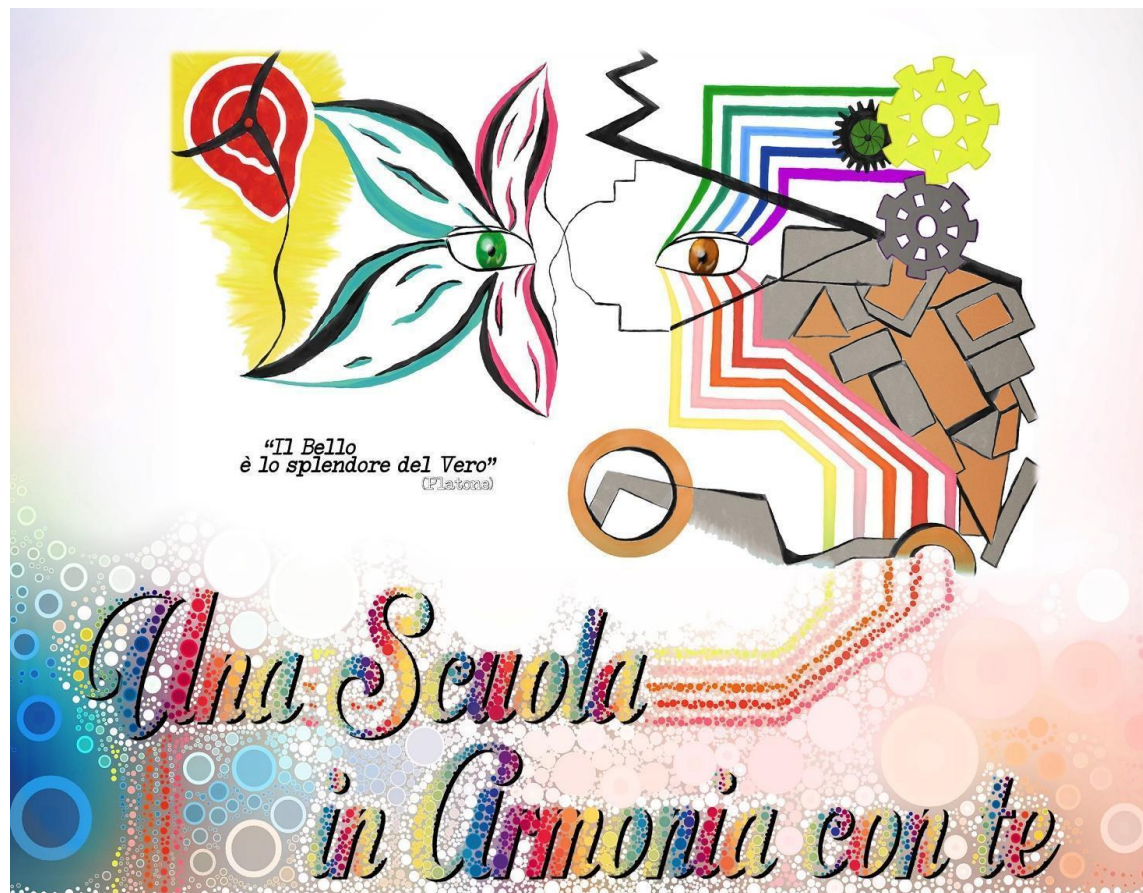


CURRICOLO DIGITALE
Allegato al PTOF 2022-2025



Sede Centrale: 66043 Casoli (Chieti) – Via del Campo, 35
telefono 0872 982141 - fax 0872 993107
PEO chis00300b@istruzione.it PEC chis00300b@pec.istruzione.it sito www.iisalgerimarino.edu.it

DECLINARE, VALUTARE E AUTOVALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE NELLA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

Redatto in seguito all'approvazione del PTOF 22-25 con delibera n. 4 del 3.11.2022 del Collegio dei Docenti e n. 2 del 11.11.2022 del Consiglio di Istituto e relativo aggiornamento annuale approvato con delibera n. 4.4 del 16.11.2023 e n. 2 del 16.11.2023 del Consiglio di Istituto.

PREMESSA

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) si sono evolute in modo estremamente rapido nel corso degli ultimi 20 anni e la diffusione del loro utilizzo sta comportando una serie di cambiamenti nella nostra vita quotidiana: tramite l'uso della tecnologia, facciamo tante cose in modo diverso, e altre che prima non avremmo fatto. Computer, internet, tablet e smart phones sono sempre più alla portata di tutti, nonostante non tutti posseggano le competenze necessarie per il loro uso. Le tecnologie cambiano rapidamente e con esse anche le competenze necessarie per poterne usufruire, per questo nel corso degli anni si è sentito il bisogno di codificare un framework di riferimento che descrivesse il grado di competenza da raggiungere nei relativi ambiti. Nel quadro europeo, la competenza digitale è stata riconosciuta per la prima volta nel 2006 dall'Unione Europea come una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Tuttavia, è stato nel 2013 che il concetto è stato davvero sviluppato, con una comprensione più approfondita fornita dal Progetto DigComp lanciato dall'Istituto di Prospettive Tecnologiche (IPTs), sotto la supervisione del Dipartimento Generale Istruzione e Cultura. La versione aggiornata del DigComp 2.1 del 2017 rappresenta un framework specifico sia come analisi delle competenze digitali dei cittadini europei che come rubrica di valutazione delle stesse.

