

LICEO CLASSICO LINGUISTICO E SCIENZE UMANE "B. R. MOTZO"

VIA DON STURZO, 4 - 09045 QUARTU SANT'ELENA (CA)

Codice Fiscale 92168540927 – Codice Ministeriale: capc09000e

Telefono centralino 070825629

capc09000e@istruzione.it - capc09000e@pec.istruzione.it

Codice Univoco: UFAGLG



*Curricolo Digitale Verticale (unitamente a Cittadinanza Digitale)
approvato dal Collegio Docenti il 10/04/2025 e dal Consiglio di Istituto il 29/04/2025
(Delibera nr. 22)*



Indice

Premessa pag. 2

Framework DigComp 2.2 pag. 3

Normativa pag. 4

Soggetti coinvolti pag. 5

Curricolo digitale verticale pag. 6

Cittadinanza digitale pag. 20

Verifica e valutazione pag. 22

Metodologie pag.22

Premessa

La scuola deve affrontare l'evoluzione molto veloce e pervasiva della tecnologia nella vita scolastica a tutti i livelli con le conseguenti necessità di competenze sempre più ampie. In particolare, la diffusione di dispositivi di ultima generazione e relativi software richiedono che gli studenti siano accompagnati con azioni formative mirate a sviluppare correttamente e consapevolmente la propria competenza digitale sulla base di precise indicazioni normative. Il Curricolo Digitale, la Cittadinanza Digitale e il Nuovo insegnamento di Educazione Civica si intersecano e si connettono in un sistema di formazione globale per cui è imprescindibile che il sistema educativo rivesta un ruolo fondamentale nel fornire alle studentesse e agli studenti una adeguata preparazione per conoscere e utilizzare correttamente le tecnologie digitali, con uno sguardo attento verso la realtà esterna e il futuro che ci aspetta, nell'ottica di una cittadinanza consapevole, come espressamente indicato dal **Decreto n.183 del 7 settembre 2024** (Art. 3 Competenza n. 10 – 11 – 12) sotto riportato nella sezione Normativa.

Diversi quadri/frameworks europei sono stati già definiti a più livelli nel tempo, oltre a strumenti di autovalutazione europea e programmi di formazione sul territorio nazionale, e in particolare l'ultimo quadro europeo comune (2022) per la competenza digitale denominato **framework DigComp 2.2** cui faremo riferimento per il nostro Curricolo digitale e Cittadinanza digitale.

Si precisa che il Liceo B. R. Motzo dall'a.s. 2024-2025 attraverso l'applicazione del **DM 65/2023** ha avviato la preparazione degli studenti in ambito digitale, come disciplinato dal framework DigComp 2.2, con la seguente offerta formativa:

- A) Corso **STEAM** tipo 1 (12 ore) seguito da 6 classi (solo seconde del primo biennio) distribuite su tutti gli indirizzi:
 - 3 ore Coding
 - 3 ore Google Workspace
 - 3 ore AR/VR
 - 3 ore AI
- B) Corso **STEAM** tipo 2 (12 ore) seguito da 6 classi (tre del primo biennio e tre del triennio) distribuite su tutti gli indirizzi:
 - 3 ore Storytelling digitale
 - 3 ore Google Workspace
 - 3 ore AR/VR
 - 3 ore AI
- C) 4 Corsi avanzati **STEAM** di 12 ore ciascuno (su base volontaria) destinati a 20 studenti per corso (primo biennio e triennio):
 - 2 corsi di Coding
 - 2 corsi di Creazione di contenuti digitali
 - 1 corso di Biotecnologie
- D) **Progetto biennale SI.ST.EM.A.** per n. 2 classi quarte (percorsi formativi di base e percorsi formativi intermedi) con l'intento di promuovere strategie innovative per accrescere le competenze digitali (europass) e relazionali dei giovani.

Framework DigComp.2.2

Il quadro integrato DigComp 2.2 è un aggiornamento degli esempi di conoscenze, abilità e attitudini, forniti dai quadri precedenti (quali il DigComp 2017) per approcciarsi in modo critico e sicuro anche alle tecnologie digitali emergenti, tra cui i sistemi di Intelligenza Artificiale (IA). Il modello concettuale è riportato in Figura 1.



Figura 1: modello concettuale DigComp

Il DigComp comprende 5 dimensioni e 5 aree come segue:

A) 5 dimensioni:

- Dimensione 1 indica le aree di competenza di cui si compone la competenza digitale.
- Dimensione 2 descrive in dettaglio i titoli di ciascuna competenza e i relativi descrittori.
- Dimensione 3 descrive i livelli di padronanza di ciascuna competenza.
- Dimensioni 4 e 5 descrivono gli esempi relativi alla Dimensione 2.
- Dimensione 5 presenta casi d'uso in contesti specifici, di apprendimento e di impiego.

