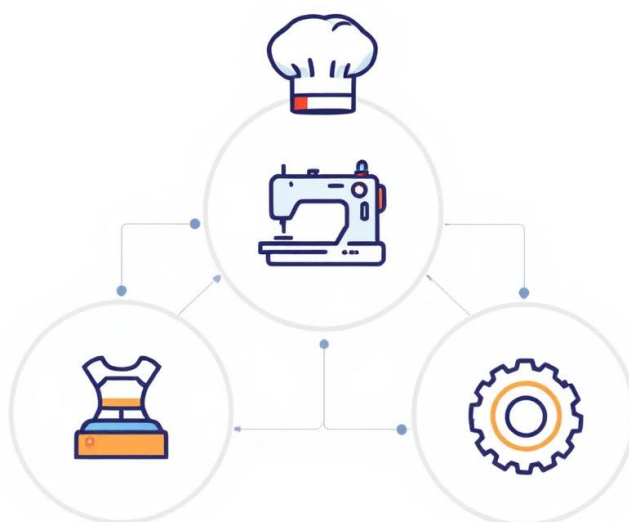




ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE “**E.FERRARI**”

Curricolo Digitale d'Istituto A.S. 2025-26



Sommario

Curricolo digitale	3
La cittadinanza digitale nella legge 92/2019	3
Cittadinanza digitale e competenza digitale	3
Competenze chiave europee	4
DigComp	5
Curricolo digitale verticale.....	6

Curricolo digitale

Prima di definire che cosa sia esattamente un curricolo digitale e come possa essere strutturato, è bene chiarire da dove nasce la necessità di prevedere tale percorso didattico. L'azione #15 del Piano Nazionale della Scuola Digitale PNSD prevede la realizzazione di Curricoli Digitali che saranno messi a disposizione di tutto il sistema scolastico per lo sviluppo di competenze digitali.

"Le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica, in primis le attività orientate alla formazione e all'apprendimento."

Per Curricolo digitale si intende un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione
- necessariamente verticale
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche

La cittadinanza digitale nella Legge 92/2019

Il Ministero dell'Istruzione ha inviato a tutte le Scuole le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica. A partire dall'anno scolastico 2020/2021, questo insegnamento, trasversale alle discipline, è diventato obbligatorio in tutti i gradi dell'istruzione, a partire dalle Scuole dell'infanzia.

L'insegnamento di Educazione Civica ruota attorno 3 assi fondamentali:

- lo studio della Costituzione
- lo sviluppo sostenibile
- la **cittadinanza digitale**

La **cittadinanza digitale** e la competenza digitale formeranno i pilastri sui quali sviluppare il curricolo digitale trasversale d'Istituto.

Cittadinanza digitale e competenza digitale

Cittadinanza digitale e competenza digitale sono concetti che a volte vengono utilizzati come sinonimi, tuttavia è opportuno chiarire il concetto di cittadinanza digitale e competenza digitale e la relazione tra di essi.

In particolare, la cittadinanza digitale è l'insieme di diritti e doveri che, grazie al supporto di servizi e strumenti come l'identità digitale, il domicilio digitale, le firme digitali, i pagamenti elettronici, ha l'obiettivo di semplificare il rapporto tra cittadini, imprese e pubblica amministrazione, tramite l'uso delle tecnologie digitali. Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.

Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti.

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, 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 (Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

Qual è la relazione che intercorre tra competenza digitale e cittadinanza digitale?

La competenza digitale permette ai cittadini di esercitare i diritti di cittadinanza digitale.

Le persone, per esercitare i diritti di cittadinanza digitale, devono essere in grado di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono aiutare e favorire la comunicazione e l'innovazione ed essere in grado di utilizzare gli strumenti digitali come ausilio alla cittadinanza attiva, per questo è possibile schematizzare la relazione che intercorre tra competenze di cittadinanza digitale e competenze digitali:

Competenze chiave europee

La Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Ciascuna competenza chiave è considerata ugualmente importante, poiché ognuna può contribuire a una vita positiva nella società della conoscenza. Le otto competenze chiave, che tutti i cittadini europei dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione.

I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave non vanno, dunque, intesi come dei nuovi curricula che si sovrappongono a quelli esistenti, ma piuttosto come dei traguardi pluri e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare.

