

**Area di competenza 4. Sicurezza**

Descrittori di competenza:

- 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; 	<p>Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ conoscere e ricordare i login e le password per i propri account e per la mail di istituto e saper salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione; ○ analizzare che cosa sono il Phishing, l'adescamento online; ○ analizzare come funzionano vendita e acquisti online, rischi e opportunità; ○ individuare le differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...); ○ proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti ...); ○ individuare i rischi nella ricezione di messaggi da profili falsi ed essere in grado di applicare misure per evitarli (controllo delle impostazioni privacy, analisi di possibili allegati infetti prima di eseguire il download); 	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio e richiamate nel quarto.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse.</p> <p>L'Identità Digitale (da ed. Laterza)</p> <p>Schede polizia postale</p> <p>Cittadini digitali - Pearson</p> <p>Proposte tratte da Generazioni connesse</p> <p>Progetto e collaborazione con Navigare a vista</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social; • conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ capire all'interno della classe le implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social (sondaggi, analisi dei tempi dedicati ai social ...); ○ capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social. <p>Utilizzando la piattaforma cloud della scuola per condividere informazioni su argomenti di interesse, agevolare attività che abituo lo studente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password complessa); ○ controllare gli accessi recenti; ○ rilevare diversi rischi e minacce nell'accesso alla piattaforma cloud della scuola e applicare misure per evitarli (ad esempio: come controllare i virus degli allegati prima del download); ○ aiutare i compagni di classe a rilevare rischi e minacce mentre utilizzano la piattaforma di apprendimento digitale sui loro tablet (ad es. controllando chi può accedere ai file); ○ distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati; ○ condividere contenuti sulla piattaforma digitale della scuola in modo che la privacy personale e quella dei compagni di classe non siano danneggiate; ○ valutare se il modo in cui i dati personali vengono utilizzati sulla piattaforma cloud è appropriato e accettabile per quanto riguarda il diritto alla privacy; 	<p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^a SSPG) vedi Allegato</p> <p>Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc.</p> <p>Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario)</p> <p>Escape Room sui pericoli del web</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> ○ superare situazioni complesse che possono sorgere con i dati personali mentre si lavora all'interno della piattaforma cloud della scuola, come ad esempio i dati personali che non vengono utilizzati in conformità con la "Privacy policy" della piattaforma. <p>Sempre attraverso la piattaforma cloud della scuola, è possibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ creare un blog (ad es. sul cyberbullismo o sull'esclusione sociale), con la collaborazione dei compagni di classe, per capire e saper interpretare la violenza in ambienti digitali; ○ creare un eBook per rispondere a domande relative alla sostenibilità dell'uso dei dispositivi digitali, sia a scuola che a casa; ○ condividere il materiale creato affinché possa essere utilizzato anche da altri compagni di scuola e dalle loro famiglie. <p>Creare momenti di riflessione che aiutino ad analizzare le proprie emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco o di particolari app, ad esempio attraverso un questionario metacognitivo.</p> <p>Proporre attività rivolte a riconoscere e contrastare situazioni di dipendenza digitale, adottando strategie di monitoraggio e acquisendo capacità di autolimitazione nell'uso dei dispositivi.</p>	