

## CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

In riferimento alla costruzione e allo sviluppo delle competenze digitali e delle competenze di cittadinanza digitale, trasversali a tutte le discipline e intrinsecamente connesse ad esse, il curricolo digitale dell'Istituto, elaborato alla luce delle **DigComp2.1** "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo del 2017", acquisisce direttamente dalla *Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea* del 22 maggio 2018 l'obiettivo comune di "innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione per tutti i segmenti della popolazione" e di facilitare l'acquisizione delle competenze chiave "promuovendo molteplici approcci e contesti di apprendimento, anche con l'uso opportuno delle tecnologie digitali, nell'istruzione, nella formazione e nell'apprendimento". Pertanto la promozione di tutte le competenze chiave interconnesse all'ambito digitale può realizzarsi attraverso percorsi che si basano sul seguente curricolo.

## PRIMO BIENNIO

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ATTIVITÀ: ESEMPIO D'USO
<p><b>Alfabetizzazione</b></p> <p><b>su informazioni e dati</b></p>	<p><b>1.1</b> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p><b><i>Intermedio 3</i></b></p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● spiegare i fabbisogni informativi.</li> <li>● svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</li> <li>● spiegare come accedervi e navigare al loro interno.</li> <li>● spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.</li> </ul>	<p>Preparare una breve relazione su un argomento specifico.</p> <p>nominare all'insegnante siti web, blog e database digitali a cui si accede abitualmente dal PC per consultare la bibliografia per i compiti a casa.</p> <p>utilizzare parole chiave ben definite per trovare risorse bibliografiche all'interno di siti web, blog e database digitali e spiegare come accedere ai risultati e navigare al loro interno.</p> <p>spiegare ai compagni le parole chiave e le etichette che si utilizzano abitualmente per trovare riferimenti bibliografici negli ambienti digitali (blog, siti web, database) per preparare i compiti.</p>

		<p><b>Intermedio 4</b></p> <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● illustrare fabbisogni informativi.</li> <li>● organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali.</li> <li>● descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.</li> <li>● organizzare strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>fornire esempi ai compagni di classe di siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione.</p> <p>organizzare la strategia di ricerca per trovare questi siti web, blog e data-base digitali che contengono riferimenti bibliografici inerenti l'argomento di una relazione.</p> <p>descrivere all'insegnante come si accede e si naviga tra i siti web, i blog e i data-base digitali per trovare i riferimenti bibliografici ottenuti tramite questa ricerca organizzata.</p> <p>organizzare con post-it digitali e online sul tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione.</p>
	<p><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p><b>Intermedio 3</b></p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli all'interno di ambienti digitali.</li> <li>● organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato.</li> </ul>	<p>salvare i contenuti didattici in diversi formati.</p> <p>realizzare file e cartelle dove raccogliere dati fare il backup dei dati su dispositivi diversi: hard disk, Usb e iCloud o Drive</p> <p>utilizzare supporti di archiviazione quali chiavette USB, hard disk esterni, CD, DVD.</p> <p>utilizzare sistemi di archiviazione quali Google Drive, iCloud, One Drive, Dropbox</p>

<b>Comuni cazione e collabo razione</b>	<b>2.1</b> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e</li> <li>● scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto.</li> </ul>	<p>creare un account utilizzare gli strumenti di condivisione di documento, foglio di calcolo , presentazione ect.... utilizzo della classe virtuale utilizzo del registro elettronico utilizzo della piattaforma di comunicazione a distanza</p>
		<b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, , lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e</li> <li>● scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.</li> </ul>	<p>utilizzo di sistemi di scrittura collaborativa: scrittura sincrona con note, correzioni etc... aggregatori di contenuti,</p>
	<b>2.2</b> Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	<b>Intermedio 5</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>b. spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.</li> <li>c. spiegare le prassi di riferimento e attribuzione.</li> </ol>	<p>utilizzo di mappe concettuali online</p> <p>utilizzo di piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Google classroom, Weschool,Schoolwork, etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti</p> <p>utilizzo di una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo</p>