Una delle otto competenze chiave è la competenza digitale intesa come capacità di saper esplorare e affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, saper analizzare selezionare e valutare criticamente dati e informazioni, sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza, mantenendo la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.

È necessario non limitarsi a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate; la frequentazione tecnologica, infatti, di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale.

DigComp

Il modello DIGCOMP è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli Stati membri volte a sviluppare, migliorare e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e competenze.

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole. Il cittadino deve essere pronto a un apprendimento continuo per poter essere attivo e incluso. In particolare emerge la necessità di maturare una gamma articolata di competenze digitali.

Rispetto alle competenze digitali gli studenti italiani mostrano buona padronanza operativa, ma risultano poco attrezzati nella capacità critica di gestirne i contenuti, di valutare e selezionare le informazioni in rete, di gestire adeguatamente la comunicazione o la pubblicazione dei contenuti online.

La competenza digitale, trasversale a ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione. È questo bisogno che il framework DIGCOMP intercetta, offrendo un punto di partenza, nella descrizione e valutazione delle competenze digitali.

DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore:

- essere informato
- interagire
- esprimersi
- protezione
- gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e ambienti digitali.

Il framework risulta in questo modo funzionale a tutti i cittadini. Nel 2016 è stato pubblicato il DigComp 2.0 e nel 2017 il DigComp 2.1, come aggiornamento del framework europeo.

Il DigComp 2.1 presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale, ed è declinato in 5 aree e 21 competenze specifiche. Per ciascuna area della competenza digitale, sono fornite un elenco e una descrizione analitica delle competenze specifiche inserite.

Descrittori di competenza	
1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei 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 con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	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 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenza digitale

Curricolo digitale verticale primo biennio

AREA DI COMPETENZA 1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Competenze	Obiettivo di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.</p>	<p>Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità</p> <p>Utilizzare motori di ricerca, siti web, blog etc attraverso parole chiave efficaci</p> <p>Saper ricercare all'interno di un documento utilizzando parole chiave</p> <p>Utilizzare QR Code per accedere a informazioni</p> <p>Utilizzare app per ricerca avanzata a partire da un'immagine</p> <p>Identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici</p> <p>Utilizzare in modo avanzato motori di ricerca con l'ausilio di filtri</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p> <p>Fisica</p> <p>IRC</p> <p>Letteratura italiana</p> <p>Storia</p> <p>Lingue straniere</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p> <p>TTRG</p> <p>TIC</p>
<p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Selezionare fonti online e confrontare le informazioni con altre fonti per valutarne l'affidabilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare le notizie per individuare le fake news - Selezionare e confrontare fonti/documenti/dati per valutare la pertinenza dei dati <p>Ricercare recensioni in rete per valutare la qualità di prodotti e servizi</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p> <p>Matematica</p>
<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	<p>Archiviare documenti digitali in modo da rendere più facile la consultazione e/o il recupero:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare documenti in cartelle e sottocartelle (offline) - Organizzare e caricare documenti in cloud Gestire le revisioni di documenti <p>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	<p>Fisica</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>TIC</p> <p>TTRG</p>

AREA DI COMPETENZA 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
2.1 Interagire con le tecnologie digitali	<p>Conoscere i mezzi di comunicazione digitale.</p> <p>Interagire attraverso le tecnologie digitali e scegliere i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p>	<p>Agire in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche)</p> <p>Saper comunicare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo utilizzando strumenti di comunicazione digitali</p> <p>Interagire con i siti istituzionali per avanzare richieste / ottenere dati e servizi (caricare il proprio profilo su giovanifvg.it per offerte di lavoro e bandi di concorso)</p> <p>Accedere a piattaforme online per iscriversi a corsi di formazione</p> <p>Gestire un profilo utente nelle piattaforme online</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p> <p>Fisica</p> <p>IRC</p> <p>Lettere</p> <p>Lingue straniere</p> <p>Matematica</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p> <p>TIC</p>
2.2 Condividere con le tecnologie digitali	<p>Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.</p>	<p>Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali appropriati al contesto di riferimento (utilizzare i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail)</p> <p>Utilizzare in modo corretto strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: drive, Classroom, social network, ...</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p> <p>Fisica</p> <p>IRC</p> <p>Lettere</p> <p>Lingue straniere</p> <p>Matematica</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p> <p>TIC</p>
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	<p>Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.</p>	<p>Creare e partecipare a sondaggi online</p> <p>Creare e sottoscrivere petizioni online</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p>
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<p>Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi</p>	<p>Collaborare con gli altri in diverse situazioni, condividendo dati e informazioni creando gruppi di lavoro per fasi di brainstorming e debriefing, domande e risposte, ripasso collettivo, lezioni peer-to-peer, ...</p> <p>Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi</p>	<p>IRC</p> <p>TTRG</p> <p>TIC</p>
2.5 Netiquette	<p>Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p>	<p>Essere consapevole delle regole condivise di comportamento in rete</p> <p>Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile, anche mentre si lavora online in gruppo, che possano essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola</p>	<p>Discipline giuridico - economiche</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p>

