POLO STATALE DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

# PIERSANTI MATTARELLA

CASTELLAMMARE DEL GOLFO - ALCAMO

# CURRICOLO DIGITALE

In un contesto educativo in continua evoluzione, caratterizzato dalla pervasività delle tecnologie digitali e dall'emergere di nuovi strumenti basati sull'Intelligenza Artificiale, il Polo Statale I.S.S. "P. Mattarella" riconosce lo sviluppo delle competenze digitali e della cittadinanza digitale come componente essenziale del percorso formativo degli studenti. Tali competenze, trasversali a tutte le discipline, concorrono in modo significativo alla costruzione di profili culturali consapevoli, critici e responsabili, in grado di affrontare le sfide della società contemporanea.

Il curricolo digitale del Polo Mattarella si fonda sui principali riferimenti europei in materia di competenze digitali dei cittadini, in particolare sul quadro DigComp 2.2 e si propone di accompagnare progressivamente gli studenti nell'acquisizione e nel consolidamento delle competenze chiave, favorendo un uso consapevole, sicuro e creativo delle tecnologie digitali, inclusi gli strumenti di Intelligenza Artificiale. In tale prospettiva, l'IA viene considerata non solo come risorsa tecnologica, ma anche come oggetto di riflessione critica, in relazione agli aspetti etici, sociali e giuridici connessi al suo utilizzo.

Il curricolo è articolato in modo verticale, distinguendo obiettivi e livelli di padronanza per il primo biennio, secondo biennio e quinto anno. Nel primo biennio, l'azione didattica è orientata allo sviluppo delle competenze di base, alla familiarizzazione con gli ambienti digitali, alla gestione responsabile delle informazioni e alla costruzione delle prime competenze di cittadinanza digitale. Nel secondo biennio e quinto anno, il percorso si approfondisce attraverso il potenziamento delle competenze avanzate, la produzione autonoma e collaborativa di contenuti digitali, l'uso critico delle tecnologie e dell'Intelligenza Artificiale a supporto dello studio, della comunicazione e dell'orientamento, nonché la partecipazione attiva e responsabile alla vita digitale.

Alla luce di tali presupposti, il presente curricolo digitale definisce un quadro di riferimento condiviso per la progettazione didattica dell'Istituto, finalizzato alla promozione integrata delle competenze digitali e di cittadinanza digitale lungo l'intero percorso di istruzione secondaria di secondo grado.