	2.5 Netiquette	<p><b>Base 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.</li> <li>● scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adatte a un pubblico.</li> <li>● distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.</li> </ul>	<p>Lavorare in gruppo con i compagni</p> <p>Applicare regole di comportamento appropriato, improntate al decoro e al rispetto di sé e degli altri, nell'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Adeguate le strategie di comunicazione al pubblico e al contesto di riferimento.</p> <p>Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete.</p>
<b>Creazione di Contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p><b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici.</li> <li>● esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici.</li> </ul>	<p>creare prodotti digitali ben definiti: mappe concettuali digitali, timeline, infografiche.</p> <p>preparare una presentazione digitale animata su un determinato argomento.</p> <p>utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth).</p> <p>utilizzare software per la creazione di video, con inserimento di audio dal web, dal vivo, etc...</p>
		<p><b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati.</li> <li>● esprimermi attraverso la</li> </ul>	

		fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	creazione di strumenti digitali.	creare podcast
<b>Sicurezza</b>	<b>4.1</b> Proteggere i dispositivi	<b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi, contenuti digitali</li> <li>● distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali,</li> <li>● scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche.</li> </ul>	<p>Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola.</p> <p>Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente</p> <p>risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat</p>
		<b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali.</li> <li>● scegliere le misure di sicurezza,</li> <li>● spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.</li> </ul>	<p>Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi.</p> <p>Eseguire il download sicuro dei file.</p>

<b>Risolvere problemi</b>	<b>5.3</b> Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti.</li> <li>● partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici situazioni problematiche negli ambienti digitali.</li> </ul>	<p>Utilizzare un elenco di risorse didattiche fornite dal docente per rispondere ai bisogni formativi della situazione di apprendimento: approfondimento, consolidamento, conoscenze di base, recupero (anche in apprendimento a distanza)</p> <p>impostare l'interfaccia nella lingua prescelta (ad es. greco).</p>
		<b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.</li> <li>● partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</li> </ul>	<p>utilizzare risorse di rete per risolvere problemi e difficoltà connesse al proprio apprendimento.</p>

## SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	<b>1.2</b> Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<b>Avanzato 5</b>  Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è in grado di i:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali,</li> <li>● svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi</li> </ul>	Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli.  Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	<b>2.2</b> Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	<b>Avanzato 5</b>  Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali.</li> <li>● mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.</li> </ul>	Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni, etc... )

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<p><b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.</li> </ul>	Organizzare, insieme ai compagni, un evento in occasioni di giornate a tema o in occasioni rilevanti per la comunità scolastica
		<p><b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.</li> <li>● discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto (Cartelle Drive con aggiornamenti da parte dei rappresentanti d'Istituto, rappresentanti della Consulta, materiali in vista delle elezioni degli OCCC. etc...)
<b>Creazione di</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p><b>Avanzato 5</b> Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati,</li> <li>● mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali.</li> </ul>	Utilizzare un software di infografica Utilizzare un software per creare una mappa mentale e/o una mappa concettuale
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<p><b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</li> </ul>	Preparare una presentazione/video Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi Preparare un breve tutorial

<b>contenuti digitali</b>		<b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</li> </ul>	<p>Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati</p> <p>Creare storie di digital storytelling</p> <p>Creare libri digitali</p>
	<b>3.3 Copyright e licenze</b>	<b>Base 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti</li> </ul>	Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright
		<b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.</li> </ul>	<p>Preparare una presentazione/video su un determinato argomento</p> <p>Saper applicare le licenze Creative Commons si contenuti digitali di propria creazione</p> <p>Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente</p>
	<b>3.4 Programmazione</b>	<b>Base 2</b> A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li> </ul>	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice</p> <p>Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo</p>

		<p><b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici</li> </ul>	<p>Risolvere il debug del programma e a risolvere semplici problemi nel proprio codice</p>
	<p><b>4.1</b> Proteggere i dispositivi</p>	<p><b>Avanzato 5</b>  Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali</li> <li>● distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali,</li> <li>● applicare misure di sicurezza,</li> <li>● individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy</li> </ul>	<p>Individuare rischi come la ricezione di tweet e messaggi da follower con profili falsi o tentativi di phishing. Applicare misure per evitarli (ad.es. controllo delle impostazioni di privacy).</p> <p>Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password forte, controllo dei login recenti).</p>
	<p><b>4.2</b> Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p><b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali</li> <li>● discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni.</li> </ul>	<p>Utilizzare account Gmail. Facebook, Twytter Proteggere i dati personali mentre condivido contenuti digitali.</p> <p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati</p>

<b>Sicurezza</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>● indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>	
		<p><b>Avanzato 5</b></p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● applicare modalità diverse per proteggere i miei dati e la privacy negli ambienti digitali</li> <li>● applicare modalità specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli.</li> <li>● spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</li> </ul>	<p>Valutare se i dati personali vengono utilizzati in modo appropriato</p> <p>Percepire quali sono i confini della libertà in rete e i rischi;</p> <p>Percepire i concetti di “legale” e “illegale”</p> <p>Navigare in sicurezza</p>
	<p><b>4.3</b></p> <p>Proteggere la salute e il benessere</p>	<p><b>Avanzato 5</b></p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali,</li> <li>● applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali,</li> <li>● mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l’inclusione sociale.</li> </ul>	<p>Creare una campagna digitale sui possibili rischi per la salute</p>

