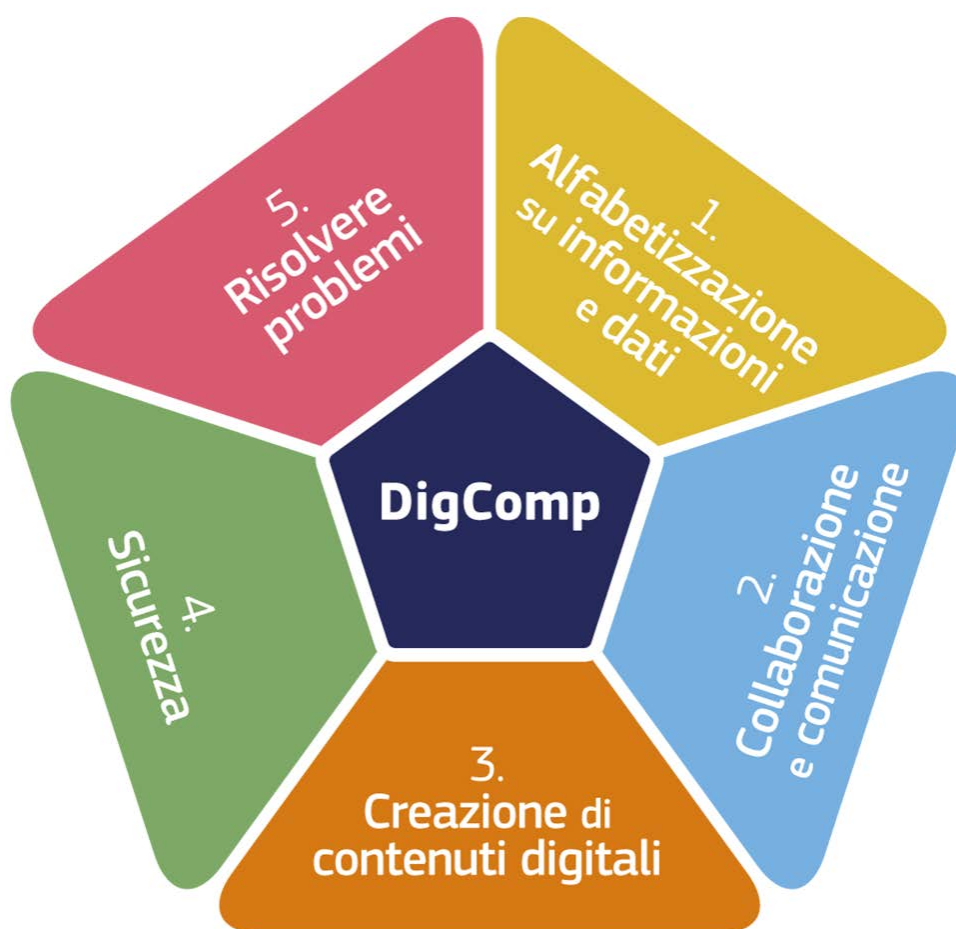


**Il Curricolo Digitale: Percorso per l'Innovazione Educativa
Istituto Istruzione Superiore “BUCCARI – MARCONI”**

Cagliari



a.s. 2025/2026

Sommario

Premessa	1
Obiettivi del Curricolo.....	2
Struttura del Curricolo.....	2
Approccio Metodologico per l'applicazione del Curricolo	3
Conclusione	3
Riferimenti utili sul DigComp 2.2.....	4
Curricolo Digitale per la Classe Prima.....	5
Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Prima	6
Area di competenza 2: Comunicazione e Collaborazione - Classe Prima.....	7
Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali - Classe Prima	9
Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Prima	10
Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Prima	11
Curricolo Digitale per la Classe Seconda	13
Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Seconda.....	14
Area di competenza 2: Comunicazione e Collaborazione - Classe Seconda	15
Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali - Classe Seconda.....	17
Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Seconda	18
Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Seconda.....	20
Curricolo Digitale per la Classe Terza	22
Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Terza.....	23
Area di Competenza 2 – Comunicazione e Collaborazione - Classe Terza	24
Area di Competenza 3 – Creazione di Contenuti Digitali - Classe Terza.....	27
Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Terza	29
Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Terza.....	31
Curricolo Digitale per la Classe Quarta.....	33
Area di Competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati – Classe Quarta	34
Area di Competenza 2: Comunicazione e Collaborazione – Classe Quarta.....	35
Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali – Classe Quarta	38
Area di Competenza 4: Sicurezza – Classe Quarta	40
Area di Competenza 5: Risolvere Problemi – Classe Quarta	42
Curricolo Digitale per la Classe Quinta	45
Area di Competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati – Classe Quinta	46
Area di Competenza 2: Comunicazione e Collaborazione – Classe Quinta	47
Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali – Classe Quinta	50
Area di Competenza 4: Sicurezza – Classe Quinta.....	52

Premessa

A livello europeo le competenze digitali sono riconosciute fra le otto necessarie per l'apprendimento permanente.

Il ministero italiano ha integrato le competenze digitali nei documenti di indirizzo quali le Indicazioni Nazionali e il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) che ne promuovono l'uso nel percorso scolastico.

Le competenze digitali non riguardano solamente le conoscenze e l'uso degli strumenti tecnologici, ma prevedono anche l'acquisizione di abilità di analisi, creazione e collaborazione.

Inoltre l'acquisizione delle competenze digitali è necessaria per diventare cittadini attivi e consapevoli e quindi la formazione riguarda tutte le discipline ad ogni livello di istruzione. Le linee guida DigComp 2.2 e DigCompEdu costituiscono, in linea con le indicazioni del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e del progetto Scuola 4.0, i riferimenti fondamentali per la strutturazione di un curriculum digitale efficace.

Sotto sono riportate le Aree di competenze da sviluppare, contenute nel DigComp 2.2, e le singole competenze per ciascuna Area.

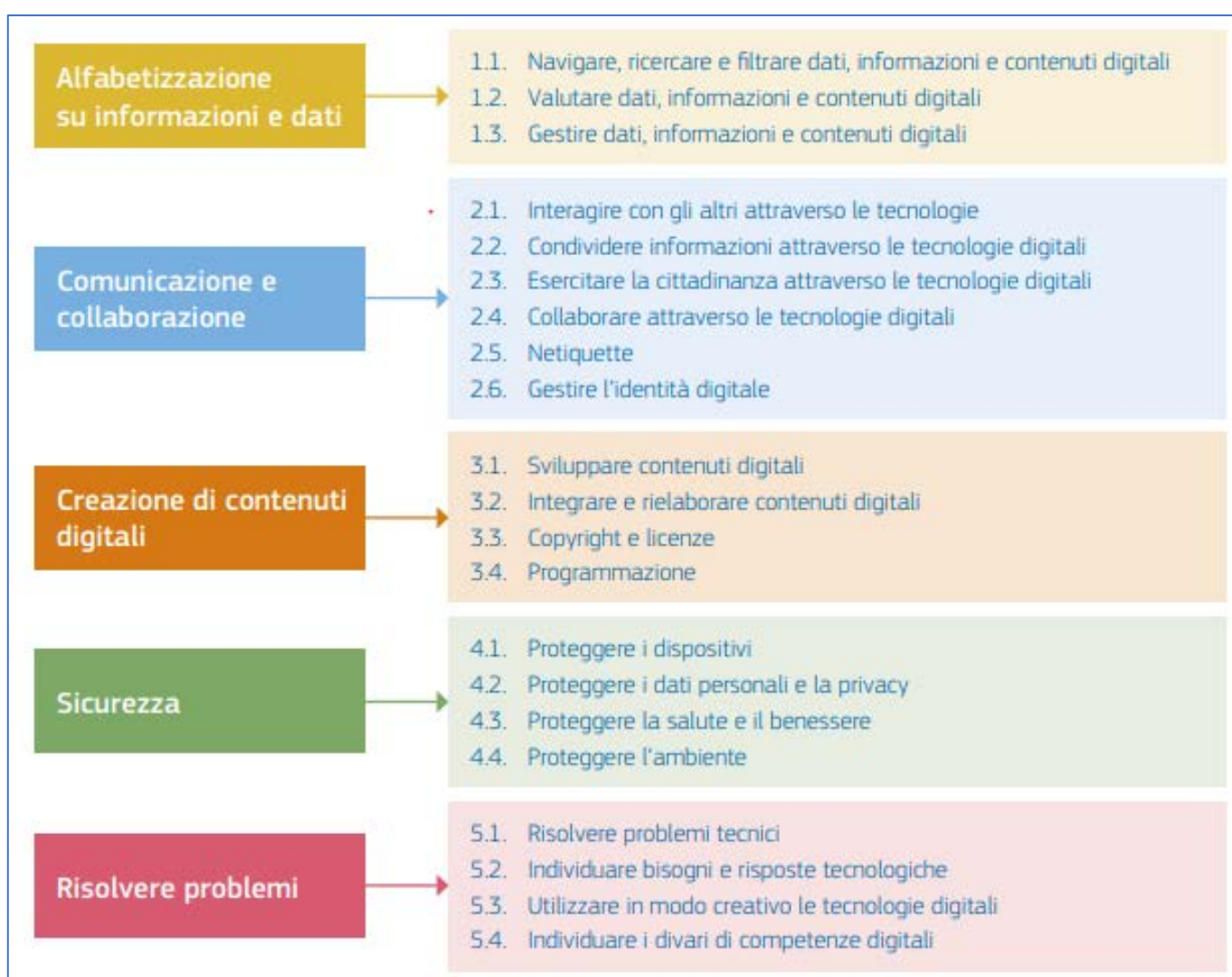


Immagine tratta da DigComp 2.2: Il modello concettuale di riferimento del DigComp, Aree di competenze previste.

Lo sviluppo delle competenze digitali non può basarsi esclusivamente su indicazioni generali, come le linee guida sopracitate, ma necessita di attività (sotto indicati come “*Scenari di apprendimento*”) facilmente utilizzabili nella didattica quotidiana. È per tale motivo che si propone il presente Curricolo digitale, con l'intento cioè di suggerire ai docenti semplici percorsi strutturati per integrare il digitale nell'apprendimento.

Obiettivi del Curricolo

Il Curricolo Digitale proposto è stato progettato per sviluppare competenze digitali con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. Per quanto possibile è stato pensato per essere attuato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, con contenuti e metodologie a carattere innovativo (Azione #15 del PNSD).

Il Curricolo digitale si propone come uno strumento semplice e facilmente consultabile, pensato per supportare gli insegnanti nel loro compito di guidare lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Non si tratta solo di trasmettere abilità tecniche, ma di promuovere un uso critico e responsabile delle tecnologie, aiutando gli studenti a cogliere le opportunità offerte dal digitale e a riconoscerne i rischi.

Il nostro Istituto, nell'ambito del potenziamento della propria offerta formativa, adotta il presente Curricolo Digitale con l'obiettivo di integrare lo sviluppo delle competenze digitali nell'insegnamento delle diverse discipline, inserendo tali competenze digitali nella programmazione didattica di ciascuna classe.

Struttura del Curricolo

Il presente documento costituisce una proposta di Curricolo digitale parzialmente modificabile e aggiornabile, secondo le indicazioni del Collegio dei Docenti o possibili aggiornamenti e/o integrazioni del DigComp o del MIM.