B) **5 aree**, esplicitate anche nella figura 2:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

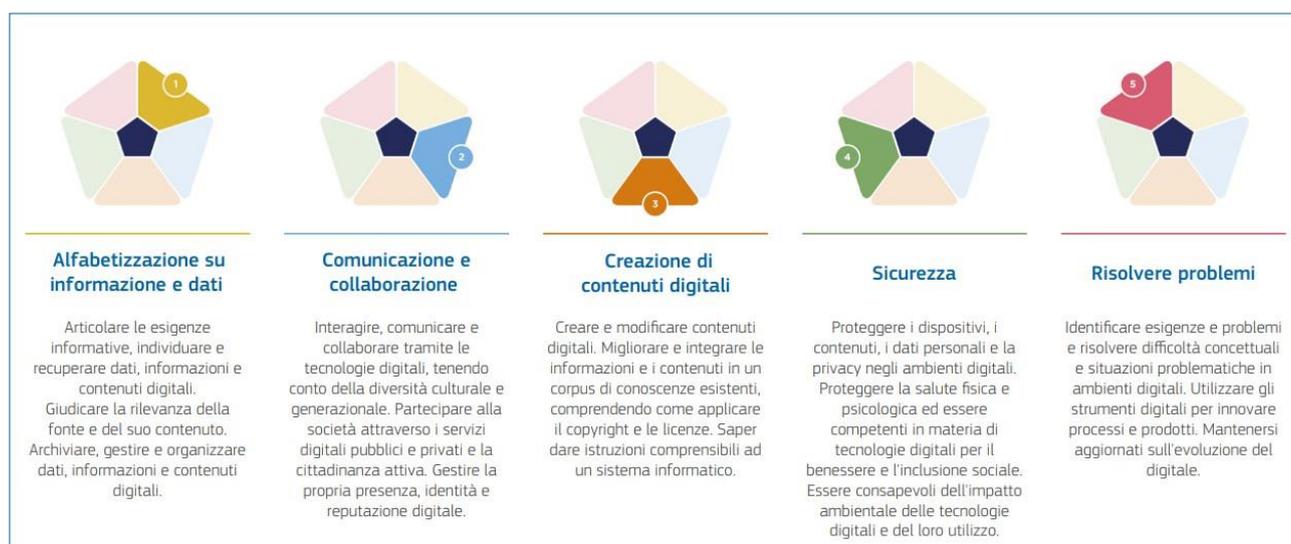


Figura 2 Le aree del DigComp

I livelli di padronanza sono riportati in figura 3 sotto.

T.6 Le principali parole chiave che caratterizzano i livelli di padronanza								
4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Figura 3 Livelli di padronanza

Normativa sul Digitale

- **Piano nazionale per la scuola digitale** Legge 107/2015 PNSD “processo di trasformazione digitale della scuola italiana”
- **Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018** “2.4. aumentare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell’istruzione e della formazione, in tutti i segmenti della popolazione”
- **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018** “5.4 Il pensiero computazionale; 6. Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche”
- **DigiComp2.2** Quadro/Framework delle competenze digitali per i cittadini del 2022 “un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali”
- **Decreto n. 14 del 30 gennaio 2024** “adozione nuovi modelli di certificazione delle competenze” : competenza digitale

- **Decreto n.183 del 7 settembre 2024** le Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica.
"Cittadinanza digitale da intendersi come la capacità di un individuo di interagire consapevolmente e responsabilmente con gli sviluppi tecnologici in campo digitale"
- **Regolamento Europeo sull'intelligenza artificiale (AI ACT)**
"Il regolamento dell'UE sull'intelligenza artificiale, il primo atto legislativo al mondo a disciplinare la materia, è inteso a garantire che i sistemi di IA siano sicuri, etici e affidabili"
- **Generazioni Connesse** Safer Internet Center, Iniziative, Sillabi etc.

Soggetti coinvolti

Collegio dei Docenti	Consiglio di Istituto	Dipartimenti disciplinari	Consigli di Classe
Delibera sul Curricolo Digitale e Cittadinanza digitale.	Adotta il Curricolo Digitale e Cittadinanza digitale.	Programmano l'inserimento di percorsi/attività in base a quanto esplicitato nel Curricolo digitale e Cittadinanza digitale.	Propongono, sviluppano, verificano e valutano nelle classi le attività inerenti al digitale come previsto da Curricolo digitale e Cittadinanza digitale.