<b>Risolvere problemi</b>	<b>5.3</b> Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi.</li> <li>● applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</li> </ul>	Guidare ed elaborare applicativi originali con un linguaggio semplice
---------------------------	---	--	---	---

## QUINTO ANNO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	<b>2.2</b> Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	<b>Avanzato 6</b> A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti.</li> <li>● adattare al contesto il ruolo di intermediazione</li> <li>● variare l'uso delle pratiche di riferimento e di attribuzione più appropriate.</li> </ul>	<p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe</p> <p>Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni sui nodi concettuali, etc... )</p> <p>Elaborare ebook</p>

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<p><b>Avanzato 5</b> Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale.</li> <li>● utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.</li> </ul>	<p>Informare i compagni di classe e mostrare come utilizzare piattaforme digitali (blog, wiki ) per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione alla vita sociale. Elaborare un Wiki journal e promuovere il giornalismo partecipativo dal basso anche per promuovere iniziative culturali e sociali</p>
	2.6 Gestire l'identità digitale	<p><b>Base 2</b> A livello base, in autonomia e con supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare un'identità digitale.</li> <li>● Descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online.</li> <li>● riconoscere dati semplici che produco attraverso strumento, ambienti o servizi digitali.</li> </ul>	<p>Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto con consapevolezza e responsabilità sulla gestione dell'identità digitale. Riconoscere azioni che potrebbero danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola</p>
		<p><b>Intermedio 3</b> Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche,</li> <li>● spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online,</li> <li>● descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</li> </ul>	<p>Controllare ed evitare la pubblicazione di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola.</p>

<b>Creazione di contenuti digitali</b>	<b>3.1</b> Sviluppare contenuti digitali	<b>Avanzato 6</b> A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati,</li> <li>● adattare l'espressione di se stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni</li> </ul>	<p>Preparare una presentazione o un video su un determinato argomento.</p> <p>Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva e pubblicarlo in contesti protetti</p>
	<b>3.2</b> Integrare e rielaborare contenuti digitali	<b>Avanzato 5</b> Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali</li> </ul>	Creare brevi tutorial
	<b>3.3</b> Copyright e licenze	<b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti.</li> </ul>	Spiegare quale banche dati si possono utilizzare per trovare immagini scaricabili gratuitamente
		<b>Avanzato</b> Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti</li> </ul>	Risolvere problemi su come individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright

	3.4 Programmazione	<p><b>Intermedio 4</b> In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</li> </ul>	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione (Scratch, Swift) Utilizzando un linguaggio di programmazione essere in grado di fornire istruzioni e di risolvere il debug del programma per rimediare a problemi di codice</p>
		<p><b>Avanzato 5</b> Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.</li> </ul>	<p>Se si verifica un problema, saper eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi</p>
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<p><b>Avanzato 6</b> A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali</li> <li>● valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni.</li> <li>● valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali</li> </ul>	<p>Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i miei dati personali prima di condividerli Valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sono appropriate e accettabili per tutelare i miei diritti e la mia privacy.</p>

<b>Sicurezza</b>		<p><i>Altamente specializzato 7</i></p> <p>A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata, inerenti la protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali, l'utilizzo e la condivisione di informazioni personali tutelando se stessi e gli altri da pericoli e le politiche sulla privacy per l'utilizzo dei miei dati personali.</li> <li>● integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.</li> </ul>	<p>Utilizzo di account e di piattaforme di apprendimento digitali con la consapevolezza di ogni azione in merito alla protezione dei dati personali e della privacy</p> <p>Saper superare situazioni complesse che possono verificarsi con i propri dati personali e quelli dei propri compagni fornendo supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.</p>
	<p><b>4.3</b> Proteggere la salute e il benessere</p>	<p><i>Avanzato 6</i></p> <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali,</li> <li>● adattare le modalità più appropriate per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali,</li> <li>● variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il</li> </ul>	<p>Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche</p> <p>Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche</p> <p>Trovare soluzioni per se stessi e per gli altri per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico durante le attività didattiche</p>

			benessere sociale e l'inclusione sociale.	
<b>Risolvere problemi</b>	<b>5.1</b> Risolvere problemi tecnici	<b>Altamente specializzato 7</b>  A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali</li> <li>● integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici</li> </ul>	<p>Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale, e individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo.</p> <p>Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni</p>
	<b>5.3</b> Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<b>Avanzato 6</b> A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti.</li> <li>● risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</li> </ul>	<p>Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (GSuite e Classroom), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti</p> <p>Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud</p> <p>Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari</p>

--	--	--	--	--