Per facilitare la consultazione, il Curricolo è organizzato in tabelle distinte per ciascuna classe e contiene i seguenti elementi:

Elemento	Descrizione
Area di competenza	Non modificabile: vincolata al DigComp 2.2.
Livello di padronanza	Non modificabile: vincolato al DigComp 2.2 e adattato al livello di ingresso degli studenti, chiaramente indicato per ciascuna classe.
Competenza da raggiungere	Non modificabile: definita dal DigComp 2.2.
Indicatori di livello di padronanza	Non modificabili: esplicitano ciò che lo studente deve saper fare e il grado di autonomia richiesto, sono vincolati al "Livello di padronanza".
Esempi di conoscenze, abilità, attitudini	Modificabili: estrapolati dal DigComp 2.2 sono stati adattati al nostro contesto scolastico.
Esempi di scenari di apprendimento	Modificabili: Si propongono almeno due esempi di attività per ogni competenza, facilmente integrabili nella didattica. Ciascuna attività potrebbe essere svolta in una, due o più ore di lezione .
Discipline coinvolte	Modificabili: Si propongono alcune discipline che potrebbero essere integrate o modificate.

Si precisa che l'attuale proposta, tenendo conto delle attitudini dei nostri studenti, prevede solo quattro livelli di padronanza delle competenze da raggiungere entro il quinto anno. Pertanto, sebbene il Curricolo sia strutturato in "Esempi di conoscenze, abilità, attitudini" ed "Esempi di scenari di apprendimento" diversi per ciascuna classe, la scansione dei livelli di competenze è la seguente:

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• • • •
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• • • •
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	• • •
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	• • • •
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	• • • •
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	• • • •
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	• •
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	• •

✓ Classe Prima: Livello BASE1

✓ Classe Seconda: Livello BASE1

✓ Classe Terza: Livello BASE2

✓ Classe Quarta: Livello INTERMEDIO3

✓ Classe Quinta: Livello INTERMEDIO4

Immagine tratta da DigComp 2.2: Livelli di competenze previsti.

Approccio Metodologico per l'applicazione del Curricolo

Per sviluppare le competenze digitali si consiglia un approccio didattico innovativo che faccia ampio uso di esperienze pratiche e interdisciplinari. A mero titolo di esempio, che non ha la pretesa di essere esaustivo, metodologie didattiche innovative quali l'apprendimento basato sui progetti, l'apprendimento cooperativo e il problem solving digitale rappresentano strumenti metodologici raccomandati per acquisire le competenze trasversali.

Conclusione

Integrare le competenze digitali nella didattica non è solo un obiettivo formativo, ma una necessità per formare cittadini consapevoli e attivi nella società digitale. Adottare un curriculum digitale significa investire in una scuola innovativa e inclusiva, capace di preparare gli studenti alle sfide future.

Riferimenti utili sul DigComp 2.2

Il documento di riferimento per il presente lavoro, il **DigComp 2.2** è un quadro di riferimento (framework) europeo per lo sviluppo delle competenze digitali. Esso identifica cinque aree chiave di competenza, ventuno competenze digitali, otto livelli di padronanza e fornisce numerosi esempi concreti di conoscenze, abilità e attitudini.

Il framework è utilizzato per la progettazione di percorsi educativi, strumenti di autovalutazione e certificazione delle competenze.

Per approfondire, è possibile consultare i seguenti documenti ufficiali:

- **DigComp 2.2:** [\[Link al documento ufficiale\]](#)
- **DigCompEdu** (per docenti): [\[Link al documento ufficiale\]](#)
- **Piano Nazionale Scuola Digitale:** [\[Link al documento ufficiale\]](#)

Curricolo Digitale per la Classe Prima

Livello di Padronanza: *BASE1* (Classe PRIMA): Lo studente, con la costante guida del docente è in grado di...

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Prima

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1.1	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Lo studente, con la costante guida del docente, è in grado di navigare e cercare informazioni digitali in contesti molto semplici, usando strumenti elementari e criteri minimi di selezione.	Conoscenze: conosce i principali motori di ricerca e le loro funzioni di base. Abilità: È in grado di digitare parole chiave per trovare informazioni su internet. Attitudini: Comprende l'importanza della verifica delle fonti.	1. Caccia al tesoro digitale: ricerca di risposte a domande di cultura generale, documentando le fonti utilizzate e confrontandole in classe. 2. Detective dell'informazione: analisi guidata di siti web per valutare l'affidabilità delle fonti in ricerche tematiche.	Informatica Italiano Storia Altre discipline (valide per Educazione Civica)
1.2	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscenze: Conosce la differenza tra fonti primarie e secondarie Abilità: Sa individuare segnali di affidabilità delle fonti (autore, data di pubblicazione, dominio del sito) Attitudini: È consapevole della presenza di fake news e disinformazione	1. Fake News Challenge: gli studenti analizzano articoli veri e fake news per imparare a riconoscere le informazioni affidabili. 2. Verifica dei social media: analisi di post sui social e verifica delle informazioni tramite siti di fact-checking.	Informatica Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)
1.3	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	Conoscenze: Conosce i concetti base della gestione dei dati digitali Abilità: Sa salvare e organizzare file e cartelle in modo logico Attitudini: Comprende l'importanza della archiviazione dei dati	1. Organizziamo il desktop: attività pratica di riordino e strutturazione di cartelle e file. 2. Crea il tuo archivio digitale: realizzazione di un proprio sistema di archiviazione personale su PC o cloud.	Informatica Tecnologia Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 2: Comunicazione e Collaborazione - Classe Prima

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
2.1	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo semplice	Conoscenze: Conosce i principali strumenti di comunicazione digitale (email, chat, forum) Abilità: È in grado di scrivere un'email rispettando le regole di base Attitudini: Comprende l'importanza di un linguaggio appropriato nelle comunicazioni online	1. Simulazione di comunicazione digitale: gli studenti inviano email formali e informali a compagni e insegnanti, imparando le regole di scrittura e netiquette. 2. Forum di classe: utilizzo di una piattaforma didattica per discutere un tema assegnato, applicando regole di comunicazione efficace.	Informatica Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.2	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di condividere semplici contenuti digitali in sicurezza	Conoscenze: Conosce le differenze tra condivisione pubblica e privata di contenuti Abilità: Sa allegare file a un'email o caricarli su piattaforme cloud. Attitudini: È consapevole dell'utilità della condivisione dei dati e dell'importanza della privacy online.	1. Creazione di una cartella condivisa: gli studenti caricano e condividono documenti con il docente e i compagni su Google Drive. 2. Progetto "Notizie in classe": ogni gruppo pubblica un post informativo su un blog di classe, rispettando copyright e privacy.	Informatica Italiano Tecnologia
2.3	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di partecipare a discussioni online in modo rispettoso	Conoscenze: Conosce il concetto di cittadinanza digitale Abilità: È in grado di riconoscere e segnalare contenuti inappropriati	1. Dibattito online su temi di attualità: discussione guidata su una piattaforma scolastica, con regole di rispetto reciproco. 2. Creazione di una campagna di sensibilizzazione: realizzazione di un poster digitale o video su temi di	Ed. Civica Informatica Italiano

			Attitudini: Esprime opinioni online rispettando il pensiero altrui	cittadinanza digitale (cyberbullismo, fake news, altro).	
2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di lavorare in gruppo utilizzando strumenti digitali	Conoscenze: Conosce strumenti di collaborazione online (Drive, documenti condivisi, piattaforme scolastiche) Abilità: Sa contribuire a un documento condiviso Attitudini: Comprende l'importanza della cooperazione digitale	1. Creazione di un documento collaborativo: lavoro di gruppo su un testo condiviso online. 2. Progetto di ricerca collaborativo: ogni gruppo raccoglie informazioni su un tema e le presenta con strumenti digitali.	Italiano Informatica Matematica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.5	Netiquette	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rispettare le regole di comportamento nelle interazioni digitali	Conoscenze: Conosce il concetto di netiquette e le sue applicazioni Abilità: Sa moderare il proprio linguaggio nelle comunicazioni online Attitudini: Comprende le conseguenze di un comportamento scorretto sul web	1. Creazione di un codice di comportamento online: gli studenti elaborano un decalogo delle buone pratiche per la comunicazione digitale. 2. Simulazione di gestione di un forum scolastico: gli studenti analizzano e discutono su come gestire un forum di discussione on line	Informatica Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.6	Gestire l'identità digitale	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di gestire la propria identità digitale in sicurezza	Conoscenze: Conosce il concetto di identità digitale e reputazione online Abilità: Sa configurare le impostazioni di privacy nei profili digitali Attitudini: Comprende i rischi legati alla condivisione eccessiva di informazioni personali	1. Creazione di un profilo digitale sicuro: esercitazione sulla configurazione della privacy nei social media. 2. Simulazione di gestione dell'identità online: analisi di casi di furto d'identità e strategie di protezione.	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali - Classe Prima

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
3.1	Sviluppare contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di creare semplici contenuti digitali	Conoscenze: Conosce gli strumenti di base per la creazione di testi, immagini e presentazioni digitali Abilità: Sa modificare un testo o un'immagine utilizzando un software di base Attitudini: Comprende l'importanza della qualità dei contenuti digitali	1. Creazione di un volantino digitale: realizzazione di un volantino promozionale per un evento scolastico utilizzando Canva o PowerPoint. 2. Scrittura di un articolo per il blog di classe: produzione di un breve testo con immagini e formattazione adeguata.	Informatica Italiano TTRG
3.2	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di modificare e combinare contenuti digitali	Conoscenze: Conosce il concetto di rielaborazione e integrazione di contenuti digitali Abilità: Sa combinare testi, immagini e grafici per creare nuovi contenuti Attitudini: È consapevole della necessità di rispettare il copyright e le licenze	1. Remix creativo di contenuti: combinazione di immagini e testi per creare un'infografica informativa utilizzando Canva. 2. Presentazione collaborativa: realizzazione di una presentazione multimediale su un argomento assegnato, lavorando in gruppo.	Informatica Italiano Tecnologia Scienze Chimica Fisica
3.3	Copyright e licenze	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rispettare le regole di copyright	Conoscenze: Conosce le licenze Creative Commons e le regole base del copyright Abilità: Sa individuare immagini e contenuti con licenza d'uso gratuita Attitudini: Comprende l'importanza di citare le fonti e rispetta il copyright e le licenze	1. Ricerca di immagini libere da copyright: individuazione di immagini con licenza Creative Commons per un progetto scolastico. 2. Creazione di un video con contenuti autorizzati: produzione di un breve video educativo utilizzando solo materiali con licenza libera.	Informatica TTRG Altre discipline (valide per Educazione Civica)

3.4	Programmare e sviluppare contenuti digitali interattivi	Con la costante guida del docente , lo studente è in grado di creare semplici contenuti digitali interattivi	Conoscenze: Conosce strumenti base di programmazione e creazione di contenuti interattivi Abilità: Sa creare animazioni o piccoli progetti interattivi con strumenti visuali Attitudini: Comprende i principi della logica computazionale	1. Creazione di un'animazione interattiva: utilizzo di Scratch per sviluppare una semplice animazione educativa. 2. Programmazione di un quiz interattivo: realizzazione di un test con feedback automatico utilizzando strumenti online.	Informatica Tecnologia
-----	--	---	---	---	---------------------------

Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Prima

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
4.1	Proteggere i dispositivi	Con la costante guida del docente , lo studente è in grado di proteggere i dispositivi digitali	Conoscenze: Conosce le principali minacce informatiche (virus, malware, ecc...) Abilità: Sa installare e aggiornare un antivirus di base Attitudini: Comprende l'importanza di mantenere aggiornati i software	1. Simulazione di attacco informatico: analisi di un caso di phishing e discussione sulle strategie di protezione. 2. Configurazione di base di un antivirus: installazione e aggiornamento di un software antivirus su un PC.	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.2	Proteggere i dati personali e la privacy	Con la costante guida del docente , lo studente è in grado di gestire i propri dati personali in sicurezza	Conoscenze: Conosce le impostazioni base della privacy nei social media Abilità: Sa creare password sicure Attitudini: È consapevole dei rischi della condivisione di dati personali online	1. Creazione di password sicure: attività pratica per generare e testare password sicure. 2. Simulazione di gestione della privacy sui social: analisi e modifica delle impostazioni di privacy su un profilo social.	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.3	Proteggere la salute e il benessere	Con la costante guida del docente , lo studente è in grado di usare le tecnologie in modo equilibrato	Conoscenze: Conosce i rischi legati all'uso eccessivo dei dispositivi digitali Abilità: Sa riconoscere i segnali di dipendenza digitale	1. Sfida "Digital Detox": monitoraggio del tempo trascorso online e riflessione su come migliorare l'equilibrio digitale. 2. Creazione di una guida per l'uso sano della tecnologia: realizzazione di un	Scienze Motorie Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			Attitudini: Comprende l'importanza del benessere digitale	vademecum con buone pratiche per un uso consapevole degli strumenti digitali.	
4.4	Proteggere l'ambiente	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di comprendere l'impatto ambientale dell'uso delle tecnologie digitali	Conoscenze: Conosce il concetto di impronta ecologica digitale Abilità: Sa identificare le pratiche per ridurre il consumo energetico dei dispositivi Attitudini: È consapevole dell'importanza del riciclo e dello smaltimento corretto dei dispositivi elettronici	1. Analisi dell'impatto ambientale del digitale: ricerca sull'inquinamento digitale e sulle soluzioni sostenibili. 2. Progetto "Tecnologie verdi": creazione di una campagna di sensibilizzazione sull'uso responsabile delle risorse digitali.	Scienze Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Prima

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
5.1	Risolvere problemi tecnici	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di risolvere semplici problemi tecnici	Conoscenze: Conosce le operazioni di base per risolvere problemi comuni (riavvio, aggiornamenti, verifica connessioni) Abilità: Sa riconoscere i segnali di malfunzionamento di un dispositivo Attitudini: Comprende l'importanza della manutenzione regolare dei dispositivi	1. Esercizio pratico su malfunzionamenti comuni: gli studenti analizzano casi di errore e propongono soluzioni rapide. 2. Simulazione di assistenza tecnica: risoluzione guidata di problemi frequenti nei dispositivi digitali.	Informatica Fisica TTRG
5.2	Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di scegliere strumenti digitali adeguati	Conoscenze: Conosce strumenti digitali di base per la produttività e lo studio Abilità: Sa valutare quale tecnologia è più adatta a una specifica esigenza	1. Confronto tra software: gli studenti analizzano due programmi simili e ne discutono vantaggi e svantaggi. 2. Scelta dello strumento giusto: assegnazione di attività pratiche con selezione dello strumento digitale più adatto.	Tutte le discipline

			Attitudini: È consapevole dell'evoluzione continua delle tecnologie digitali		
5.3	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di usare strumenti digitali per risolvere problemi in modo creativo	Conoscenze: Conosce strumenti digitali per il problem solving Abilità: Sa applicare strategie creative per superare ostacoli tecnologici Attitudini: Comprende l'importanza dell'innovazione digitale	1. Mini-progetto di miglioramento digitale: gli studenti propongono un piccolo miglioramento per l'uso delle tecnologie scolastiche. 2. Creazione di una semplice presentazione interattiva: realizzazione di un contenuto multimediale per spiegare una soluzione tecnologica.	Informatica Tecnologia Fisica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
5.4	Identificare lacune nelle competenze digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di riconoscere le proprie difficoltà nell'uso delle tecnologie digitali	Conoscenze: Conosce metodi per valutare le proprie competenze digitali Abilità: Sa individuare risorse per migliorare la propria alfabetizzazione tecnologica Attitudini: Comprende l'importanza della formazione continua	1. Autovalutazione con questionario digitale: utilizzo di test online per misurare il proprio livello digitale. 2. Ricerca di tutorial online: esplorazione di risorse educative per migliorare competenze digitali specifiche.	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Curricolo Digitale per la Classe Seconda

Livello di Padronanza: *BASE1* (Classe *SECONDA*): Lo studente con la costante guida del docente è in grado di...

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Seconda

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1.1	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di: individuare i propri fabbisogni informativi, cercare dati e contenuti digitali attraverso ricerche semplici	Conoscenze: Conosce i vari motori di ricerca, distingue le loro potenzialità e differenze: impara che esistono motori di ricerca diversi, che restituiscono risultati diversi se usati per trovare vari tipi di contenuti (testi, immagini, video). Abilità: Sa usare parole chiave e filtri di ricerca per ottenere risultati più pertinenti Attitudini: Vuole migliorare il modo in cui cerca informazioni online.	1. Ricerca avanzata con Google: esercitazione pratica sull'uso di filtri e operatori di ricerca avanzata per migliorare la precisione dei risultati: ricerca con Google per trovare immagini, video o articoli su un argomento, applicando i filtri e gli operatori di ricerca avanzata. 2. Progetto "info-mappa": raccolta di contenuti tematici su un argomento assegnato (es. energia sostenibile), da organizzare in una mappa concettuale digitale. 3. Analisi comparativa: confronto tra risultati di ricerca ottenuti con parole chiave diverse.	Informatica Italiano Storia Altre discipline (valide per Educazione Civica)
1.2	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscenze: Sa che non tutte le informazioni trovate online sono vere. Conosce semplici strategie per verificare se un'informazione è vera o attendibile. Abilità: Sa controllare l'autore, la data e il sito di un contenuto per valutarne l'affidabilità. Attitudini: Si pone domande su ciò che legge e non accetta tutto in modo passivo.	1. Verifica delle fonti: confronto tra articoli veri e falsi su un tema, usando siti di fact-checking. 2. Mini-dossier digitale: raccolta di contenuti affidabili su un tema specifico (es. energia rinnovabile), da presentare alla classe, usando fonti diverse (video, articoli, infografiche). 3. Attività a coppie: confronto di due fonti su un tema, giustificando la scelta. 4. Caccia alla fake news: attività in cui gli studenti devono smascherare una fake news.	Tutte le discipline
1.3	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di organizzare,	Conoscenze: Sa che i file digitali si possono salvare in modo ordinato	1. Organizzazione file: esercitazione su come sistemare file in cartelle, con nomi chiari.	Informatica Tecnologia

		archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	usando cartelle. Conosce strumenti per archiviare file in locale e nel cloud Abilità: Sa creare e organizzare cartelle. Sa rinominare file e salvarli in modo sicuro. Attitudini: Comprende l'importanza di tenere i file ordinati e facilmente accessibili.	2. Archivio in cloud: salvataggio e creazione di documenti in Google Drive.	
--	--	---	---	--	--

Area di competenza 2: Comunicazione e Collaborazione - Classe Seconda

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
2.1	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo semplice	Conoscenze: Conosce diverse modalità per comunicare online (chat, videoconferenze, piattaforme didattiche). Abilità: Sa partecipare a una conversazione online usando un linguaggio semplice e rispettoso, sa aspettare il proprio turno per parlare online. Attitudini: È disponibile ad ascoltare gli altri anche quando si comunica a distanza.	1. Simulazione videoconferenza: uso guidato di strumenti come Meet per una discussione a distanza tra gruppi. 2. Gioco di ruolo online: simulazione in cui ogni studente interpreta un ruolo e comunica con gli altri per risolvere un problema.	Informatica Italiano Storia Altre discipline (valide per Educazione Civica)

2.2	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di condividere semplici contenuti digitali in sicurezza	Conoscenze: Conosce l'importanza di controllare chi può vedere o modificare un contenuto. Sa che i contenuti possono essere condivisi con diversi livelli di visibilità (privato, pubblico, su invito). Abilità: Sa condividere un documento o un file in modo sicuro, impostando i permessi di accesso. Attitudini: È attento a non diffondere informazioni personali o contenuti non adatti.	1. Condividi in sicurezza: esercitazione sulla condivisione di documenti su Google Drive, controllando chi può visualizzarli o modificarli. 2. Progetto "Consigli digitali": realizzazione, in collaborazione con i compagni, di una guida su come condividere in modo sicuro contenuti online.	Tutte le discipline
2.3	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di partecipare a discussioni online in modo rispettoso	Conoscenze: Conosce il diritto di esprimere la propria opinione anche online, nel rispetto delle regole di convivenza digitale. Conosce contesti digitali dove è possibile partecipare in modo attivo, esprimendo le proprie idee e conoscenze (es. forum, blog, sondaggi). Abilità: Sa partecipare a forum, chat o sondaggi in modo rispettoso e costruttivo. Attitudini: Rispetta il punto di vista degli altri e promuove un dialogo positivo.	1. Partecipo a un sondaggio scolastico: uso di Google Moduli (moduli online) per votare su un tema discusso in classe. 2. Forum delle idee: ogni studente scrive un commento su una proposta scolastica in una piattaforma condivisa (bacheca Padlet).	Italiano Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di lavorare in gruppo utilizzando strumenti digitali	Conoscenze: Conosce strumenti che permettono di lavorare insieme a distanza (es. documenti condivisi, bacheche online). Abilità: Sa modificare un contenuto digitale creato insieme ad altri, in condivisione. Attitudini: Collabora in modo attivo e aiuta il gruppo a raggiungere l'obiettivo.	1. Progetto a gruppi su bacheca digitale: utilizzo di una bacheca digitale (es: Padlet) per raccogliere idee su un tema comune. 2. Presentazione collaborativa: creazione di una presentazione a più mani usando uno strumento per la creazione di presentazioni online.	Tutte le discipline.
2.5	Netiquette	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rispettare le regole di comportamento nelle interazioni digitali	Conoscenze: Conosce le principali regole per comportarsi in modo corretto negli ambienti digitali. Abilità: Sa riconoscere un comportamento scorretto online e spiegare perché è inadeguato.	1. Analisi di conversazioni: lettura e commento di esempi di interazioni digitali corrette e scorrette (commenti, email, chat).	Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			Attitudini: Si impegna a mantenere un tono positivo e corretto nei suoi messaggi digitali.	2. Quiz della netiquette: gioco a squadre con domande su regole di comportamento online.	
2.6	Gestire l'identità digitale	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di gestire la propria identità digitale in sicurezza	Conoscenze: Conosce il fatto che ogni attività online lascia tracce e contribuisce alla propria reputazione digitale. Abilità: Sa controllare cosa è visibile del suo profilo online e modificare le impostazioni per proteggere la propria immagine digitale. Attitudini: È consapevole dell'importanza di proteggere la propria immagine digitale.	1. Controllo dell'impronta digitale: gli studenti cercano online le tracce lasciate da un personaggio pubblico e riflettono su cosa si può dedurre. 2. Esplora le impostazioni della privacy: esercitazione sulle impostazioni di privacy di un account social.	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali - Classe Seconda