Il Curricolo digitale con Cittadinanza digitale interessa tutte le discipline che concorrono sinergicamente a sviluppare nelle studentesse e negli studenti la competenza digitale attraverso contenuti e attività che ogni Consiglio di classe potrà prescegliere nel corso dell'anno scolastico tra quanto previsto nel suddetto Curricolo in base alle specifiche necessità formative del contesto di appartenenza.

Si suddividono in verticale, in base al modello concettuale DigComp (figura 2 sopra), per area di competenza, le competenze e le abilità che ogni studentessa e ogni studente deve saper applicare nello sviluppo della carriera scolastica personale nel corso del primo biennio, secondo biennio e quinto anno.

Primo biennio

Area di competenza	Competenza	Abilità
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e saper applicare le procedure di base per avviare una ricerca sul WEB. - Individuare parole chiave e criteri per la ricerca e la selezione di informazioni relative a uno specifico argomento. - Conoscere i primi elementi dell'Intelligenza Artificiale e relativo corretto utilizzo.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere i siti più appropriati per una determinata ricerca. - Saper analizzare, confrontare e valutare i risultati di una ricerca sul WEB e saper riconoscere

		<p>contenuti attendibili e non attendibili.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper distinguere un contenuto promozionale da altri contenuti online, anche se non indicati come promozionali.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper archiviare, recuperare e organizzare (in locale o su cloud) i dati raccolti in modo da poter essere facilmente accessibili e condivisibili (Google Workspace della scuola)
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di registrarsi a siti utili creando il proprio account, se consentito. - Saper visionare e scaricare materiali didattici dal Registro Elettronico in uso (Argo) o altre piattaforme; rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche e caricare materiali a propria volta (Google Workspace della scuola).
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Riuscire a rendere fruibili i propri contenuti ad altre persone (altri compagni e/o docenti) tramite e-mail o piattaforme di istituto (Google Workspace della scuola). - Saper selezionare e limitare le persone con cui condividere i contenuti.

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	- Saper discutere sulle tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale.
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Utilizzare strumenti e strategie per collaborare con i compagni nella creazione di contenuti digitali, anche in eventuale Classroom (Google Workspace della scuola).
	2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> - Saper bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate. - Saper gestire i propri sentimenti e reazioni quando si parla con altre persone in Internet. - Saper riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi. - Essere in grado di gestire interazioni e conversazioni in diversi contesti e situazioni. - Conoscere la normativa sulla prevenzione e il contrasto al cyberbullismo. - Essere informati sui rischi degli ambienti digitali.

		<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere l'ambito di intervento della Polizia Postale.
	2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> - Saper consultare il Registro Elettronico della scuola. - Gestire in modo appropriato l'account e la casella e-mail forniti dalla scuola.
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre e/o modificare e salvare testi in diversi formati. - Saper organizzare dati numerici nei fogli di calcolo.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Lavorare con diversi contenuti digitali modificando dati e impostazioni. - Saper aggiungere ai documenti altri testi, immagini, video etc.
	3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> - Verificare e citare le fonti di quanto viene condiviso o ricondiviso. - Saper identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente. - Rispettare il diritto d'autore di testi, video, audio e software e conoscere le conseguenze delle violazioni.

	3.3 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di identificare i dati di input e di output in alcuni semplici programmi. - Essere in grado di procedere passo passo nello svolgimento di un compito specifico in ambiente digitale. - Conoscere i primi elementi del Coding.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere rischi e minacce ben definiti negli ambienti digitali. - Saper impostare una password per proteggere i propri dispositivi. - Evitare di installare applicativi sconosciuti sul proprio dispositivo. - Saper installare e utilizzare software di protezione (antivirus, antimalware, firewall).
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le norme basilari di tutela della privacy e dei dati e le conseguenze delle violazioni. - Conoscere l'importanza di impostare una password "forte" per accedere ai vari siti WEB. - Conoscere l'importanza di effettuare sempre il logout quando si usano dispositivi condivisi. - Saper come individuare messaggi di posta elettronica

		sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare le buone norme per la salute quando si lavora al computer (postura, distanza dallo schermo etc.). - Comprendere i rischi dell'abuso dei dispositivi sulla salute fisica e mentale.
	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere l'importanza per l'ambiente di un corretto smaltimento dei dispositivi elettronici. - Saper applicare strategie adeguate a proteggere l'ambiente:es. spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali per evitare la sostituzione non necessaria di questi ultimi.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> - Saper adottare un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (es. hardware o software). - Sapere come trovare soluzioni in Internet quando ci si trova di fronte a un problema tecnico.
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	- Saper individuare esigenze, riconoscere semplici strumenti

