utilizzare: Google Maps, Google Earth, Dizionari on-line per esatta fonetica, sitografia specifica istituzionale come ARPAV, INGV, siti universitari.</p>	
<p>2. Saper comunicare in ambienti digitali</p> <p>➤ Comunicare e partecipare in ambienti digitali inerenti alla comunità scolastica, condividere risorse attraverso strumenti anche on-line, interagire con gli altri e collaborare anche attraverso collegamenti con strumenti digitali.</p>	<p>Navigare in un ipertesto, utilizzare motori di ricerca, riconoscere URL, siti istituzionali e siti ufficiali.</p> <p>Interagire in piattaforme didattiche, Usare ambienti digitali e piattaforme e-learning per consultare, condividere e archiviare informazioni e risorse.</p> <p>Utilizzare e interagire in una classe virtuale attraverso le funzioni di forum e messagistica e nel registro elettronico</p> <p>Interagire attraverso i servizi web per videoconferenza, utilizzare la chat.</p> <p>Rispettare le regole della netiquette.</p> <p>.</p>	<p>Il funzionamento dei principali dispositivi informatici di input e di output.</p> <p>Il significato di account.</p> <p>File, servizi di posta elettronica, piattaforme di e-learning, piattaforme di testi in adozione, classe virtuale, forum, registro elettronico, servizi web per videoconferenza, vari software di presentazione</p>
<p>3. Creare contenuti digitali</p> <p>➤ Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video);</p>	<p>Scrivere al pc, revisionare, arricchire con immagini.</p> <p>Formattare e modificare i testi prodotti.</p> <p>Copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione</p> <p>Stampare e salvare varie tipologie di file.</p>	<p>Software di video-scrittura e di calcolo.</p> <p>Applicazioni per l'elaborazione di immagini, video, audio.</p> <p>Software per la produzione di mappe, contenuti digitali, presentazioni anche a supporto di un'esposizione.</p>

<p>integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, programmare (coding).</p>	<p>Archiviare i file nelle cartelle. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme Utilizzare software per elaborare: testi, immagini e video, audio, fogli di calcolo e tabelle. Realizzare e elaborare contenuti multimediali attraverso presentazioni, mappe, ipertesti, racconti digitali (storytelling) Utilizzare applicazioni specifiche per discipline (es. Geogebra) e applicazioni per lo sviluppo del pensiero computazionale. Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni... Verificare e autoverificare: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line. Scrivere ed inviare autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette. Collaborare in rete per la realizzazione di un prodotto comune. Rispettare i diritti di proprietà</p>	<p>Applicazioni per quiz/test Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati, contenuti multimediali Principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) La netiquette I diritti della proprietà intellettuale</p>
--	---	--

	intellettuale e le licenze.	
<p>4. Risolvere problemi</p> <p>➤ Identificare i bisogni e le risorse digitali, individuare problemi anche tecnici, prendere decisioni risolutive.</p>	<p>Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi e chiedere/trovare aiuto, ricercando il tipo di supporto/strategia capace di risolverlo.</p> <p>Risolvere i problemi relativi alla produzione, salvataggio, archiviazione, condivisione di un contenuto digitale.</p> <p>Risolvere i problemi relativi all'installazione di un'applicazione.</p> <p>Eseguire operazioni secondo le sequenze di un diagramma di flusso.</p> <p>Risolvere problemi relativi al reperimento ed utilizzo di materiale della rete (ad esempio individuare il simbolo che indica che un'immagine è protetta da copyright e di conseguenza non può essere utilizzata senza il consenso dell'autore).</p>	<p>Salvataggio file, archiviazione, condivisione di contenuti digitali, backup, installazione / disinstallazione di un programma.</p> <p>Siti in cui trovare tutorial per reperire informazioni per la risoluzione dei problemi.</p> <p>Il diagramma di flusso come controllo delle sequenze di elaborazione.</p> <p>Tecniche e strategie risolutive di problemi.</p>
<p>5. Gestire in sicurezza i dati digitali</p> <p>➤ Essere in grado di effettuare la protezione personale, la protezione dei dati,</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le credenziali.</p> <p>Scegliere la modalità più appropriata per proteggere l'identità digitale e i dati personali (ad es. indirizzo, numero di telefono, password), prima di condividerli in rete.</p>	<p>Significato di credenziali, account, download, mail, cookies, spam, fake news, diritto d'autore, privacy, dati sensibili</p> <p>I diritti e i doveri legati alla privacy.</p> <p>I principi base e le regole della netiquette.</p> <p>Le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare</p>

<p>comprendere l'importanza protezione dell'identità digitale, delle misure di sicurezza. Adottare comportamenti volti al benessere psicofisico e alla sicurezza.</p>	<p>Seguire le regole della netiquette Distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere per salvaguardare la privacy personale e quella di altri utenti, Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.). Distinguere modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, autoregolandosi nell'utilizzo dei device. Sviluppare il pensiero critico. Riconoscere, prevenire ed evitare azioni di cyberbullismo. Proteggere i dispositivi.</p>	<p>(motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, ecc.) Gli antivirus I rischi relativi alla navigazione in rete e adottare comportamenti preventivi. Cyberbullismo, le sue dinamiche e i rischi collegati.</p>
---	---	--