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
3.1	Sviluppare contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di creare semplici contenuti digitali	Conoscenze: Conosce i programmi per scrivere testi, effettuare calcoli e creare semplici produzioni digitali. Abilità: Sa realizzare una breve presentazione o un volantino digitale. Attitudini: Sa rendere i contenuti chiari e ben organizzati.	1. Presentazione multimediale: realizzazione di una presentazione su un argomento trattato in classe. 2. Copertina digitale: creazione di una copertina di un progetto usando una semplice app di grafica (es. Canva, PowerPoint).	Informatica Italiano TTRG
3.2	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di modificare e combinare contenuti digitali	Conoscenze: Conosce il significato di rielaborare contenuti unendo testo, immagini e tracce audio/video. Abilità: Sa combinare diversi elementi digitali per creare un contenuto originale. Attitudini: Sviluppa la sua creatività e rispetta le idee degli altri quando rielabora un lavoro	1. Diario digitale o Giornalino scolastico: creazione di una pagina multimediale che racconta un evento scolastico. 2. Video con foto e audio: montaggio semplice di immagini con narrazione registrata.	Informatica Italiano Tecnologia Altre discipline (valide per Educazione Civica)

3.3	Copyright e licenze	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di rispettare le regole di copyright	Conoscenze: Conosce il concetto di copyright e sa che non tutto si può usare liberamente online. Abilità: Sa riconoscere contenuti liberi da copyright e citare le fonti. Attitudini: È rispettoso del lavoro altrui e non copia materiali se non è consentito.	1. Caccia al contenuto libero: ricerca di immagini, suoni o testi con licenza libera. 2. Etichette corrette: attività per inserire correttamente fonti e crediti nei contenuti prodotti.	Informatica Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)
3.4	Programmare e sviluppare contenuti digitali interattivi	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di creare semplici contenuti digitali interattivi	Conoscenze: Conosce strumenti di base per creare semplici contenuti digitali interattivi (es. quiz, animazioni). Abilità: Sa usare un'app o un software per costruire un contenuto interattivo. Attitudini: È curioso di capire come funzionano le tecnologie che usa.	1. Crea un quiz digitale: Creazione di un quiz online su un tema scolastico (es. Kahoot, Google Moduli). 2. Storia interattiva: costruzione guidata di una storia con scelte multiple, usando strumenti come Scratch o PowerPoint con link.	Tutte le discipline

Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Seconda

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
4.1	Proteggere i dispositivi	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di proteggere i dispositivi digitali	Conoscenze: Conosce i rischi legati a virus, malware e altri pericoli informatici. Abilità: Sa eseguire controlli di base sulla sicurezza del proprio dispositivo (es. aggiornamento antivirus) Attitudini: È attento alla protezione del proprio computer o smartphone.	1. Difendi il tuo PC: ricerca di Antivirus gratuiti in rete e installazione dell'antivirus. 2. Sicurezza in pratica: Come aggiornare un software e l'antivirus.	Informatica Tecnologia
4.2	Proteggere i dati personali e la privacy	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di gestire i propri dati personali in sicurezza	Conoscenze: Conosce l'importanza di proteggere i propri dati personali e che esistono regole per il loro utilizzo. Abilità: Sa riconoscere quali informazioni personali non devono essere condivise online.	1. Il mio profilo sicuro: simulazione in cui gli studenti imparano a impostare correttamente la privacy su un'app o un social. 2. Indovina chi sono: gioco in cui si mostrano profili digitali anonimi e	Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			Attitudini: È prudente nel fornire i propri dati su siti web o app.	si discute di ciò che si riesce a capire sulla persona che ha quel profilo, in base a ciò che è pubblicato.	
4.3	Proteggere la salute e il benessere	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di usare le tecnologie in modo equilibrato	Conoscenze: Conosce le buone pratiche per usare le tecnologie senza danneggiare la sua salute fisica o mentale. Abilità: Sa organizzare il proprio tempo online evitando eccessi. Attitudini: Si prende delle pause e cerca equilibrio tra mondo digitale e reale.	1. Timer digitale: uso di app o tecniche per gestire il tempo online in modo sano. 2. Mappa del benessere: attività di riflessione sulle proprie abitudini digitali con creazione di un piano personale di benessere.	Biologia Scienze motorie Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.4	Proteggere l'ambiente	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di comprendere l'impatto ambientale dell'uso delle tecnologie digitali	Conoscenze: Conosce semplici azioni per ridurre l'impatto digitale. Sa che anche l'uso delle tecnologie ha un impatto ambientale. Abilità: Sa adottare comportamenti digitali sostenibili (es. spegnere dispositivi, ridurre le stampe). Attitudini: È sensibile ai temi ecologici anche in ambiente digitale.	1. Ecologia digitale: creazione di una lista di buone pratiche per un uso sostenibile delle tecnologie. 2. Traccia ecologica digitale: calcolo dell'impronta ecologica delle proprie attività online (es. tempo di utilizzo di social media, streaming, dispositivi, ecc).	Scienze Tecnologia Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Seconda

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base1)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
5.1	Risolvere problemi tecnici	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di risolvere semplici problemi tecnici	Conoscenze: Conosce i problemi tecnici più comuni che possono verificarsi nell'uso quotidiano dei dispositivi. Abilità: Sa provare soluzioni semplici quando un'app o un dispositivo non funziona correttamente (es. riavvio, controllo di connessione). Attitudini: È tranquillo e cerca di risolvere con calma i problemi tecnici prima di chiedere aiuto.	1. Problema risolto!: Laboratorio con simulazioni di piccoli malfunzionamenti digitali da risolvere in autonomia. 2. Manuale di sopravvivenza digitale: creazione di una guida base per risolvere problemi frequenti con le tecnologie digitali, a scuola o a casa.	Informatica Tecnologia
5.2	Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di scegliere strumenti digitali adeguati	Conoscenze: Sa che esistono strumenti digitali diversi per esigenze diverse (scrivere, disegnare, calcolare, organizzare). Abilità: Sa scegliere l'app o lo strumento giusto per un'attività scolastica. Attitudini: È disponibile a sperimentare soluzioni nuove per semplificare il lavoro, utilizzando gli strumenti digitali adeguati.	1. Tool challenge: confronto tra strumenti digitali diversi per risolvere uno stesso compito (es. prendere appunti o fare dei calcoli). 2. Crea la tua cassetta digitale: realizzazione di un elenco personalizzato di strumenti utili per lo studio, individuati in base alle esigenze diverse (scrivere, disegnare, calcolare, organizzare dati).	Informatica Matematica Italiano

5.3	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di usare strumenti digitali per risolvere problemi in modo creativo	Conoscenze: Conosce esempi di tecnologie usate in modo originale o innovativo. Abilità: Sa proporre soluzioni creative usando strumenti digitali per comunicare o presentare un'idea. Attitudini: Si diverte a sperimentare modi nuovi di usare le tecnologie.	1. Invento e presento: progettazione di un'idea o oggetto scolastico migliorato, presentandolo in modo creativo, con una slide o un video. 2. Storytelling creativo: narrazione interattiva con elementi multimediali su un tema scelto dagli studenti. 3. Trova la soluzione di un problema: simulazione di un fenomeno utilizzando un'app (www.phet.colorado.edu).	Informatica Italiano Fisica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
5.4	Identificare lacune nelle competenze digitali	Con la costante guida del docente, lo studente è in grado di riconoscere le proprie difficoltà nell'uso delle tecnologie digitali	Conoscenze: Conosce l'importanza di continuare ad apprendere nell'uso delle tecnologie digitali. Abilità: Sa riconoscere in quali attività digitali ha difficoltà. Attitudini: È disponibile a imparare e migliorare, anche con l'aiuto degli altri.	3. Autovalutazione digitale: compilazione di una scheda per riflettere sulle proprie competenze digitali. 4. Diario digitale personale: gli studenti scrivono un piano di miglioramento nell'apprendimento delle tecnologie digitali, con piccoli obiettivi da raggiungere.	Informatica Orientamento Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Curricolo Digitale per la Classe Terza

Livello di Padronanza: *BASE2* (Classe TERZA): Lo studente, con la guida del docente, è in grado di...

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati - Classe Terza

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base2)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1.1	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, è in grado di navigare, cercare e filtrare informazioni digitali in contesti semplici, utilizzando strumenti e criteri essenziali.	Conoscenze: conosce la differenza tra browser, motore di ricerca e sito web; le tecniche di ricerca avanzata; riconosce fonti attendibili e strutturate; usa strategie di ricerca con operatori logici (AND, OR) e filtri di ricerca. Abilità: Sa condurre ricerche mirate in modo autonomo e selezionare risultati pertinenti utilizzando filtri di ricerca. Attitudini: È preciso e riflessivo nella scelta delle fonti.	1. Ricerca di documentazione e librerie ufficiali per un progetto tecnico. 2. Analisi di datasheet 3. Ricerca di documentazione tecnica. 4. Laboratorio di ricerca con uso di operatori logici. Attività di confronto tra risultati ottenuti da diversi motori di ricerca.	Discipline di indirizzo Tutte le altre discipline
1.2	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, valuta in modo elementare dati e contenuti digitali in contesti scolastici noti, riconoscendo l'affidabilità di fonti semplici con l'aiuto di criteri basilari.	Conoscenze: conosce la differenza tra dati oggettivi e opinioni; alcuni criteri per valutare l'affidabilità delle fonti; possiede nozioni di base sulla disinformazione e bias (distorsione delle informazioni). Abilità: Sa confrontare più fonti su un medesimo argomento tecnico; sa riconoscere contenuti parziali o manipolati; sa selezionare fonti attendibili. Attitudini: Mostra spirito critico; si adopera per ricercare fonti verificabili	1. Confronto tra articoli tecnici su IA o cybersecurity da fonti diverse. 2. Verifica della coerenza tra datasheet di componenti trovati online. 3. Analisi comparativa di articoli su diversi siti o blog. 4. Valutazione di articoli e manuali tecnici secondo normative internazionali. 5. Analisi comparativa di fonti su un tema controverso: Creazione di una scheda per valutare l'affidabilità di un sito web	Discipline di indirizzo Diritto Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)

1.3	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, gestisce dati e contenuti digitali in ambienti noti, organizzando file e cartelle con strumenti base	Conoscenze: Conosce alcuni formati di file e loro compatibilità; Strumenti per organizzare dati (cloud, cartelle, metadati); Concetti base di backup e sicurezza dei dati. Abilità: Sa riorganizzare file in modo logico; sa rinominare file usando convenzioni tecniche (es. data, contenuto); sa utilizzare strumenti digitali per archiviare, salvare, condividere Attitudini: Mostra ordine e precisione, responsabilità nella gestione di dati scolastici, sensibilità alla protezione e conservazione dei contenuti	1. Creazione e gestione di una struttura di cartelle per un progetto di gruppo (documentazione, codice, immagini, versioni), con salvataggi in cloud. 2. Organizzazione di datasheet, relazioni e file multimediali relativi a un progetto su Arduino, usando Cloud o altre piattaforme. 3. Gestione e archiviazione digitale di materiale scolastico, con organizzazione dei file in cartelle e backup.	Discipline di indirizzo Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)
-----	--	--	---	---	---