# PRIMO BIENNIO

| Area di competenza | Competenza | Livello di padronanza | Abilità | Attività |
|---|---|---|---|---|
| **1.Alfabetizzazione su informazioni e dati** | **1.1**<br>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali | ***Intermedio 3***<br><br>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di: | • svolgere ricerche ben definite e sistematiche negli ambienti digitali per individuare informazioni e contenuti di cui necessita.<br>• spiegare come accedervi e navigare al loro interno.<br>• spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. | Realizzare una breve presentazione scritta su un argomento specifico, organizzando le informazioni in modo chiaro e comprensibile.<br><br>Condividere con l'insegnante alcune fonti online affidabili che si consultano regolarmente per approfondire temi e materiali di studio.<br><br>Cercare informazioni digitali usando parole chiave mirate, spiegando come interpretare i risultati e navigare efficacemente tra le risorse trovate.<br><br>Mostrare ai compagni le strategie e i termini più utili per reperire informazioni in siti web, in archivi digitali, *on line* |
| **2.Comunicazione e collaborazione** | **2.1**<br>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali | **Intermedio 3**<br>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di: | • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico;<br>• scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto. | Accesso e utilizzo autonomo di ambienti digitali scolastici per la comunicazione e l'interazione con docenti e compagni di classe.<br><br>Accesso e utilizzo degli strumenti digitali messi a disposizione dall'istituto per la consultazione delle comunicazioni e la gestione delle attività scolastiche.<br><br>Condivisione e co-costruzione di documenti digitali (testi, tabelle, presentazioni) utilizzando strumenti collaborativi in modalità guidata.<br><br>Partecipazione ad attività didattiche in ambienti virtuali di apprendimento, seguendo indicazioni operative e rispettando tempi e consegne.<br><br>Comunicazione funzionale allo studio attraverso strumenti digitali, scegliendo modalità e canali adeguati al contesto proposto. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | **Intermedio 4**<br>In modo autonomo e in relazione ai propri bisogni, lo studente è in grado di: | • selezionare e utilizzare strumenti digitali appropriati per affrontare e risolvere problemi ben definiti e non ricorrenti, applicando strategie note e adattandole al contesto. | Utilizzo di sistemi di scrittura collaborativa e aggregatori di contenuti |
| | **2.2**<br>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali | **Intermedio 5**<br>In modo autonomo, in funzione dei propri fabbisogni e affrontando problemi circoscritti e non ricorrenti, lo studente è in grado di: | • Utilizzare in modo consapevole e appropriato le tecnologie digitali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali in diversi contesti di apprendimento.<br>• Descrivere e applicare le modalità di intermediazione digitale per la diffusione e la condivisione di informazioni e contenuti attraverso piattaforme e strumenti online.<br>• Riconoscere e spiegare le principali regole per citare le fonti e attribuire correttamente i contenuti, nel rispetto del diritto d'autore e delle licenze d'uso. | Organizzazione e rielaborazione dei contenuti di studio attraverso strumenti digitali di rappresentazione visiva (mappe, schemi, collegamenti concettuali).<br><br>Fruizione, gestione e condivisione di materiali didattici digitali in ambienti di apprendimento online, anche secondo metodologie attive (es. classe capovolta).<br><br>Comunicazione e collaborazione tra pari mediante strumenti digitali, nel rispetto delle regole di utilizzo e delle finalità educative, per la pianificazione e la realizzazione di attività di gruppo. |
