

Comunicare attraverso la tecnologia digitale

Favorire l'avvio e la padronanza di buone competenze digitali, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie della comunicazione, per ricercare e analizzare dati ed informazioni e risolvere problemi, perché le abilità cognitive, operative, metodologiche e sociali dialoghino e collaborino in sinergia.

Finalità:

- Sostenere l'acquisizione di competenze nell'utilizzo di strumenti comunicazione digitale, padronanza spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, in particolare negli alunni che per svantaggi socioculturali hanno meno possibilità di accesso a queste tecnologie.
- Sviluppare un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della diffusione degli strumenti delle TIC, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario.

Competenze che si intendono sviluppare:

Sa utilizzare i principali software di elaborazione testi, immagini e calcolo.

È in grado di navigare in internet per ricercare criticamente informazioni

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricavare 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.

Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro e per presentarne i risultati.

Sa ricercare i bug, ovvero gli errori, con un continuo processo di autocorrezione e progresso.

Sa maturare un pensiero progettuale e pianificare il lavoro.

Sa lavorare in gruppo e confrontarsi costantemente.

Dalle Indicazioni per il curricolo (link al documento)

SCUOLA PRIMARIA

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

SCUOLA SECONDARIA

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

PROGETTO	<i>Diamoci una regolata</i>	A.s. 2022/23	A.s. 2023/24	A.s. 2024/25
<p>Obiettivi: Guidare all'acquisizione di una maggiore consapevolezza rispetto della vicinanza e distanza tra virtuale e reale</p> <p>Creazione di un'alleanza educativa con la famiglia rispetto al tema</p> <p>Favorire la conoscenza reciproca</p> <p>Creare un clima comunicativo e sereno tra insegnanti e classe</p> <p>Riflettere sulla navigazione sicura</p> <p>Verificare le conoscenze rispetto all'utilizzo di Internet</p> <p>Riflettere sulle insidie della Rete e sulle strategie che possono garantirne la sicurezza</p> <p>Identificare i vissuti emotivi della classe e riflettere sull'adeguatezza delle strategie risolutive</p> <p>Attività: Definizione comune di regole di utilizzo dei dispositivi (a casa e a scuola), in condivisione anche con la componente genitori</p>	Classi coinvolte	Classi coinvolte	Classi coinvolte	
	Tutte le classi dell'istituto			

PROGETTO	<i>Il mio primo telefono</i>	A.s. 2022/23	A.s. 2023/24	A.s. 2024/25
<p>Obiettivi: imparare a conoscere le emozioni alla base dell'educazione digitale</p> <p>acquisire i primi contenuti di educazione digitale;</p> <p>favorire la creazione di un gruppo classe nel quale sia valorizzata la specificità di ciascuno</p> <p>prevenire il bullismo e il cyberbullismo</p> <p>Attività: cinque laboratori in presenza di un'ora ciascuno</p>	Classi coinvolte	Classi coinvolte	Classi coinvolte	
	Classi prime della scuola secondaria			

PROGETTO	<i>Cittadini digitali</i>	A.s. 2022/23	A.s. 2023/24	A.s. 2024/25
<p>Obiettivi: Saper distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica</p> <p>Acquisire competenze digitali utili al reperimento ed alla rielaborazione dei dati. Saper individuare le informazioni estrapolabili dai dati a disposizione.</p> <p>Utilizzare in modo adeguato google sheet.</p> <p>Attività: tre laboratori in presenza di una/due ciascuno + attività specifica nelle ore disciplinari</p>	Classi coinvolte	Classi coinvolte	Classi coinvolte	
	Classi terze della scuola secondaria			

PROGETTO	<i>Digitale che passione</i>	A.s. 2022/23	A.s. 2023/24	A.s. 2024/25
<p>Favorire l'avvio e la padronanza di buone competenze digitali, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie della comunicazione, per ricercare e analizzare dati ed informazioni e risolvere problemi, perché le abilità cognitive, operative, metodologiche e sociali dialoghino e collaborino in sinergia.</p> <p>Sostenere i docenti nell'acquisizione di competenze e nell'utilizzo di strumenti di comunicazione digitale;</p> <p>Sviluppare un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della diffusione degli strumenti delle TIC.</p>	Classi coinvolte	Classi coinvolte	Classi coinvolte	
	Tutte le classi della scuola primaria			