Area di Competenza 2 – Comunicazione e Collaborazione - Classe Terza

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base2)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
2.1	Interagire attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con la guida del docente, utilizza strumenti digitali di comunicazione (email, chat, forum) in situazioni scolastiche note e interagisce con gli altri rispettando semplici regole di netiquette.	Conoscenze: conosce vari canali e strumenti di comunicazione (chat, videoconferenze, forum, LMS) e tipi di comunicazione digitale (sincrona/asincrona). Abilità: Sa usare strumenti diversi per comunicare in ambito scolastico e professionale; sa inviare e rispondere a messaggi in modo appropriato; Sa organizzare e gestire interazioni digitali	1. Progetto di gruppo tramite Meet e classi virtuali con report condivisi. 2. Discussioni su forum per chiarimenti su esercizi e problemi pratici. 3. Uso di piattaforme di videoconferenza per confrontarsi su un'attività scelta dal docente. 4. Simulazione di una comunicazione tra ufficiali/tecnici di diversi reparti. Utilizzo della piattaforma per	Italiano Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			Attitudini: Mostra disponibilità alla comunicazione digitale; cura la propria espressione e rispetta gli altri.	inviare richieste tecniche specifiche tra reparti.	
2.2	Condividere informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, condivide informazioni e contenuti digitali in ambienti scolastici noti, utilizzando strumenti essenziali e rispettando semplici regole di sicurezza.	Conoscenze: Conosce vari tipi di file, formati e compatibilità; conosce varie modalità di condivisione (link, allegati, piattaforme cloud). Abilità: Sa condividere file in modo sicuro e consapevole; sa usare piattaforme cloud per lo scambio di materiali. Attitudini: Mostra disponibilità alla collaborazione e allo scambio; Cura la qualità dei materiali condivisi; Riconosce il contributo altrui.	1. Condivisione e revisione collaborativa di un documento attraverso un Cloud. 2. Creazione e condivisione di una scheda tecnica con note digitali. 3. Condivisione di una presentazione attraverso un sistema Cloud. 4. Condivisione di materiale scolastico scelto dal docente.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.3	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con la guida del docente, partecipa a semplici attività digitali rispettando le regole di convivenza online, riconosce il valore della collaborazione e si comporta in modo responsabile nei contesti scolastici digitali.	Conoscenze: Conosce alcuni strumenti digitali per partecipare alla vita scolastica e civile; Conosce i concetti chiave di cittadinanza digitale (diritti, doveri, sicurezza). Abilità: Sa usare piattaforme per esprimere opinioni e partecipare a decisioni; Sa navigare nei siti istituzionali e compilare moduli; Sa utilizzare strumenti digitali per progetti collettivi. Attitudini: Mostra interesse verso il bene comune, senso di responsabilità e partecipazione.	1. Creazione di un sondaggio online sugli interessi degli studenti. 2. Partecipazione a una consultazione scolastica tramite piattaforma digitale. 3. Simulazione di richiesta online per un servizio pubblico (SPID, CIE, certificati).	Tutte le discipline Tutor orientamento

2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con la guida del docente, utilizza strumenti digitali elementari per collaborare in attività scolastiche (es. documenti condivisi), rispettando turni e indicazioni.	Conoscenze: Conosce alcune piattaforme di collaborazione (Drive, Calendari, Teams, GitHub). Conosce strumenti e modalità per creare e gestire contenuti digitali in gruppo. Conosce i ruoli nel lavoro sincrono e asincrono. Abilità: sa pianificare e svolgere un'attività di gruppo. Sa usare strumenti digitali per commentare e condividere contenuti. Attitudini: è propositivo, ascolta e valorizza i contributi altrui con spirito di squadra; mostra responsabilità nel lavoro individuale e di gruppo.	1. Revisione e commento di relazioni condivise su piattaforme cloud. 2. Produzione condivisa di una presentazione tecnica con una App online. 3. Simulazione condivisa di un viaggio 4. Collaborazione nella redazione digitale di un registro tecnico o di un giornale di classe.	Tutte le discipline
2.5	Netiquette	Lo studente, con la guida del docente, adotta comportamenti corretti online, adattando il linguaggio al contesto e rispettando gli interlocutori.	Conoscenze: Conosce le regole della netiquette nei diversi contesti digitali; Conosce la differenza tra comunicazione personale e professionale; Abilità: Sa scrivere messaggi formali corretti; Sa segnalare comportamenti inappropriati; Sa usare emoji e/o abbreviazioni in modo adeguato Attitudini: Dimostra rispetto e ascolto online; Mostra autocontrollo e consapevolezza nella comunicazione digitale.	1. Simulazione di scrittura di email formali a docenti/aziende. 2. Creazione di un regolamento di comportamento digitale. 3. Analisi di scenari di uso di linguaggi inadeguati: revisione di un messaggio "da migliorare" in gruppo.	Italiano Diritto Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

2.6	Gestire l'identità digitale	Lo studente, con la guida del docente, inizia a comprendere il concetto di identità digitale e sa applicare semplici regole per proteggere i propri dati (es. scegliere nickname rispettando la netiquette, non usare nome completo quando non richiesto).	Conoscenze: Conosce cosa si intende per identità digitale (es. SPID, profili social, email). Conosce i concetti di privacy e reputazione digitale. Conosce la differenza tra identità reale e digitale. Abilità: Sa gestire in sicurezza i propri profili digitali. Sa proteggere le credenziali e la propria privacy online. Sa distinguere tra contenuti personali e contenuti pubblici. Attitudini: È prudente e consapevole nella gestione della propria presenza online e dell'immagine digitale	Analisi account e costruzione profilo personale. Gestione credenziali per l'accesso alla rete scolastica. Redazione del proprio curriculum (UNICA)	Discipline di indirizzo Italiano Diritto Tutor orientamento Altre discipline (valide per Educazione Civica)
-----	------------------------------------	---	---	---	---

Area di Competenza 3 – Creazione di Contenuti Digitali - Classe Terza

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base2)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
3.1	Sviluppare contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, crea contenuti digitali originali in attività scolastiche, utilizzando strumenti e risorse di base in modo funzionale	Conoscenze: Conosce strumenti di base per creare contenuti digitali (editor di testo, presentazioni, ambienti di programmazione). Conosce le principali tipologie di contenuti digitali: testuali, visivi, multimediali e interattivi. Conosce alcuni linguaggi base di markup o programmazione (es. HTML, C). Abilità: Sa creare documenti, presentazioni, grafici o contenuti multimediali per uno scopo comunicativo o tecnico. Sa usare software specifici del proprio indirizzo Attitudini: Mostra creatività e spirito di iniziativa nella produzione di contenuti. È accurato nell'elaborazione dei contenuti digitali.	Creazione di una pagina HTML o progetto per rappresentare un argomento scolastico. Redazione digitale di un report tecnico con diagrammi e immagini. Creazione di una presentazione tecnica, su un argomento tecnico, con video o grafici. Produzione di un video tutorial utilizzando un software di video editing	Discipline di indirizzo

3.2	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente, con la guida del docente, rielabora contenuti digitali (es. presentazioni, racconti multimediali) usando materiali forniti e li integra o li rielabora secondo le consegne scolastiche.	Conoscenze: Conosce le tecniche di base per modificare e adattare testi, immagini, audio e video. Conosce le principali licenze d'uso (es. Creative Commons) e i diritti legati al copyright. Abilità: Sa modificare documenti, presentazioni, o contenuti digitali per adattarli a nuovi scopi; Sa combinare più fonti o materiali in un unico contenuto; Sa citare e riconoscere le fonti in modo corretto. Attitudini: È rispettoso del lavoro altrui; Mostra curiosità e spirito critico nella revisione; È attento a riutilizzare e adattare materiali in modo corretto e legale.	1. Rielaborazione di una presentazione condivisa migliorandone l'estetica e i contenuti, con inserimento di link e immagini open license. 2. Revisione di un documento tecnico esistente, aggiornando dati e aggiungendo riferimenti normativi. 3. Rielaborazione di un testo (es. da paragrafo a infografica, mappa concettuale, linea del tempo, ecc.).	Discipline di indirizzo Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)
3.3	Copyright e licenze	Lo studente, con la guida del docente, riconosce contenuti con restrizioni d'uso e utilizza materiali indicati come liberi o autorizzati per l'uso scolastico.	Conoscenze: Conosce il significato di copyright, diritti d'autore e licenze digitali. Conosce i principali tipi di licenze (Creative Commons, Pubblico Dominio, ecc.). Conosce le conseguenze legali e pratiche della violazione dei diritti d'autore. Abilità: Sa riconoscere e rispettare le licenze nei contenuti digitali. Sa usare fonti e materiali con licenza appropriata per i propri lavori. Attitudini: Rispetta la proprietà intellettuale	1. Studio e discussione su licenze di software open source e come rispettarle nelle attività pratiche. 2. Ricerca di immagini o materiali con licenze di riutilizzo e inserimento in una produzione digitale scolastica.	Diritto Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)
3.4	Programmazione	Lo studente, con la guida del docente, realizza semplici programmi o sequenze di comandi usando ambienti di coding visuale (es. Scratch, Blockly).	Conoscenze: Conosce l'esistenza dei software di programmazione di base; Conosce i fondamenti della programmazione (variabili, operatori, cicli, funzioni); Abilità: Sa riconoscere un programma o codice di programmazione; Sa scrivere e testare semplici programmi che risolvono problemi concreti; Attitudini: Mostra curiosità, metodo e perseveranza nell'affrontare errori o imprevisti nel codice.	1. Studio della logica combinatoria 2. Programmazione di un gioco semplice con un programma visivo a blocchi o con la programmazione procedurale. 3. Programmazione di una semplice simulazione di un circuito elettronico tramite un software di progettazione.	Discipline di indirizzo

Area di competenza 4: Sicurezza - Classe Terza

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base2)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
4.1	Proteggere i dispositivi	Lo studente, con la guida del docente, applica semplici regole di sicurezza nell'uso dei dispositivi (es. spegnere correttamente, non cliccare link sospetti).	Conoscenze: Conosce i principali tipi di minacce informatiche (virus, malware, ecc.). Conosce l'importanza di scaricare documenti/software da fonti affidabili e sa riconoscere i download sospetti. Abilità: Sa usare password robuste e aggiornare i dispositivi in modo sicuro. Sa installare e configurare strumenti di sicurezza di base (antivirus, firewall). Attitudini: Mostra attenzione alla sicurezza nell'uso dei dispositivi digitali personali e scolastici. È consapevole dell'importanza della sicurezza digitale nella vita quotidiana	Analisi di comportamenti a rischio nella navigazione su Internet. Protezione di un sistema IoT connesso a Internet. Applicazione di protocolli sicuri per l'accesso remoto. Esercitazione in laboratorio: aggiornamento del sistema operativo e scansione antivirus.	Discipline di indirizzo
4.2	Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente, con la guida del docente, applica semplici strategie per proteggere i dati personali online (es. password del proprio account, non usare il nome vero nei giochi online).	Conoscenze: Conosce le nozioni base del GDPR: dati personali, sensibili, diritto all'oblio, consenso informato; Conosce l'impatto della condivisione inconsapevole di dati online. Abilità: Sa configurare le impostazioni di privacy sul proprio dispositivo mobile (browser, social media, app); Sa riconoscere comportamenti rischiosi e siti non affidabili. Attitudini: È consapevole e rispettoso della privacy altrui; Mostra attenzione alla gestione delle proprie informazioni digitali.	Analisi dei permessi nelle app mobili: Gli studenti aprono un'app sul loro smartphone o tablet e verificano quali autorizzazioni richiede (fotocamera, microfono, posizione). Capiscono quali permessi sono necessari e quali no. Discussione sul trattamento sicuro dei dati provenienti da fonti esterne (telecamere, sensori, ecc.). Role playing: gli studenti verificano che alcune app o post possono condividere troppi dati personali e	Discipline di indirizzo Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)

				discutono cosa cambiare per proteggere la privacy.	
4.3	Proteggere la salute e il benessere	Lo studente, con la guida del docente, applica semplici comportamenti per un uso equilibrato dei dispositivi, riconoscendo segnali di disagio o stanchezza.	Conoscenze: Conosce gli effetti negativi dell'uso prolungato delle tecnologie; conosce strategie per un loro uso sano ed equilibrato; conosce l'impatto psicologico e sociale dell'uso dei social media. Abilità: Sa riconoscere segnali di dipendenza digitale; Promuove abitudini digitali sane in contesti scolastici e personali. Attitudini: È consapevole dell'importanza del proprio benessere psicofisico; Mostra interesse nella ricerca di un equilibrio tra attività digitali e attività fisiche e sociali.	1. Riflessione guidata sull'uso dei social media e stress digitale. 2. Analisi di app per il benessere digitale. 3. Realizzazione/discussione su un sistema per il monitoraggio della postura tramite sensori. 4. Collaborazione con scienze motorie: creare una routine con pause e movimenti durante le ore al computer.	Discipline di indirizzo Scienze Motorie Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.4	Proteggere l'ambiente	Lo studente, con la guida del docente, adotta semplici comportamenti digitali sostenibili (es. spegnere dispositivi, stampare solo se necessario).	Conoscenze: Conosce l'impatto dell'uso delle tecnologie sull'ambiente (consumo di energia, emissioni CO₂, produzione di RAEE). Abilità: Sa adottare comportamenti corretti e sostenibili: spegne i dispositivi, acquista consapevolmente, effettua la manutenzione periodica. Attitudini: Dimostra attenzione all'ambiente anche nell'uso della tecnologia.	1. Calcolo del consumo energetico di un dispositivo (notebook, smartphone, generatore di segnale, ecc.). Proposta di interventi migliorativi. 2. Analisi per il recupero di componenti hardware obsoleti. 3. Analisi di sensori per risparmio energetico in ambiente domestico.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Area di competenza 5: Risolvere problemi - Classe Terza