		<p>digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione delle proprie idee. - Saper pianificare strategie per portare a termine un'attività utilizzando molteplici tecnologie a disposizione.
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di riflettere sul proprio livello di competenza e di pianificare e attivarsi per accrescerlo. - Sapere come parlare ad altri dell'importanza di riconoscere le "fake news", ossia le informazioni false e/o fuorvianti, mostrando esempi di fonti di notizie affidabili e di come fare per distinguere le une dalle altre.

Secondo biennio

Area di competenza	Competenza	Abilità
3. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper effettuare ricerche basate su più parole chiave e/o frasi intere impostando eventuali filtri.

	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper effettuare una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali. - Saper valutare limiti e potenzialità dei sistemi di Intelligenza Artificiale.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper archiviare, recuperare e organizzare (in locale o su cloud) i dati raccolti in modo da poter essere facilmente accessibili e condivisibili.
4. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	- Saper selezionare le informazioni da condividere, evitando la condivisione di dati sensibili.
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	- Saper condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali.
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper scegliere servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. - Saper selezionare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadini consapevoli alla vita sociale.

	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Saper attivare e gestire la condivisione di documenti di diversa tipologia (testi, fogli di calcolo, presentazioni e altri documenti multimediali).
	4.5 Netiquette	- Conoscere la normativa sulla prevenzione e contrasto al cyberbullismo. - Saper applicare le norme comportamentali in forum e/o spazi WEB condivisi.
	2.6 Gestire l'identità digitale	- Saper gestire in maniera appropriata una propria identità digitale.
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Saper creare e modificare contenuti digitali in diversi formati.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- Saper integrare contenuti multimediali all'interno di documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni etc.
	3.3 Copyright e licenze	- Saper distinguere formati liberi da formati proprietari. - Saper rispettare il diritto d'autore di documenti e software.
	3.3 Programmazione	- Saper elencare semplici istruzioni in un sistema

		<p>informatico per risolvere semplici problemi o far svolgere semplici compiti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le basi della programmazione attraverso linguaggi specifici quali Python e/o affini.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> - Saper applicare differenti modalità per proteggere i propri dispositivi e i propri contenuti digitali. - Saper distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> - Saper applicare le norme basilari di tutela della privacy e dei dati. - Saper scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> - Saper installare e utilizzare software per monitorare eventualmente l'utilizzo dei dispositivi elettronici.
	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Saper applicare strategie mirate a proteggere l'ambiente.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare manuali online e/o offline per trovare soluzioni a problemi tecnici.

	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere le principali caratteristiche dei dispositivi e dei software. - Saper selezionare le soluzioni tecnologiche che meglio si prestano alle proprie esigenze.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di riflettere sul proprio livello di competenza e di pianificare e attivarsi per accrescerle. - Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali.

Quinto anno

Poiché si tratta di un curriculum verticale si danno per acquisite alcune competenze già previste e testate nei bienni precedenti, per cui il numero di quelle richieste nell'ultimo anno è ridotto.

Area di competenza	Competenza	Abilità
--------------------	------------	---------

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere su come linguaggi e tecniche utilizzati dai mass media, compresa l'Intelligenza Artificiale, possano influenzare e orientare le decisioni individuali. - Utilizzare consapevolmente gli strumenti multimediali per ampliare le proprie conoscenze.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	- Saper creare e utilizzare la PEC.
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con siti istituzionali per avanzare richieste, ottenere dati e servizi, attivare le identità digitali. - Interagire con i siti universitari per reperire informazioni ai fini dell'iscrizione.
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Collaborare con altri (studenti e/o docenti) per migliorare un prodotto multimediale, per condividere dati e informazioni in gruppi di lavoro.
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare criticamente problemi e peculiarità inerenti ai destinatari, contesti e scopi di un contenuto digitale. - Saper compilare una bibliografia/sitografia organica e ordinata.