LA COMPETENZA DIGITALE NEL QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO EUROPEO E NAZIONALE

La competenza digitale è la quarta delle competenze chiave per l'apprendimento permanente e, nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018, si raccomanda [...] *“Diventare digitalmente competenti è essenziale per consentire ai giovani di partecipare efficacemente a una società e un'economia digitalizzate; non dedicarsi a queste competenze rischia di esacerbare il divario digitale e perpetuare le disparità esistenti.*

La definizione descrive la maniera in cui devono essere usate le TSI (*con dimestichezza e spirito critico*). Le abilità di base nelle TIC (*l'uso del computer per... così come comunicare e partecipare a reti...*) sono considerate elemento indispensabile di supporto alle abilità effettive della competenza digitale.

La Raccomandazione, nell'elencare conoscenze, abilità e attitudini legate alla competenza digitale, fissa come abilità necessarie quelle che attengono a capacità di ricerca, di raccolta e trattamento delle informazioni per un utilizzo critico delle medesime (*pertinenza delle informazioni,*

distinzione tra reale e virtuale). Esse vengono considerate la base per qualsiasi attività in campo digitale, scalzando la vecchia concezione che questa fosse rappresentata dalle pratiche abilità tecniche.

Ancora, nelle Raccomandazioni del Parlamento Europeo per l'Apprendimento Permanente del 22 maggio 2018, si specifica che 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Secondo tale documento, i cittadini dovrebbero:

- comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi;
- comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti;
- assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali;
- essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali;
- essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Il documento impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

L'Istituto, quindi, adotta il Curricolo Digitale quale quadro delle competenze digitali dello stesso, al fine di potenziare la didattica modificando le tradizionali metodologie didattiche basate sulla centralità del docente e sulla trasmissione dei contenuti e promuovendo il ruolo attivo degli studenti e l'acquisizione di competenze.

Il concetto di competenza digitale nel Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione, D.M. n. 139 del 22/08/2007 compare nell'introduzione del documento dove si dichiara che essa è comune a tutti gli assi culturali e ha lo scopo di *“favorire l'accesso ai saperi e rafforzare le potenzialità espressive individuali”*.

AREE	DESCRITTORI
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2 Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette

	2.6 Gestire l'identità digitale
3 Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4 Sicurezza	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

5 Risolvere ii problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

I LIVELLI DI PADRONANZA

Livelli in DigComp.1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione

AVANZATO	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

CURRICOLO DIGITALE

Il curriculum è strutturato in 5 aree di competenza descritte in termini di evidenze osservabili. In corrispondenza di ciascuna evidenza, è riportato il livello da raggiungere per gli anni di corso, divisi in 1°, 2° biennio e 5° anno, le abilità e infine un breve elenco di *attività o contenuti* che possono attivare le relative *evidenze*. Tale elenco è fornito senza pretesa di esaustività, come spunto operativo per strutturare in modo coerente le attività disciplinari con la didattica digitale.

1° BIENNIO

AREA DI COMPETENZA N.1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digital	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; - scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno; - individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo; - identificare semplici strategie personali di ricerca di dati	- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura; - Utilizzare le principali funzioni di un foglio di calcolo; ● - Utilizzare i dizionari digitali; ● - Salvare i documenti in una cartella sul desktop e anche su supporto rimovibile; ● - Accedere all versione digitale del libro di testo; ● - Accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; ● - Utilizzare le funzioni della piattaforma Google, relative a Classroom; ●
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i	- Ricercare i dati, informazioni e	-Consultare una serie di siti per la raccolta delle informazioni

	miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	contenuti richiesti/necessari valutandone le fonti; -Interpretare i dati raccolti per assolvere il compito dato; - Consolidare strategie di ricerca personali.	richieste per la stesura di una relazione. -Raccogliere riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione e indicarla ai compagni. -Stesura di una relazione. -Schematizzazione di un argomento mediante una mappa mentale elaborata con un'app.
AREA DI COMPETENZA N.2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto.	-Utilizzare la piattaforma Google dell'Istituto e parte delle sue applicazioni (fogli di calcolo, scrittura, moduli, presentazioni, videoconferenze, classroom, ecc) -Condividere documenti e contenuti; -Creare un account.