COMPETENZE		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello Base2)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
5.1	Risolvere problemi tecnici	Lo studente, con la guida del docente, affronta semplici problemi tecnici seguendo istruzioni o soluzioni note (es. ricaricare, riavviare).	Conoscenze: Conosce diverse tipologie di problemi tecnici (come guasti ai cavi, al computer, alla rete); Conosce semplici strategie per affrontare malfunzionamenti: controllare, provare soluzioni semplici, chiedere aiuto. Abilità: Sa seguire i passaggi di base per individuare un malfunzionamento. Sa provare soluzioni semplici (come riavviare un dispositivo o controllare i collegamenti). Sa usare strumenti semplici per controllare il funzionamento (come un tester o i messaggi sullo schermo). Attitudini: Collabora con gli altri per risolvere i problemi tecnici. Cerca di capire cosa è successo e impara dagli errori.	1. Simulazione di un guasto nel sistema operativo: Gli studenti lavorano in gruppi per diagnosticare e risolvere problemi legati a un sistema operativo che non si avvia correttamente. Utilizzano strumenti come il "ripristino configurazione di sistema" e il "Prompt dei comandi" per identificare errori di sistema. 2. Stilare un elenco di operazioni da compiere per il ripristino del sistema operativo.	Discipline di indirizzo
5.2	Identificare esigenze e risposte tecnologiche	Lo studente, con la guida del docente, identifica situazioni in cui l'uso della tecnologia può facilitare l'apprendimento o la comunicazione.	Conoscenze: Sa che ogni attività può avere bisogni tecnici (es. energia, comunicazione tra operatori, strumenti adatti). Conosce alcuni strumenti e dispositivi utili per affrontare problemi semplici. Abilità: Sa individuare quali strumenti o tecnologie servono per svolgere un'attività. Sa scegliere soluzioni semplici per risolvere problemi tecnici comuni. Attitudini: Mostra interesse verso le nuove tecnologie. Propone idee semplici per migliorare una situazione e valuta se la scelta è stata utile ed efficace.	1. Progetto di rete in un laboratorio: Gli studenti immaginano una sala computer della scuola e propongono come collegare i PC tra loro e a Internet in modo semplice e sicuro. 2. Brainstorming: Gli studenti raccolgono idee su cosa servirebbe in una biblioteca scolastica e descrivono come un semplice programma potrebbe aiutare a tenere traccia dei libri prestati. 3. Attività comparativa tra strumenti: software di	Discipline di indirizzo

				videoscrittura vs. app per note, foglio di calcolo vs. calcolatrice online.	
5.3	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente, con la guida del docente, utilizza strumenti digitali per realizzare produzioni originali collegati alle attività scolastiche.	Conoscenze: Conosce alcuni strumenti digitali per la produzione e la modifica di contenuti multimediali. Abilità: Sa usare programmi semplici per creare presentazioni, immagini o video. Sa presentare idee personali con l'aiuto del computer. Attitudini: È creativo nell'uso della tecnologia e prova soluzioni nuove senza paura di sbagliare.	Disegno in 3D con un programma di facile utilizzo (es: Tinkercad), di un oggetto o di un dispositivo elettronico Creazione di una infografica, con Canva o PowerPoint, su un argomento scelto dal docente. Progetto di illuminazione con diodi LED: Gli studenti progettano un piccolo circuito di illuminazione a LED.	Discipline di indirizzo
5.4	Individuare i divari di competenze digitali	Lo studente, con la guida del docente, comprende che le competenze digitali non sono uguali per tutti e che si possono apprendere con l'aiuto e la pratica.	Conoscenze: Conosce il framework DigComp e sa a cosa serve. Conosce il significato di "divario digitale" tra persone o gruppi. Abilità: Sa valutare le proprie competenze digitali. Attitudini: è disponibile a riflettere sulle proprie competenze digitali. Mostra apertura all'apprendimento dai compagni o da fonti affidabili.	Autovalutazione delle competenze digitali: Gli studenti completano un'autovalutazione utilizzando un questionario basato su DigComp per identificare le proprie competenze digitali e le aree di miglioramento. Discussione guidata sulle competenze richieste in un impianto automatizzato: Gli studenti valutano le competenze digitali necessarie per lavorare con un impianto automatizzato e identificano eventuali divari tra le competenze possedute attuali e quelle richieste.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

Curricolo Digitale per la Classe Quarta

Livello di Padronanza: *INTERMEDIO3* (Classe Quarta): Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, è in grado di...

Area di Competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati – Classe Quarta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO3)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1.1	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, è in grado di cercare informazioni attraverso ricerche guidate, applicando filtri e mostrando attenzione nella selezione delle fonti.	Conoscenze: Conosce le tecniche di ricerca avanzata in database tecnici. Abilità: È in grado di applicare filtri per ottenere dati rilevanti. Attitudini: Mostra spirito critico nella selezione delle fonti.	Analisi di brevetti industriali per comprendere innovazioni nel settore. Ricerca di normative di sicurezza per impianti industriali. Analisi dei dati di navigazione marittima: utilizzo di strumenti digitali per il monitoraggio delle rotte e delle condizioni meteo. Progetto di Ricerca Storica: Ricerca di eventi storici utilizzando varie fonti per comparare le informazioni.	Discipline di indirizzo Italiano Storia Diritto
1.2	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, è capace di valutare dati e contenuti digitali, riconoscendo l'affidabilità delle fonti in contesti noti, confrontando semplici informazioni tecniche e applicando criteri di verifica basilari.	Conoscenze: Conosce i criteri per valutare la credibilità di una fonte tecnica. Abilità: Sa confrontare e verificare informazioni da più fonti. Attitudini: È consapevole del rischio di disinformazione nei contesti tecnici.	Confronto tra manuali tecnici e norme di riferimento per verificare la conformità. Analisi di casi di fake news nel settore tecnologico. Analisi dei Dati Statistici: Interpretazione di dati statistici da un sondaggio e valutazione della loro validità. Discussione Critica: Gli studenti devono presentare e discutere un articolo di attualità valutando le fonti utilizzate dall'autore.	Discipline di indirizzo Storia Matematica Diritto Italiano
1.3	Gestire dati, informazioni e	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, gestisce dati e contenuti digitali in modo	Conoscenze: Conosce le modalità di archiviazione sicura dei dati. Conosce alcune	1. Creazione di un archivio per catalogare schede tecniche.	Discipline di indirizzo

	contenuti digitali	ordinato, utilizzando strumenti di archiviazione e condividendo file secondo regole note.	problematiche legali relative alla gestione dei dati (privacy). Sa condividere le informazioni. Abilità: È in grado di organizzare e proteggere documenti tecnici. Sa utilizzare fogli di calcolo per organizzare e analizzare dati Attitudini: Adotta un approccio sistematico nella gestione delle informazioni. Adotta un approccio responsabile nella gestione dei dati.	2. Simulazione di un audit sulla gestione dei dati in un'azienda 3. Progetto di Gruppo: Creare un report utilizzando dati raccolti, includendo grafici e tabelle per presentare i risultati al gruppo. 4. Case Study: Analisi di un incidente di violazione della privacy di dati per discutere le implicazioni legali e le migliori pratiche.	Diritto Matematica
--	---------------------------	---	--	---	-----------------------

Area di Competenza 2: Comunicazione e Collaborazione – Classe Quarta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO3)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
2.1	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, interagisce attraverso tecnologie digitali rispettando le regole di netiquette, comprendendo il contesto e adeguando il linguaggio al canale di comunicazione usato.	Conoscenze: Conosce gli strumenti di comunicazione online (email, chat, forum). Conosce la netiquette nella comunicazione online. Abilità: Sa utilizzare diversi strumenti per comunicare in modo efficace. Sa gestire conversazioni in modo appropriato. Attitudini: Rispetta le convenzioni linguistiche e stilistiche. È disponibile a collaborare con gli altri.	1. Simulazione di una riunione tecnica su piattaforma digitale. 2. Stesura di un rapporto di manutenzione per un'apparecchiatura. 3. Progetto di Gruppo: Utilizzare una piattaforma di chat per coordinare le attività di un progetto comune. 4. Discussione Online: Partecipare a un forum di discussione su un argomento di attualità, utilizzando una comunicazione rispettosa.	Discipline di indirizzo Inglese Italiano Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)
2.2	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, è in grado di condividere informazioni e contenuti digitali in ambienti scolastici strutturati, usando strumenti di base	Conoscenze: Conosce le modalità di condivisione sicura di dati. Conosce le metodologie di lavoro di gruppo.	1. Creazione di un repository condiviso per progetti. 2. Redazione collaborativa di un manuale tecnico.	Discipline di indirizzo Scienze Motorie