| | **2.5**<br>Netiquette | **Base 2**<br>A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, lo studente è in grado di: | • Riconoscere le principali regole di comportamento digitale e le buone pratiche per interagire in sicurezza e con rispetto negli ambienti online.<br>• Adattare il modo di comunicare e le strategie di interazione in base al pubblico e al contesto.<br>• Tenere conto di differenze culturali e generazionali semplici quando si comunica o si collabora in ambienti digitali. | Collaborare con i compagni di classe rispettando regole di comportamento corrette, cortesi e rispettose sia di sé che degli altri.<br>Utilizzare strumenti digitali e modalità comunicative appropriate, scegliendo stile, carattere e font adatti alla comunicazione online.<br>Adattare il linguaggio e le modalità di interazione al tipo di interlocutore e al contesto digitale. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **3.Creazione di contenuti digitali** | **3.1** Sviluppare contenuti digitali | **Intermedio 3** Da solo e affrontando problemi concreti, lo studente è in grado di: | • Identificare modalità efficaci per creare e modificare contenuti digitali in formati chiari e strutturati.<br>• Esprimersi in modo personale e comprensibile attraverso strumenti digitali, adattando il contenuto al formato scelto. | Creare podcast su argomenti specifici, curando contenuti, audio e struttura narrativa.<br><br>Sviluppare prodotti digitali multimediali che combinano testo, immagini, audio e video per comunicare informazioni o raccontare esperienze.<br><br>Sperimentare strumenti digitali diversi per rappresentare idee e contenuti in modo originale, adattando il formato al pubblico e al contesto. |
| | | **Intermedio 4** In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di: | • individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali. | |
| **4.Sicurezza** | **4.1** Proteggere i dispositivi | **Intermedio 3** Da solo e affrontando problemi concreti, lo studente è in grado di: | • Individuare strategie efficaci per proteggere dispositivi e contenuti digitali.<br>• Riconoscere rischi e minacce presenti negli ambienti digitali.<br>• Applicare misure di sicurezza appropriate per prevenire problemi e proteggere informazioni e account. | Creare password sicure per accedere a piattaforme digitali e account personali.<br><br>Effettuare correttamente il logout e controllare la disconnessione da dispositivi condivisi o pubblici.<br><br>Gestire l'accesso ai gruppi digitali, aggiungendo o rimuovendo membri in modo sicuro e consapevole.<br><br>Riflettere su comportamenti sicuri online e sulle azioni da compiere in caso di minacce o contenuti sospetti. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | **Intermedio 4**<br>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di: | • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali.<br>• scegliere le misure di sicurezza,<br>• spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy. | Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi.<br><br>Eseguire il download sicuro dei file. |
| **5.Risolvere problemi** | **5.3**<br>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | **Base 2**<br>In autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: | • Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;<br>• Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali | Creare una mappa concettuale digitale per riassumere un argomento di studio.<br><br>Realizzare un foglio di calcolo semplice per confrontare dati raccolti in classe.<br><br>Preparare un mini-poster digitale o un'infografica per spiegare un concetto.<br><br>Collaborare in documenti o presentazioni condivise con i compagni per completare un compito.<br><br>Cercare informazioni online usando parole chiave semplici e salvare i link utili.<br><br>Realizzare una breve presentazione digitale su un argomento assegnato.<br><br>Sistemare o modificare un file digitale già esistente (aggiungere immagini, correggere testi).<br><br>Sperimentare diversi strumenti digitali per trovare quello più utile a svolgere un'attività pratica. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | **Intermedio 3**<br>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;<br>• Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali. | Creare un piccolo progetto digitale (ad esempio una presentazione o una timeline) utilizzando strumenti diversi per organizzare informazioni e proporre soluzioni a un problema assegnato.<br><br>Analizzare dati o informazioni digitali e proporre una sintesi chiara o una soluzione a un esercizio complesso, usando fogli di calcolo o strumenti di visualizzazione.<br><br>Collaborare online con i compagni in un documento o presentazione condivisa per risolvere un problema o completare un compito multidisciplinare, confrontando idee e strategie.<br><br>Sperimentare strategie digitali diverse per affrontare un problema concettuale (ad esempio cercare informazioni online, riorganizzarle e proporre una soluzione originale). |