		<ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le dotazioni tecnologiche della scuola (es. stampante 3D etc.)
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare consapevolmente gli strumenti multimediali per ampliare le proprie conoscenze. - Trasformare, adattare e combinare contenuti esistenti per produrre un contenuto originale. - Collaborare con altri (studenti e/o docenti) per migliorare un prodotto multimediale.
	3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> - Verificare e citare le fonti di quanto viene condiviso, prestando attenzione all'Intelligenza Artificiale. - Saper identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente (immagini, audio, video etc.) libero da copyright. - Rispettare il diritto d'autore di testi, video, audio e software e conoscere le conseguenze delle violazioni. - Saper compilare una biblio/sitografia ad hoc.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> - Saper installare e utilizzare software di protezione (antivirus, antimalware, firewall). - Saper attivare e utilizzare la firma digitale.

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i principali pericoli per la salute derivanti dall'uso improprio dei dispositivi digitali. - Condividere modalità per proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.
	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettere in modo consapevole sulle problematiche ambientali legate alla produzione e allo smaltimento dei dispositivi digitali.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> - Saper adottare un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software). - Saper come trovare soluzioni in Internet quando ci si trova di fronte a un problema tecnico.
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> - Saper scegliere il linguaggio multimediale più adatto al contesto e alla consegna richiesta.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire in campo formale le competenze messe in atto nel mondo informale. - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.

		- Utilizzare tecnologie adeguate per documentare e realizzare report di diversi ambiti.
--	--	---

Cittadinanza digitale

Si riporta di seguito per ulteriore completezza il nucleo concettuale specifico inerente a CITTADINANZA DIGITALE con le 3 relative competenze (10 - 11 - 12) che si connettono alle Aree di competenza - Dimensione 1 del DigComp2.2 (1. Alfabetizzazione su informazioni e dati; 2. Comunicazione e collaborazione; 3. Creazione di contenuti digitali; 4. Sicurezza; 5. Risolvere problemi) come declinato sopra nel Curricolo Digitale.

Competenza n. 10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti.
- Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.
- Distinguere i fatti dalle opinioni. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze
- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate, applicando le prassi adeguate alla citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.
- Utilizzare consapevolmente e legalmente i dispositivi tecnologici, dichiarando ciò che è prodotto dal programma e ciò che è realizzato dall'essere umano.
- Acquisire, valutare criticamente e organizzare informazioni ricavate dalla lettura di "Open Data".
- Conoscere i principali documenti italiani ed europei per la regolamentazione dell'intelligenza artificiale.

Competenza n. 11 Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)

- Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti e l'interazione con gli ambienti digitali, comprendendone le potenzialità per una comunicazione costruttiva ed efficace.
- Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.
- Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.

Competenza n. 12 Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)

- Analizzare le problematiche connesse alla gestione delle identità digitali, ai diritti del cittadino digitale e alle politiche sulla tutela della riservatezza e sulla protezione dei dati personali riferite ai servizi digitali. Favorire il passaggio da consumatori passivi a consumatori critici e protagonisti responsabili.
- Conoscere e applicare le misure di sicurezza, protezione, tutela della riservatezza. Proteggere i dispositivi e i contenuti e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.
- Proteggere sé e gli altri da eventuali danni e minacce all'identità, ai dati e alla reputazione in ambienti digitali, adottando comportamenti e misure di sicurezza adeguati.
- Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni.
- Conoscere l'importanza del "Regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) che i servizi digitali predispongono per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.
- Adottare soluzioni e strategie per proteggere sé stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, anche legati a bullismo e cyberbullismo, utilizzando responsabilmente le tecnologie per il benessere e l'inclusione sociale.
- Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
- Assumersi la responsabilità dei contenuti che si pubblicano nei social media, rispetto alla attendibilità delle informazioni, alla sicurezza dei dati e alla tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

Scheda MIM

CERTIFICAZIONE delle COMPETENZE

in ASSOLVIMENTO dell'OBBLIGO di ISTRUZIONE

Sezione **Competenza Digitale**

Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento● disciplinari, analizzando, confrontando e valutando criticamente la credibilità e l'affidabilità● delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.● Osservare le norme comportamentali nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.● Proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati e le informazioni personali che si● producono e si condividono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui.● Osservare le principali regole a tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali● relativamente all'uso dei dati personali.● Evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e● psicologico.
----------------------------	--

Verifiche e valutazione

Sarà cura di ogni docente/ogni Consiglio di Classe concordare le modalità di verifica che accertino i livelli di reale padronanza di quanto proposto sul digitale (es. test, compiti di realtà etc...).

Metodologie

- Didattica attiva e laboratoriale;
- Project Based Learning;
- Apprendimento per progetti;
- Inquiry Based Learning;
- Peer tutoring – apprendimento tra pari;
- Gamification;
- Didattica inclusiva e per l'integrazione;
- Problem solving e apprendimento significativo