		(cloud, allegati, link), rispettando le regole di sicurezza e la proprietà di attribuzione dei crediti.	Abilità: Sa collaborare in tempo reale su documenti digitali. Rispetta ruoli e responsabilità dei membri del gruppo. Attitudini: Dimostra responsabilità nella gestione delle informazioni e impegno nel raggiungere obiettivi comuni.	3. Collaborazione su un Report: Creare un documento di gruppo utilizzando uno strumento di condivisione. 4. Progetto di Ricerca: Lavorare in gruppi per raccogliere e presentare un progetto di ricerca, definendo ruoli specifici.	Italiano
2.3	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, partecipa attivamente a contesti digitali scolastici e sociali, rispettando le regole di cittadinanza digitale (es. netiquette, rispetto dei diritti altrui), riconoscendo e segnalando contenuti scorretti o inappropriati.	Conoscenze: Comprende i principi, i diritti e i doveri della cittadinanza digitale. Abilità: Sa partecipare a discussioni online rispettando il pensiero altrui. Attitudini: Dimostra senso critico e rispetto nelle interazioni digitali. Si impegna per una cittadinanza attiva e consapevole.	1. Simulazione di un forum tecnico con moderazione degli interventi. 2. Creazione di una campagna di sensibilizzazione su un tema sociale o sulla sicurezza digitale utilizzando i social media per divulgare l'informazione. 3. Progetto di forum: gli studenti partecipano ad un forum online su questioni socio-politiche, formulando argomentazioni basate su fonti verificate.	Discipline di indirizzo Diritto Scienze Motorie Storia Italiano
2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, collabora in ambienti digitali condivisi, interagendo in modo rispettoso e contribuendo in modo attivo alla realizzazione di prodotti comuni.	Conoscenze: Conosce le piattaforme di collaborazione online. Abilità: Sa collaborare ad un progetto digitale in team gestendo i materiali e i documenti digitali. Attitudini: Dimostra capacità organizzative e di impegno nella trasparenza delle informazioni.	1. Creazione di un documento collaborativo per un progetto. 2. Simulazione di gestione di un progetto interdisciplinare con ruoli assegnati. 3. Creazione di una Bibliografia Collettiva: creare e gestire una bibliografia di risorse utilizzate da tutto il gruppo	Discipline di indirizzo Diritto Storia Italiano
2.5	Netiquette	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, applica le regole fondamentali della netiquette nelle comunicazioni. Adotta un linguaggio e un comportamento adeguati nelle comunicazioni digitali,	Conoscenze: Conosce le regole di comportamento nei contesti digitali. Conosce le differenze tra comunicazione faccia a faccia e online Abilità: Comunica in modo appropriato e rispettoso. È in grado di moderare discussioni	1. Simulazione di comunicazione formale in un forum. 2. Creazione di un codice di condotta per la comunicazione digitale.	Inglese Italiano Diritto Scienze Motorie

		comprendendo l'importanza del rispetto reciproco.	online. Applica le regole della netiquette nelle comunicazioni digitali Attitudini: Dimostra consapevolezza, rispetto e professionalità nelle interazioni digitali.	3. Role Playing: Simulare situazioni di conflitto in un gruppo e trovare soluzioni collaborative. 4. Discussione Facilitata: Condurre una discussione su un conflitto simulato	
2.6	Gestire l'identità digitale	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, gestisce consapevolmente i propri profili digitali scolastici, utilizzando credenziali in sicurezza e rispettando le regole di protezione della privacy.	Conoscenze: Conosce i rischi, le opportunità, le implicazioni legali ed etiche della gestione della propria identità digitale. Conosce l'importanza della reputazione online. Abilità: Sa creare e gestire i propri profili online in modo sicuro e consapevole. Controlla e aggiorna le impostazioni sulla privacy. Sa riconoscere i contenuti dannosi o inappropriati sapendoli gestire in modo adeguato. Attitudini: Dimostra responsabilità nella gestione della propria presenza online. Dimostra proattività nel monitorare e proteggere la propria identità digitale.	1. Simulazione di creazione e gestione di un profilo LinkedIn professionale. 2. Analisi di casi di furto d'identità digitale e strategie di protezione. 3. Partecipazione a un workshop per esplorare misure di protezione della privacy online e modificare le impostazioni sui social media	Discipline di indirizzo Informatica Diritto

Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali – Classe Quarta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO3)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
3.1	Sviluppare contenuti digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, sviluppa contenuti digitali integrando testo, immagini, audio e video, curandone l'organizzazione e la qualità comunicativa.	Conoscenze: Conosce gli strumenti di sviluppo di contenuti digitali multimediali. Conosce i principi di copyright e licenze per la creazione e distribuzione di contenuti. Sa individuare i contenuti sicuri. Abilità: Sa creare documentazione anche multimediale. Sa utilizzare software e strumenti digitali per la modifica e l'editing di contenuti. Sa integrare diversi tipi di contenuti in un progetto coerente. Attitudini: Dimostra creatività e innovatività nella presentazione dei contenuti. Dimostra rispetto per le normative e per le fonti quando crea contenuti	1. Creazione di un manuale interattivo con immagini e animazioni per spiegare un processo tecnico. 2. Realizzazione di una presentazione su un tema assegnato. 3. Scrittura e pubblicazione di un blog su un tema specifico, scrivendo articoli e integrando immagini e video	Tutte le discipline
3.2	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, integra contenuti digitali da diverse fonti, adattandoli al contesto e rielaborandoli con spirito critico.	Conoscenze: Conosce le tecniche di combinazione di dati e informazioni da fonti diverse. Conosce i principi di copyright e licenze che riguardano la rielaborazione di contenuti esistenti. Abilità: Sa sintetizzare e integrare contenuti digitali per creare report di vario genere. Sa rielaborare contenuti esistenti adattandoli per nuovi scopi. Attitudini: Mostra attenzione all'organizzazione e alla precisione. Mostra approccio critico e innovativo nella combinazione di fonti e materiali. Dimostra apertura a nuove idee e approcci nel rielaborare contenuti.	1. Creazione di un'infografica combinando dati da più fonti per illustrare un processo produttivo. 2. Sviluppo di un video tutorial tecnico su una tematica specifica presentando il lavoro finale alla classe. 3. Progetto di rielaborazione di contenuti: gli studenti scelgono un articolo, un video o un'immagine e lo rielaborano per creare un nuovo contenuto, come una presentazione o un poster informativo	Tutte le discipline

3.3	Copyright e licenze	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, utilizza contenuti rispettando le indicazioni su copyright e licenze (es. Creative Commons), appropriate ai contenuti creati.	Conoscenze: Conosce i concetti di copyright e loro importanza nella protezione dei contenuti digitali. Conosce i principali tipi di licenze (Creative Commons, open source) e le normative nazionali e internazionali sul diritto d'autore. Conosce la differenza tra uso legittimo e violazione del copyright. Abilità: Sa identificare e interpretare i diversi tipi di licenze digitali. Sa applicare correttamente licenze appropriate ai contenuti creati. Sa riconoscere le limitazioni nell'uso e nella rielaborazione dei contenuti digitali. Sa cercare e usare contenuti liberi da copyright in modo etico. Attitudini: Dimostra rispetto per le normative sui diritti digitali. Riconosce il valore dell'etica e delle regole legali nella produzione e condivisione di contenuti digitali.	Analisi delle licenze di software e materiali didattici tecnici. Creazione di un documento con contenuti open source per un progetto scolastico. Laboratorio di Copyright: Gli studenti partecipano a una sessione di laboratorio dove apprendono come identificare e applicare varie licenze ai propri contenuti creati. Progetto di Ricerca: Ricerca e presentazione sui diversi tipi di copyright e licenze che esistono, con esempi pratici e discussione sull'importanza di rispettarli.	Discipline di indirizzo Italiano Diritto Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)
3.4	Programmazione	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, progetta e realizza semplici algoritmi e animazioni usando strumenti di programmazione a blocchi.	Conoscenze: Conosce i concetti fondamentali della programmazione e degli algoritmi. Conosce i linguaggi di programmazione comuni (es. Python, Java, Scratch). Conosce le strutture di controllo (condizionali, cicli) e loro utilizzo nei programmi. Conosce principi di debugging e test per la risoluzione di problemi nel codice Abilità: Sa pianificare e scrivere una sequenza di istruzioni per un programma che risolva un problema specifico. Sa utilizzare un linguaggio di programmazione per sviluppare semplici applicazioni. Sa scomporre problemi complessi in parti più piccole e gestibili attraverso l'uso di algoritmi. Sa testare e ottimizzare il codice per garantire che funzioni correttamente	Programmazione di un'interfaccia per il controllo di un dispositivo industriale. Creazione di un'applicazione interattiva per la simulazione di un processo produttivo. Sviluppo di un Gioco Semplice: Creare un gioco base utilizzando Scratch o Python, pianificando le istruzioni necessarie. Progetto di Automazione: Scrivere un programma per automatizzare un compito specifico (es. calcolo di medie, gestione di un elenco).	Discipline di indirizzo Matematica

			Attitudini: È creativo nella risoluzione di problemi e nella progettazione di algoritmi. Persevera in caso di difficoltà nel debugging e nella risoluzione di problemi.		
--	--	--	--	--	--

Area di Competenza 4: Sicurezza – Classe Quarta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO3)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
4.1	Proteggere i dispositivi	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, riconosce minacce comuni (es. virus) e adotta comportamenti adeguati per proteggere i dispositivi (es. password sicure, antivirus, aggiornamenti).	Conoscenze: Conosce le principali minacce informatiche e i rischi per la sicurezza dei dispositivi e dei sistemi (es: industriali). Conosce misure di sicurezza indispensabili (es. antivirus, firewall, aggiornamenti software) Abilità: Sa implementare misure di protezione per i dispositivi, contenuti digitali e reti (es: aziendali). Sa eseguire aggiornamenti regolari e gestire la manutenzione dei dispositivi. Attitudini: Adotta un approccio proattivo alla sicurezza.	1. Analisi della procedura di configurazione di un firewall per la protezione di una rete locale. 2. Laboratorio di Sicurezza: Gli studenti partecipano a un laboratorio pratico dove configurano le impostazioni di sicurezza dei loro dispositivi e utilizzano software antivirus. 3. Gioco di Ruolo su Minacce Digitali: Simulazione di attacchi informatici. Discussione su come rispondere a tali minacce (tra cui il phishing) e sulla necessità di usare password forti.	Discipline di indirizzo
4.2	Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, protegge i propri dati personali in ambienti digitali scolastici e sa riconoscere situazioni rischiose.	Conoscenze: Conosce i concetti fondamentali su dati personali e privacy nei contesti digitali. Conosce le normative relative alla protezione dei dati personali (es. GDPR). Conosce i diritti degli utenti riguardo al trattamento dei propri dati personali. Abilità: Sa applicare configurazioni per garantire la privacy nelle comunicazioni digitali. Sa identificare e gestire informazioni personali e sensibili in modo responsabile. Sa configurare le impostazioni di privacy su	1. Analisi delle policy GDPR. 2. Simulazione di gestione della privacy sui social media. 3. Workshop sulla Privacy: Gli studenti partecipano a un workshop dove esaminano diverse politiche sulla privacy di servizi digitali e discutono il loro significato e applicazione.	Discipline di indirizzo Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			piattaforme e applicazioni. Sa riconoscere e diffidare delle pratiche di raccolta dati invasive. Attitudini: Mostra consapevolezza dell'importanza della privacy e della protezione dei dati personali.	4. Progetto di Campagna di Sensibilizzazione: Creare una campagna per sensibilizzare i compagni di scuola sull'importanza della protezione dei dati personali e della privacy.	
4.3	Proteggere la salute e il benessere	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, comprende i rischi fisici e psicologici legati all'uso eccessivo delle tecnologie e adotta strategie per il benessere digitale (es. riduzione del tempo di utilizzo, gestione delle emozioni online).	Conoscenze: Conosce i rischi ergonomici legati all'uso prolungato delle tecnologie digitali (es: problemi di vista, postura, stress digitale) avendo cura del proprio benessere. Conosce fenomeni di cyberbullismo e altre forme di molestie online. Conosce risorse e tecnologie digitali per la cura del benessere fisico e mentale. Abilità: Sa applicare strategie per ridurre l'affaticamento digitale. Sa riconoscere e affrontare comportamenti rischiosi e segnali di cyberbullismo. Sa promuovere un comportamento corretto, inclusivo e positivo nei gruppi online. Attitudini: Mostra consapevolezza dell'importanza della salute fisica e mentale. È responsabile nelle relazioni digitali e contribuisce a un ambiente online sicuro. Si impegna a mantenere un equilibrio tra attività digitali, fisiche e sociali.	1. Analisi delle condizioni ergonomiche delle postazioni di lavoro. 2. Creazione di una guida digitale per il benessere nell'uso delle tecnologie. 3. Discussione sui Rischi della Tecnologia: Organizzare un dibattito su come l'uso eccessivo delle tecnologie può influenzare la salute e il benessere. 4. Progetto di Sensibilizzazione contro il Cyberbullismo: Creare una campagna di sensibilizzazione per informare i compagni sugli effetti del cyberbullismo e su come proteggersi.	Discipline di indirizzo Scienze Motorie Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.4	Proteggere l'ambiente	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, riflette sull'impatto ambientale delle tecnologie e adotta buone pratiche di risparmio energetico e gestione dei rifiuti digitali.	Conoscenze: Conosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali (es. produzione di dispositivi, consumo di energia). Conosce pratiche ecologiche e sostenibili nel contesto digitale. Conosce modalità corrette di smaltimento e riciclo dei dispositivi elettronici. Abilità: Sa valutare l'impatto ambientale delle proprie scelte tecnologiche. Sa applicare comportamenti sostenibili (es. spegnere i dispositivi, limitare gli sprechi). Sa promuovere	1. Valutazione dell'efficienza energetica di un impianto automatizzato. 2. Progetto di sensibilizzazione sul riciclo e sullo smaltimento di componenti elettronici. 3. Progetto di Ricerca sull'Impatto Ambientale: Gli studenti realizzano una ricerca	Discipline di indirizzo Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			il riciclo dei dispositivi elettronici e sensibilizzare gli altri. Attitudini: Mostra responsabilità e consapevolezza ambientale nell'uso della tecnologia. Si impegna nell'adottare pratiche sostenibili nella vita digitale quotidiana.	sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e propongono soluzioni sostenibili. 4. Campagna di Sensibilizzazione per il Riciclo: Creare una campagna per informare e incoraggiare il riciclo di dispositivi elettronici tra i compagni di classe.	
--	--	--	--	--	--