# SECONDO BIENNIO

| Area di competenza | Competenza | Livello di padronanza | Abilità | Attività |
|---|---|---|---|---|
| **1.Alfabetizzazione su informazioni e dati** | **1.2**<br>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è in grado di i: | • Svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali,<br>• Svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi | Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli.<br><br>Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica |
| **2.Comunicazione e collaborazione** | **2.2**<br>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali.<br>• Mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. | Creare e condividere contenuti digitali complessi: preparare un documento, una presentazione o un video informativo su un argomento di studio e condividerlo con compagni e docenti tramite piattaforme digitali, garantendo accesso e collaborazione.<br><br>Assumere il ruolo di intermediario digitale: mostrare ai compagni come organizzare, condividere e aggiornare materiali digitali in modo sicuro e accessibile, ad esempio in documenti o cartelle condivise.<br><br>Gestire progetti collaborativi online: coordinare un piccolo gruppo su una piattaforma digitale, distribuendo compiti, condividendo informazioni e monitorando il progresso collettivo.<br><br>Creare guide o tutorial digitali: realizzare brevi tutorial, video o infografiche per spiegare ai compagni procedure digitali o modalità di condivisione sicura dei contenuti online. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **2.3**<br>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali | **Intermedio 3**<br>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di: | • scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. | Organizzare eventi o iniziative scolastiche online: creare e condividere materiale informativo digitale per giornate a tema o progetti di cittadinanza (volantini, locandine digitali, post sui canali della scuola).<br><br>Collaborare nella pianificazione di attività di gruppo: usare strumenti digitali condivisi (documenti, fogli di calcolo o piattaforme collaborative) per distribuire compiti, monitorare il progresso e coordinare l'organizzazione dell'evento.<br><br>Promuovere iniziative di cittadinanza attiva: realizzare brevi contenuti digitali (presentazioni, video, infografiche) per sensibilizzare i compagni su temi civici o sociali rilevanti per la comunità scolastica. |
| | | **Intermedio 4**<br>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici lo studente è in grado di: | • scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.<br>• discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. | Condivisione di informazioni a livello di classe: utilizzare la piattaforma digitale della scuola per diffondere materiali, comunicazioni e aggiornamenti tra i membri del gruppo classe, garantendo chiarezza e correttezza nella comunicazione.<br><br>Partecipazione alla vita scolastica tramite strumenti digitali condivisi: utilizzare l'account istituzionale della piattaforma digitale per collaborare con i compagni, accedere a cartelle condivise con materiali aggiornati dai rappresentanti di classe o dagli organi collegiali e contribuire a iniziative della comunità scolastica, come la preparazione di elezioni o eventi scolastici.<br><br>Coordinamento di attività di gruppo online: organizzare e gestire piccoli progetti digitali con i compagni, distribuendo compiti, condividendo informazioni e monitorando l'avanzamento dei lavori tramite strumenti digitali collaborativi.<br><br>Creazione di contenuti informativi per la comunità scolastica: realizzare brevi prodotti digitali (presentazioni, video, infografiche) per comunicare informazioni rilevanti a compagni e docenti, promuovendo partecipazione e coinvolgimento. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **3.Creazione di contenuti digitali** | **3.1** Sviluppare contenuti digitali | **Avanzato 5** Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati.<br>• mostrare modalità per esprimersi attraverso la creazione di materiali digitali. | Utilizzare piattaforme online e dell'IA |
| | **3.2** Integrare e rielaborare contenuti digitali | **Intermedio 3** Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di: | • Spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. | Preparare una presentazione/video Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi.<br><br>Preparare un breve tutorial anche con l'utilizzo dell'IA |
| | | **Intermedio 4** In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di: | • Discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. | Creazione di libri digitali: preparare e pubblicare un libro digitale su un argomento di studio, integrando testi, immagini, link e altri elementi multimediali per arricchire la lettura.<br><br>Rielaborazione creativa di contenuti esistenti: prendere un prodotto digitale già esistente (ad esempio una presentazione o un video di esempio) e modificarlo per raccontare lo stesso contenuto in modo originale e personale. |