AREA DI COMPETENZA 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati e strumenti diversi, come ad esempio: - linee del tempo - blog o siti tematici - video, post, pagine web - brochure e riviste digitali - mappe concettuali (es. Cmap, Mind Map, ...) Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	Discipline giuridico - economiche IRC Scienze Naturali e Chimica TIC TTRG
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare e integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi.	Lavorare con variegati contenuti digitali modificandone dati e impostazioni, integrandone la progettazione per crearne di nuovi e originali (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) Selezionare immagini e video non protetti da copyright per utilizzarli all'interno di contenuti digitali. Aggiornare e gestire profili digitali in rete Modificare e integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi	Fisica IRC Lettere Scienze Naturali e Chimica TIC
3.3 Copyright e licenze	Conoscere la normativa su Copyright e licenze.	Conoscere software opensource e closed source Conoscere diritti e limiti di utilizzo: Copyright, licenze e brevetti	IRC TIC

AREA DI COMPETENZA 4. Sicurezza

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p>	<p>Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.</p> <p>Avere consapevolezza di rischi e minacce negli ambienti digitali.</p>	<p>Condurre esercitazioni di laboratorio per l'utilizzo di strumenti per la sicurezza informatica e password efficaci</p> <p>Avere consapevolezza di rischi e minacce negli ambienti digitali</p>	<p>TIC</p> <p>TTRG</p>
<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.</p>	<p>Navigare in anonimato</p> <p>Saper interpretare e comprendere le informative sulla privacy</p> <p>Navigare e utilizzare il sito dell'Autorità garante per la protezione dei dati personali</p> <p>Utilizzare software per salvare in modo sicuro le password</p> <p>Saper esercitare un controllo sui propri dati e sulla propria immagine e reputazione in rete</p>	<p>Discipline giuridico - economiche</p>
<p>4.3 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Condividere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.</p>	<p>Conoscere i rischi che un uso eccessivo o improprio della tecnologia comporta per la propria salute psicofisica</p> <p>Aderire a iniziative di sensibilizzazione attraverso progetti e partecipazione a eventi sulle tecnodipendenze</p> <p>Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p>	<p>Discipline giuridico - economiche</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p> <p>TTRG</p>

AREA DI COMPETENZA 5. Soluzione di problemi

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Utilizzare Autocad e programmazione a blocchi	Meccanica
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati.	Valutare il bisogno e agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti in rete Conoscere applicazioni e strumenti digitali diversificati per rispondere ai bisogni da soddisfare (hardware e software) Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati	Matematica TIC TTRG
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità (es. creazione di tutorial, appunti, video, ...) Creare prodotti multimediali originali (animazioni, video, effetti sonori, ...) Conoscere e utilizzare piattaforme online per la creazione di contesti innovativi di apprendimento (es. Genially per l'escape room, Kahoot!...) Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Fisica Matematica Scienze Agrarie Scienze Naturali e Chimica TIC TTRG

