

**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, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>• individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</li> <li>○ Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</li> <li>○ Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.</li> <li>○ Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).</li> </ul>	<p>Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.</p> <p>Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse</p> <p><a href="#">Schede polizia postale</a></p> <p><a href="#">Cittadini digitali - Pearson</a></p> <p><a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse</a></p> <p><a href="#">Progetto e collaborazione con Navigare a vista</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</li> <li>• essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</li> <li>○ Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</li> <li>○ Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...).</li> <li>○ Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi).</li> <li>○ Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</li> <li>○ Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</li> <li>○ Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali.</li> <li>○ Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</li> <li>○ Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</li> <li>○ Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.</li> </ul>	<p>Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi <a href="#">Allegato</a></p> <p><a href="#">Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc.</a></p> <p>Sostenibilità:  <a href="#">Agenda 2030</a>  <a href="#">Il punto di non ritorno (documentario)</a></p> <p>Letture suggerite ai docenti:  Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN  T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze</p>