| | **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 | 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 |
| | | **Intermedio 3** Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è 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<br><br>Saper applicare le licenze Creative Commons sui contenuti digitali di propria creazione<br><br>Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **4.Sicurezza** | **4.1**<br>Proteggere i dispositivi | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali<br>• distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali<br>• applicare misure di sicurezza<br>• individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy | Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password forte, controllo dei login recenti). |
| | **4.2**<br>Proteggere i dati personali e la privacy | **Intermedio 4**<br>In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di: | • discutere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali<br>• discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali, proteggendo sé stesso e gli altri da danni. | Gestione consapevole degli account digitali: analizzare le impostazioni di privacy di un account digitale e individuare le scelte più adeguate a proteggere dati personali e informazioni sensibili.<br><br>Condivisione responsabile dei contenuti: condividere materiali digitali in ambienti scolastici online prestando attenzione ai dati personali propri e altrui, riflettendo sulle conseguenze di una diffusione non controllata.<br><br>Uso corretto delle piattaforme digitali scolastiche: utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per scambiare informazioni in modo sicuro, rispettando le regole di accesso e di tutela della privacy.<br><br>Riconoscimento di contenuti appropriati e inappropriati: distinguere tra contenuti adatti e non adatti alla condivisione online, motivando le proprie scelte in relazione al contesto e al pubblico. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • applicare modalità diverse per proteggere i propri dati e la privacy negli ambienti digitali<br>• applicare modalità specifiche per condividere i dati proteggendo se stesso e gli altri da pericoli.<br>• spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti alle modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. | Riconoscere quando l'uso dei dati personali online è adeguato o inadeguato<br><br>Individuare i confini tra libertà di espressione e comportamenti a rischio negli ambienti digitali<br><br>Distinguere azioni consentite e non consentite nell'uso della rete<br><br>Adottare comportamenti corretti per una navigazione sicura |
| | **4.3**<br>Proteggere la salute e il benessere | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali<br>• applicare diverse modalità per proteggere se stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali<br>• mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. | Progettare una campagna digitale di sensibilizzazione: realizzare contenuti digitali (video, infografiche, presentazioni, podcast) sui rischi legati all'uso eccessivo o scorretto delle tecnologie digitali e sulle buone pratiche per il benessere psico-fisico.<br><br>Analizzare situazioni di rischio digitale: esaminare casi o scenari legati a stress digitale, cyberbullismo, dipendenza da dispositivi o sovraesposizione online, proponendo strategie di prevenzione e supporto per sé e per gli altri.<br><br>Promuovere l'uso consapevole delle tecnologie: individuare e presentare strumenti digitali utili a migliorare l'organizzazione del tempo, il benessere personale o le relazioni sociali, spiegandone l'utilizzo ai compagni.<br><br>Supportare i compagni nella gestione del benessere digitale: collaborare in gruppo per definire regole condivise di utilizzo equilibrato delle tecnologie negli ambienti scolastici digitali, favorendo inclusione e rispetto. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **5.Risolvere problemi** | **5.3** Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | **Avanzato 5** Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi.<br>• applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali | Progettare soluzioni digitali originali: ideare e realizzare semplici applicativi, prototipi o prodotti digitali utilizzando strumenti e linguaggi di base, spiegandone il funzionamento ai compagni.<br><br>Guidare il lavoro digitale di gruppo: coordinare un'attività collaborativa per risolvere un problema complesso, scegliendo strumenti digitali adeguati e supportando i compagni nelle diverse fasi di lavoro.<br><br>Analizzare e migliorare processi digitali esistenti: esaminare un'attività o un flusso di lavoro digitale già noto e proporre soluzioni innovative per renderlo più efficace o funzionale.<br><br>Applicare strategie digitali per problemi complessi: utilizzare più strumenti digitali in modo integrato per affrontare situazioni problematiche concettuali, documentando il percorso seguito e le soluzioni adottate. |