	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, -Scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	Elaborare un documento mediante la sua condivisione in piattaforma.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 5 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di	- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali utilizzando tecnologie digitali appropriate; -Spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. -Spiegare le prassi di riferimento e attribuzioni	-Inviare e ricevere mail, utilizzando un registro appropriato a seconda del mittente e del contesto. -Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud -Utilizzare una chat di gruppo (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo. -Gestire pagine ufficiali dell'Istituto. -Redigere un giornalino online.
2.5 Netiquette	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	-Distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli	-Lavorare in gruppo con i compagni, adottando un comportamento corretto e rispettoso.

		ambienti digitali. -Scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adatte a un pubblico. -Distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.	-Adeguare le strategie di comunicazione e il registro linguistico al pubblico e al contesto di riferimento. - Utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in rete.
AREA DI COMPETENZA N.3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici. -Esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici.	-Utilizzare la piattaforma Google dell'Istituto e parte delle sue applicazioni (fogli di calcolo, scrittura, moduli, presentazioni, videoconferenze, classroom, ecc) -Condividere documenti e contenuti; -Creare un account.
	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo	-individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati.	-utilizzare risorse digitali diverse per lo studio e la stesura di un testo;

	problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali.	-individuare altri strumenti digitali nel libro di testo che mi aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai compagni di classe sulla lavagna interattiva.
AREA DI COMPETENZA N. 4: SICUREZZA			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
4.1 Proteggere i dispositivi	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi, contenuti digitali -Distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali, -Scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche.	-Creare password sicure per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola. -Eseguire sempre il logout sui dispositivi comuni, in particolar modo in riferimento a caselle di posta, piattaforma dell'Istituto e registro elettronico. -Non condividere i dati di accesso con nessuno.
	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. -Scegliere le misure di sicurezza, -Spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità	-Controllare le impostazioni di privacy nei documenti condivisi. - Eseguire i download di file solo da siti sicuri. -Utilizzare sempre una

		e privacy.	navigazione protetta. -Evitare di accettare tutti i cookies.
AREA DI COMPETENZA N.5: RISOLVERE I PROBLEMI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti. -Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici situazioni problematiche negli ambienti digitali.	Utilizzare di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità in tutti gli ambiti disciplinari.
	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. -Partecipare individualmente e	-Utilizzare risorse di rete per risolvere problemi e difficoltà e per superare lacune relative al proprio apprendimento. -Seguire corsi online o video

		collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	tutorial per migliorare il proprio apprendimento.
--	--	--	---

2° BIENNIO

AREA DI COMPETENZA N.1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Rispondere ai fabbisogni informativi. -Applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. -Mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. -Proporre strategie di ricerca personali.	-Verificare se le fonti citate sono attendibili e di prima mano, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli. -Controllare che il sito non appartenga ad associazioni o privati privi di affidabilità scientifica. -Ricerca informazioni e dati anche in ambienti digitali non abituali o in nuovi ambienti (sistema operativo, app, dispositivi) ● Selezionare le app più

			idonee al proprio profilo. • Sono in grado di fornire suggerimenti a un amico su come effettuare ricerche contenenti le principali parole chiave, sugli annunci di lavoro, sui blog, sulle wiki, sulle app e sui portali che utilizzo per le ricerche e condividerli con altre persone in cerca di lavoro.
AREA DI COMPETENZA N.2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali. -Mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali	-Redigere un documento mediante la sua condivisione su una piattaforma (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni, fogli di calcolo, ecc...) -Condividere video e immagini mediante applicazioni sui diversi dispositivi.

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. -Indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.	-Organizzare, insieme ai compagni, un evento in occasioni di giornate a tema o in occasioni rilevanti per la comunità scolastica. -Creazione di documenti digitali e audio video per socializzare attività svolte di ogni tipo. -Gestione delle pagine social dell'Istituto e trasmissione degli eventi.
	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici sono in grado di:	-Scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. -Discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.	- Condividere con i compagni di classe informazioni riguardo le piattaforme digitali e mostrare loro come utilizzarle una in particolare per potenziare le capacità personali.
AREA DI COMPETENZA N.3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 5	-Applicare modi per creare e	-Utilizzare un software di

	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	modificare i contenuti in diversi formati, -Mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali	infografica -Individuare altri strumenti digitali nel libro di testo che permettano di illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai compagni di classe sulla lavagna interattiva.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali	-Modificare una pagina web salvata mediante le app su dispositivo iPad. -Preparare una presentazione/video -Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi -Preparare un breve tutorial. -Sperimentare semplici applicazioni robotiche.
	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Scegliere tra le varie possibilità quale applicazione scegliere per la modifica di contenuti digitali in base alle finalità del compito assegnato.