Curricolo digitale verticale secondo biennio e quinto anno

AREA DI COMPETENZA 1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Competenze	Obiettivo di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.</p>	<p>Ricerca documentazione tecnica Consultazione di manuali tecnici dei linguaggi di programmazione Utilizzare librerie condivise Effettuare ricerche in un opac di biblioteche on line Saper fare ricerche di materiale testuale ed audiovisivo, citando le fonti Leggere e ricercare informazioni online e utilizzare siti dedicati e dizionari digitali bi- e monolingue Ricavare dati tecnici storici ed informazioni attraverso una ricerca con siti web, librerie digitali, ecc. Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità Saper navigare utilizzando motori di ricerca, siti web, blog, utilizzando parole chiave efficaci Saper ricercare all'interno di un documento utilizzando parole chiave Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità Saper navigare utilizzando motori di ricerca, siti web, blog, utilizzando parole chiave efficaci Saper effettuare una ricerca specifica di dati e informazioni per redigere documentazione tecnica</p>	<p>TIC Discipline giuridico - economiche Lettere Lingue straniere Meccanica TTRG Scienze Motorie IRC</p>

<p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Saper effettuare analisi e testing dei risultati reperiti in rete</p> <p>Raccogliere dati provenienti dalle diverse esercitazioni e verificarne l'attendibilità attraverso il confronto con i dati ricavabili da siti web e/o librerie</p> <p>Selezionare fonti online e confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti per valutarne l'affidabilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizzare le notizie per individuare le fake news - selezionare e confrontare fonti/documenti/dati per valutare la pertinenza dei dati - ricercare recensioni in rete per valutare la qualità di prodotti e servizi 	<p>TIC</p> <p>Meccanica</p> <p>Discipline giuridico - economiche</p> <p>Matematica</p> <p>Scienze Motorie</p>
<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	<p>Organizzazione, archiviazione e gestione di dati utilizzando DBMS</p> <p>Utilizzare librerie software per la lettura e scrittura di files sia con linguaggi imperativi che a oggetti</p> <p>Archiviare dati digitali in cartelle presenti nella intranet d'Istituto</p> <p>Organizzare e caricare documenti in cloud (Google Drive, Dropbox, OneDrive...)</p> <p>Archiviare documenti digitali in modo da rendere più facile la consultazione e/o il recupero:</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizzare documenti in cartelle e sottocartelle (offline) - organizzare e caricare documenti in cloud <p>Gestire le revisioni di documenti</p>	<p>TIC</p> <p>Meccanica</p> <p>TTRG</p> <p>Discipline giuridico - economiche</p>

AREA DI COMPETENZA 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
<p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali</p>	<p>Conoscere i mezzi di comunicazione digitale.</p> <p>Interagire attraverso le tecnologie digitali e scegliere i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p>	<p>Utilizzo di protocolli di comunicazione tra host-host e host-server (esempio SSH) attraverso software esistente (packet tracer) o linguaggi di programmazione (libSSH)</p> <p>Scrivere una mail corretta, anche da un punto di vista formale Scrivere un post corretto ed efficace da un punto di vista comunicativo</p> <p>Condividere un elaborato tramite piattaforme di condivisione; comunicare con l'insegnante e/ o i compagni secondo necessità e tramite mail istituzionale</p> <p>Agire in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche)</p> <p>Saper comunicare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo utilizzando strumenti di comunicazione digitali</p> <p>Interagire con i siti istituzionali per avanzare richieste, ottenere dati e servizi (esempio caricare il proprio profilo su giovanifvg.it per offerte di lavoro e bandi di concorso)</p> <p>Accedere a piattaforme online per iscriversi a corsi di formazione</p> <p>Gestire un profilo utente nelle piattaforme online</p>	<p>Discipline giuridico-economiche</p> <p>Fisica</p> <p>IRC</p> <p>Lettere</p> <p>Lingue straniere</p> <p>Matematica</p> <p>Scienze Naturali e Chimica</p> <p>Scienze Motorie</p> <p>TIC</p>

<p>2.2 Condividere con le tecnologie digitali</p>	<p>Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.</p>	<p>Utilizzare strumenti cloud per la condivisione di contenuti</p>	<p>TIC Matematica IRC Lingue straniere</p>
<p>2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali</p>	<p>Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.</p>	<p>Creare e partecipare a sondaggi online</p>	<p>Discipline giuridico - economiche</p>
<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.</p>	<p>Utilizzare strumenti cloud per la creazione di contenuti e cooperative working Collaborare con gli altri in diverse situazioni, condividendo dati e informazioni creando gruppi di lavoro per fasi di brainstorming e debriefing, domande e risposte, ripasso collettivo, lezioni peer-to-peer, ...</p>	<p>TIC TTRG IRC</p>
<p>2.5 Netiquette</p>	<p>Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p>	<p>Essere consapevole delle regole condivise di comportamento in rete Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile, anche mentre si lavora online in gruppo, che possano essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della Scuola</p>	<p>Discipline giuridico - economiche Scienze Motorie</p>