# QUINTO ANNO

| Area di competenza | Competenza | Livello di padronanza | Abilità | Attività |
|---|---|---|---|---|
| **2.Comunicazione e collaborazione** | **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, lo studente è grado di: | • Valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti.<br>• Adattare al contesto il ruolo di intermediazione variare l'uso delle pratiche di riferimento e di attribuzione più appropriate. | Creare e condividere contenuti digitali complessi: preparare un documento, una presentazione o un video informativo su un argomento di studio e condividerlo con compagni e docenti tramite piattaforme digitali, garantendo accesso e collaborazione.<br><br>Assumere il ruolo di intermediario digitale: mostrare ai compagni come organizzare, condividere e aggiornare materiali digitali in modo sicuro e accessibile, ad esempio in documenti o cartelle condivise.<br><br>Gestire progetti collaborativi online: coordinare un piccolo gruppo su una piattaforma digitale, distribuendo compiti, condividendo informazioni e monitorando il progresso collettivo.<br><br>Creare guide o tutorial digitali: realizzare tutorial, video o infografiche per spiegare ai compagni procedure digitali o modalità di condivisione sicura dei contenuti online. |
| | **2.3** Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali | **Avanzato 5** Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • Proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale.<br>• Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. | Presentare strumenti digitali ai compagni: mostrare ai compagni piattaforme digitali (es. wiki, blog, spazi collaborativi online) che possono essere utilizzate per organizzare progetti scolastici o iniziative sociali, spiegandone l'uso in modo chiaro.<br><br>Creare uno spazio digitale collaborativo: realizzare un wiki, un blog o un giornale digitale di classe per raccogliere contributi degli studenti su iniziative culturali, sociali o progetti di cittadinanza attiva.<br><br>Promuovere la partecipazione digitale: utilizzare strumenti digitali per diffondere eventi, progetti o campagne di interesse civico all'interno della scuola, stimolando la collaborazione e la partecipazione dei compagni. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Sperimentare servizi digitali per la cittadinanza: individuare e testare strumenti digitali diversi che possano supportare il coinvolgimento in attività sociali o culturali, valutandone vantaggi e limiti. |
| | **2.6** Gestire l'identità digitale | **Intermedio 3** Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di: | • Distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche<br>• Spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online,<br>• Descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali. | Riconoscere e confrontare identità digitali: analizzare diversi profili online (es. social, piattaforme scolastiche, account collaborativi) per distinguere tra identità personali, scolastiche o pubbliche, osservando le differenze nel tipo di informazioni condivise.<br><br>Gestire la propria reputazione online: riflettere sulle informazioni che si pubblicano in rete e modificare impostazioni di privacy o contenuti dei propri account per proteggere la propria reputazione digitale.<br><br>Catalogare e descrivere dati personali prodotti online: tenere un elenco dei dati e dei contenuti che si producono sistematicamente in ambiente digitale (post, documenti condivisi, commenti), descrivendone tipo, funzione e livello di accessibilità.<br><br>Simulare scenari di rischio digitale: valutare come alcune informazioni personali potrebbero essere viste da altri utenti e proporre strategie per limitarne la diffusione non desiderata. |
| **3.Creazione di contenuti digitali** | **3.1** Sviluppare contenuti digitali | **Avanzato 6** A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di: | • Modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati<br>• Adattare l'espressione di sé stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni | Preparare un prodotto digitale anche con l'utilizzo dell'IA |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **3.2**<br>Integrare e rielaborare contenuti digitali | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • Lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali | Creare e/o rielaborare anche i prodotti digitali collaborativi (presentazione, infografica, ecc.): integrare contenuti digitali forniti dai compagni in un progetto di gruppo, combinandoli, adattandoli e migliorandoli per ottenere un risultato coerente e originale.<br><br>Creare di un podcast<br><br>Preparare un tutorial anche con l'utilizzo dell'IA |
| | **3.3**<br>Copyright e licenze | **Intermedio 4**<br>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di: | • Discutere le regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti. | Individuare e raccogliere risorse digitali gratuite e legali: gli studenti esplorano piattaforme online (es. Pixabay, Unsplash, Pexels, Free Music Archive) per selezionare immagini, video o brani musicali da utilizzare in progetti didattici, annotando correttamente licenza e fonte.<br><br>Creare prodotti digitali utilizzando materiali free: utilizzare i materiali raccolti per realizzare presentazioni, poster, infografiche o brevi video, rispettando le regole di copyright e le indicazioni di attribuzione dei contenuti. |
| | | **Avanzato 5**<br>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di: | • Adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti | Utilizzare il copyright per i propri prodotti digitali |
| **4.Sicurezza** | **4.2**<br>Proteggere i dati personali e la privacy | **Avanzato 6**<br>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di: | • Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali<br>• Valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni.<br>• Valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali | Riflessione guidata sull'uso consapevole dei dati personali negli ambienti digitali (social network, piattaforme online, servizi digitali).<br><br>Analisi semplificata di una privacy policy per comprendere come vengono raccolti e utilizzati i dati personali.<br><br>Attività sul curriculum digitale: scelta delle informazioni da inserire e delle modalità corrette di condivisione.<br><br>Discussione di casi pratici relativi alla condivisione di dati personali per prevenire rischi per sé e per gli altri.<br><br>Autovalutazione delle proprie abitudini digitali in relazione alla protezione 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, lo studente è 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<br>• Adottare le modalità più appropriate per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali<br>• Variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. | Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche<br><br>Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche<br><br>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 |
| **5.Risolvere problemi** | **5.1** Risolvere problemi tecnici | **Intermedio 4** In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di: | • Distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali;<br>• Scegliere soluzioni a questi problemi | Individuazione e descrizione di semplici problemi tecnici nell'uso di dispositivi digitali e ambienti online (connessione, accesso alle piattaforme, utilizzo di applicazioni).<br><br>Esecuzione di operazioni di base per risolvere problemi tecnici comuni (aggiornamenti, configurazioni essenziali, gestione delle impostazioni).<br><br>Scelta della soluzione più appropriata tra diverse possibilità proposte per risolvere un problema tecnico ben definito.<br><br>Utilizzo di risorse di supporto (guide, tutorial, assistenza online) per risolvere in autonomia problemi non complessi.<br><br>Condivisione e confronto in classe delle soluzioni adottate. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **5.3**<br>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | **Avanzato 6**<br>A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di: | • Adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti.<br>• Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali | Progettazione e realizzazione di un prodotto digitale (presentazione interattiva, podcast, video, sito o contenuto multimediale) scegliendo e adattando in modo consapevole gli strumenti digitali più adeguati allo scopo.<br><br>Utilizzo creativo di tecnologie digitali per migliorare o innovare un processo già esistente (documentazione di attività scolastiche, comunicazione di un progetto, diffusione di informazioni).<br><br>Lavoro collaborativo in ambienti digitali per risolvere problemi concettuali o organizzativi (pianificazione, divisione dei compiti, revisione condivisa).<br><br>Adattamento di strumenti digitali a contesti diversi (didattici, informativi, orientativi) in base ai bisogni del gruppo o del destinatario.<br><br>Riflessione guidata sulle scelte tecnologiche effettuate e sulle soluzioni adottate. |