3.3 Copyright e licenze	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario, lo studente è grado di:	-Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti	-Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright.
	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- Individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	-Preparare una presentazione/video su un determinato argomento utilizzando immagini non protette da copyright. -Gestione di problemi come l'individuazione del simbolo che indica se un'immagine è soggetta a licenza Creative Commons e pertanto può essere utilizzata senza il permesso dell'autore.
3.4 Programmazione	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	-Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	-Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice. -Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo. -Programmare un semplice percorso /attività per un robot.
	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere	-In caso di un problema, esecuzione il debug del programma e risoluzione di

		problemi sistematici o svolgere compiti sistematici	semplici problemi nel codice.
AREA DI COMPETENZA N. 4 :SICUREZZA			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
4.1 Proteggere i dispositivi	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. - Distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali. -Applicare misure di sicurezza. -Individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy	-Creazione di password con livello di sicurezza elevato. -Riconoscere azioni di phishing.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali. - Discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni. -Indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei	-Utilizzo dei social in maniera responsabile senza rendere pubblici i propri dati. - Valutazione delle modalità con cui vengono utilizzati i dati personali su una piattaforma digitale se siano appropriati e accettabili per ciò che riguarda i propri diritti e la privacy.

		servizi digitali.	
	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Applicare modalità diverse per proteggere i miei dati e la privacy negli ambienti digitali. -Applicare modalità specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli. -Spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.	-Superamento di situazioni complesse che possono verificarsi con i propri dati personali e quelli dei compagni di classe mentre si utilizza la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la politica sulla privacy della piattaforma.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. -Applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali. -Mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	Creazione di una campagna digitale dei possibili rischi per la salute dell'utilizzo di Twitter per scopi professionali (ad es. bullismo, dipendenze, benessere fisico) che può essere condivisa e utilizzata da altri compagni sui loro smartphone e tablet.
AREA DI COMPETENZA N.5: RISOLVERE I PROBLEMI			

COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Livello 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. -Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	-Utilizzazione di un forum MOOC per richiedere informazioni ben definite sul corso che si sta seguendo e utilizzo dei suoi strumenti (ad es. blog, wiki) per creare una nuova voce con cui condividere maggiori informazioni.

5° ANNO

AREA DI COMPETENZA N.2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	-Valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. -Adattare al contesto il ruolo di intermediazione -Variare l'uso delle pratiche di riferimento e di attribuzione più	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da

		appropriate.	condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni sui nodi concettuali, etc...) Elaborare ebook.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale. -Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.	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. Redigere il giornalino d'Istituto e promuovere iniziative culturali e sociali.
2.6 Gestire l'identità digitale	Base 2 A livello base, in autonomia e con supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	-Individuare un'identità digitale. -Descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online. -Riconoscere dati semplici che produco attraverso strumento, ambienti o servizi digitali.	-Utilizzare l'account della Piattaforma Google dell'Istituto per comunicazioni con i compagni con consapevolezza e responsabilità sulla gestione dell'identità digitale, adottando un comportamento responsabile che non metta a repentaglio la reputazione degli studenti e della scuola.

	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	-Distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche, -Spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online, -Descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.	-Controllare ed evitare la pubblicazione di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola.
AREA DI COMPETENZA N.3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	-Modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati. -Adattare l'espressione di se stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni.	Preparare una presentazione o un video su un determinato argomento. Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva e pubblicarlo in contesti protetti.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali.	Creare brevi tutorial anche in lingua straniera.

3.3 Copyright e licenze	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti.	presentare le banche dati che si possono utilizzare per trovare immagini scaricabili gratuitamente
	Avanzato Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	-Adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	Risolvere problemi su come individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright.
3.4 Programmazione	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	-Elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico	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.
	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.	Se si verifica un problema, saper eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi.
AREA DI COMPETENZA N. 4 :SICUREZZA			

COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	-Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali -Valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni. -Valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali.	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.
	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	-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. -Integrare le mie conoscenze per	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. Saper superare situazioni complesse che possono verificarsi con i propri dati personali e quelli dei propri compagni fornendo supporto ad

		fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.	altri nella protezione dei dati personali e della privacy.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	-Distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, -Adattare le modalità più appropriate per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali, -Variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	-Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche -Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche -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.
AREA DI COMPETENZA N.5: RISOLVERE I PROBLEMI			
COMPETENZA	LIVELLO DI PADRONANZA	ABILITÀ	ESEMPI D'USO
5.1 Risolvere problemi tecnici	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	-Creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si	-Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una

		verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali -Integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici.	piattaforma di apprendimento digitale, e individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo. -Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	-Adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. -Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	-Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (GSuite e Classroom), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti. -Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud- -Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari.

Fonte: DigComp 2.1