AREA DI COMPETENZA 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Utilizzare strumenti digitali per la creazione di documentazione tecnica e report di analisi Creare prodotti digitali per presentazione di contenuti specifici Creare disegni tecnici di particolari e salvarli in diversi formati Utilizzare la stampante 3D Creare simulazioni per programmi pezzo CNC Creare programmi pezzo per macchine CNC con simulazione Creare programmi di simulazione per cicli di movimentazione dei robot e sistemi automatici Saper effettuare una ricerca specifica di dati e informazioni per redigere documentazione tecnica Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati e strumenti diversi, come ad esempio: - linee del tempo - blog o siti tematici - video, post, pagine web - brochure e riviste digitali mappe concettuali (es. Cmap, Mind Map)	TIC Lingue straniere Meccanica TTRG IRC Discipline giuridico - economiche
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare e integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi.	Rielaborare codice di programmazione esistente Utilizzare e integrare la documentazione tecnica reperibile in rete Elaborare una presentazione multimediale corretta ed efficace da un punto di vista comunicativo Rielaborare o integrare attraverso gli stessi software i contenuti digitali ottenuti in precedenza o ricavati da programmi precedenti Lavorare con variegati contenuti digitali modificandone dati e impostazioni, integrandone la progettazione per crearne di nuovi e originali (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi)	TIC Lettere Meccanica TTRG IRC
3.3 Copyright e licenze	Conoscere la normativa su Copyright e licenze.	Conoscere i principi di tutela dell'opera d'autore e diritti d'autore Conoscere diritti e limiti di utilizzo: Copyright, licenze e brevetti	TIC Discipline giuridico - economiche IRC

AREA DI COMPETENZA 4. Sicurezza

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p>	<p>Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.</p> <p>Avere consapevolezza di rischi e minacce negli ambienti digitali.</p>	<p>Conoscere gli strumenti per la gestione e salvataggio dei dati personali (dati di login)</p> <p>Conoscere la crittografia della comunicazione tra 2 host nella rete</p> <p>Conoscere la firma digitale per garantire l'autenticità e il non ripudio</p> <p>Condurre esercitazioni di laboratorio per l'utilizzo di strumenti per la sicurezza informatica e password efficaci</p>	<p>TIC TTRG</p>
<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.</p>	<p>Saper interpretare e comprendere le informative sulla privacy</p> <p>Navigare e utilizzare il sito dell'Autorità garante per la protezione dei dati personali</p> <p>Saper esercitare un controllo sui propri dati e sulla propria immagine e reputazione in rete</p>	<p>Discipline giuridico economiche</p>
<p>4.3 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Condividere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.</p>	<p>Conoscere i rischi che un uso eccessivo o improprio della tecnologia comporta per la propria salute psicofisica</p>	<p>TTRG Scienze Motorie</p>

AREA DI COMPETENZA 5. Soluzione di problemi

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Esempi didattico-operativi	Discipline coinvolte
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Sviluppare programmi applicativi rispondenti a requisiti Individuare soluzioni in ambito sistemistico per la gestione di problematiche di rete Intervenire nei disegni tecnici realizzati mediante software Individuare e risolvere problemi attraverso la programmazione a blocchi dei software di simulazione e gestione	TIC Meccanica
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati.	Utilizzare linguaggi di programmazione per la risoluzione di problemi logici matematici Progettare assiemi e impianti a partire dai componenti attraverso adeguati strumenti Simulare impianti automatizzati Gestire impianti di trasformazione e produzione di energie Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti in rete Conoscere applicazioni e strumenti digitali diversificati per rispondere ai bisogni da soddisfare (hardware e software)	TIC Meccanica TTRG Matematica
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	Progettare assiemi ed impianti a partire dai componenti attraverso adeguati strumenti Simulare impianti automatizzati Gestire impianti di trasformazione e produzione di energie Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità (es. creazione di tutorial, appunti, video, ...) Utilizzare tecnologie per creare/realizzare report, creare spot o documentare azioni e attività pratiche	Meccanica TTRG Matematica