Area di Competenza 5: Risolvere Problemi – Classe Quarta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO3)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
5.1	Risolvere problemi tecnici	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, individua e risolve problemi tecnici comuni nell'uso scolastico dei dispositivi.	Conoscenze: Conosce i problemi tecnici più comuni legati a dispositivi e ambienti digitali. Conosce strumenti e risorse utili per risolverli (guide, forum, software diagnostici). Conosce i principi base del funzionamento di dispositivi e applicazioni e le tecniche di troubleshooting. Abilità: Sa identificare, analizzare e diagnosticare problematiche tecniche nell'uso di hardware e software. Sa applicare strategie e strumenti adeguati per risolvere il problema. Sa documentare il processo seguito e aiutare altri in difficoltà. Attitudini: Mostra spirito di iniziativa e capacità di analisi di fronte a problemi. È flessibile, collaborativo e disponibile a condividere soluzioni. Si impegna a migliorare le proprie competenze tecniche in modo autonomo.	1. Simulazione di un guasto (es: su un circuito elettrico e/o elettronico) con identificazione e risoluzione del problema. 2. Diagnosi di anomalie in un impianto meccanico tramite software di monitoraggio. 3. Laboratorio di Risoluzione Problemi: Gli studenti affrontano una serie di problemi tecnici simulati su dispositivi o software, applicando tecniche di troubleshooting. 4. Progetto di Supporto Tecnico: Creare una guida per i compagni su come risolvere problemi comuni con specifici dispositivi o applicazioni.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

5.2	Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, sceglie strumenti digitali adeguati in base al compito da svolgere.	Conoscenze: Conosce le principali tecnologie digitali emergenti e i diversi tipi di strumenti (software, hardware, app). Conosce i criteri per scegliere strumenti adeguati (funzionalità, costo, usabilità). Conosce i principi base di accessibilità e personalizzazione degli ambienti digitali. Abilità: Sa individuare e scegliere strumenti digitali adatti a uno specifico scopo. Sa valutare le soluzioni in base a criteri oggettivi. Sa personalizzare ambienti e applicazioni per migliorare l'esperienza utente. Attitudini: Mostra attenzione ai bisogni degli altri e all'accessibilità. Si impegna a rendere l'uso della tecnologia più inclusivo e funzionale per tutti.	1. Analisi di casi studio su implementazione di nuove tecnologie 2. Progetto di miglioramento di una linea produttiva con introduzione di sistemi digitali. 3. Analisi di Bisogni Tecnologici: Condurre un'indagine tra i compagni per identificare le loro necessità tecnologiche e presentare soluzioni adeguate. 4. Progetto di Personalizzazione: Scegliere un'applicazione o uno strumento e personalizzarlo per soddisfare esigenze specifiche, documentando il processo.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)
5.3	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, sviluppa soluzioni digitali creative (es. presentazioni, animazioni, giochi) per comunicare contenuti o raccontare esperienze.	Conoscenze: Conosce strumenti digitali per simulare, modellare e creare contenuti (es. software di design, ambienti collaborativi). Conosce i principi dell'innovazione digitale e del lavoro creativo in gruppo. Conosce metodi per collaborare e condividere idee in ambienti digitali. Abilità: Sa usare strumenti digitali per progettare e presentare idee originali. Sa collaborare online per trovare soluzioni e migliorare un progetto. Sa analizzare problemi e proporre soluzioni con un approccio creativo. Attitudini: Mostra apertura all'innovazione e al cambiamento. È curioso e proattivo nel provare nuove soluzioni. Collabora con spirito inclusivo nei lavori di gruppo digitali.	1. Creazione di una simulazione di flusso logistico per ottimizzare la gestione del magazzino. 2. Sviluppo di un'applicazione per monitorare il consumo energetico di una apparecchiatura. 3. Progetto di Innovazione: Collaborare in gruppi per sviluppare un progetto innovativo utilizzando strumenti digitali, presentando soluzioni a un problema reale. 4. Laboratorio di Creatività Digitale: Utilizzare diversi strumenti digitali per creare contenuti (video, grafica, presentazioni) che esprimano idee innovative.	Discipline di indirizzo Scienze Motorie Italiano Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)

5.4	Individuare i divari di competenze digitali	Lo studente, con il supporto del docente nei casi più complessi, riflette sulle proprie difficoltà e sui bisogni degli altri nell'uso delle tecnologie.	Conoscenze: Conosce l'importanza delle competenze digitali nel mondo attuale. Conosce strumenti per autovalutare le proprie competenze e aggiornarsi. Conosce le principali aree delle competenze digitali e le modalità per migliorarsi. Abilità: Sa valutare le proprie competenze digitali e riconoscere in cosa migliorare. Sa cercare risorse per formarsi e tenersi aggiornato sulle novità digitali. Sa scegliere percorsi formativi in base alle proprie esigenze. Attitudini: Mostra impegno nel migliorare e aggiornare le proprie competenze digitali. Contribuisce a creare un clima positivo e inclusivo nei contesti di apprendimento digitale.	1. Progetto di Autovalutazione: Gli studenti utilizzano strumenti per valutare le proprie competenze digitali e identificare aree di miglioramento. 2. Workshop di Sviluppo Competenze: Creare un workshop per insegnare ai compagni come affrontare le lacune nelle competenze digitali, condividendo risorse e strumenti utili. 3. Creazione di un Portfolio di Competenze: Gli studenti sviluppano un portfolio digitale in cui documentano le loro competenze digitali attuali, inclusi esempi di progetti completati, software utilizzati e competenze acquisite. 4. Discussione in Classe: Organizzare una discussione in classe in cui gli studenti condividono le loro esperienze con le tecnologie digitali, evidenziando le aree in cui si sentono competenti e quelle in cui faticano.	Discipline di indirizzo Informatica Italiano Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)
-----	---	---	---	---	---

Curricolo Digitale per la Classe Quinta

LIVELLO DI PADRONANZA (livello Intermedio4) - Classe Quinta: In modo indipendente, secondo i fabbisogni personali e risolvendo problemi ben definiti, lo studente è in grado di...

Area di Competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati – Classe Quinta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO4)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
1.1	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente naviga, cerca e filtra informazioni digitali in modo autonomo, valutando criticamente le fonti e adattando strategie di ricerca al contesto.	Conoscenze: Conosce le tecniche di ricerca avanzata. Abilità: Sa applicare filtri per ottenere dati rilevanti. Attitudini: Mostra spirito critico nella selezione delle fonti.	Analisi di brevetti industriali per comprendere innovazioni nel settore. Ricerca di normative di sicurezza per impianti industriali. Analisi dei dati di navigazione marittima: utilizzo di strumenti digitali per il monitoraggio delle rotte e delle condizioni meteo. Progetto di Ricerca Storica: Ricerca di eventi storici utilizzando varie fonti per comparare le informazioni.	Discipline di indirizzo Italiano Storia Diritto
1.2	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente valuta in modo autonomo dati e contenuti digitali, applicando criteri di attendibilità, rilevanza e confronto tra fonti diverse, con spirito critico e attenzione al contesto.	Conoscenze: Conosce i criteri per valutare la credibilità di una fonte tecnica. Abilità: Sa confrontare e verificare informazioni da più fonti. Attitudini: È consapevole del rischio di disinformazione nei contesti tecnici.	Confronto tra manuali tecnici e norme di riferimento per verificare la conformità. Analisi di casi di fake news nel settore tecnologico. Analisi dei Dati Statistici: Interpretazione di dati statistici da un sondaggio e valutazione della loro validità. Discussione Critica: Gli studenti devono presentare e discutere un articolo di attualità valutando le fonti utilizzate dall'autore.	Discipline di indirizzo, Matematica Diritto Italiano Altre discipline (valide per Educazione Civica)

1.3	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Lo studente organizza e gestisce dati digitali in autonomia , utilizzando strumenti cloud o locali, seguendo buone pratiche di archiviazione, backup e condivisione.	Conoscenze: Conosce le modalità sicure di archiviazione e protezione dei dati. Conosce modalità e strumenti per la condivisione sicura e l'archiviazione di documenti e contenuti. Conosce l'uso di fogli di calcolo per la gestione e l'analisi di dati strutturati. Abilità: Sa organizzare e archiviare file e dati in modo strutturato e sicuro. Sa condividere contenuti digitali regolando i livelli di accesso in base al contesto. Sa utilizzare fogli di calcolo per raccogliere, ordinare, rappresentare e analizzare dati. Attitudini: Adotta un approccio sistematico e responsabile nella gestione delle informazioni. È attento alla riservatezza e all'integrità dei dati trattati.	1. Creazione di un database per archiviare schede tecniche. 2. Simulazione di un audit sulla gestione dei dati in un contesto lavorativo. 3. Progetto di gruppo: Creare un report utilizzando dati raccolti, includendo grafici e tabelle per presentare i risultati ottenuti. 4. Case Study: Analisi di un incidente di violazione della privacy di dati per discutere le implicazioni legali e le migliori pratiche.	Discipline di indirizzo Diritto Matematica
-----	--	--	--	---	--

Area di Competenza 2: Comunicazione e Collaborazione – Classe Quinta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO4)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
2.1	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Lo studente interagisce in modo autonomo e consapevole in diversi ambienti digitali, adattando stile e linguaggio al contesto, partecipando in modo efficace e collaborativo alla comunicazione.	Conoscenze: Conosce gli strumenti di comunicazione online (email, chat, forum). Conosce la netiquette nella comunicazione online. Abilità: Sa utilizzare diversi strumenti per comunicare in modo efficace. Sa gestire conversazioni in modo appropriato. Attitudini: Rispetta le convenzioni linguistiche e stilistiche. È disponibile a collaborare con gli altri.	1. Simulazione di una riunione tecnica su piattaforma digitale. 2. Stesura di un rapporto di manutenzione per un impianto. 3. Progetto di gruppo: Utilizzare una piattaforma di chat per coordinare le attività di un progetto comune. 4. Discussione Online: Partecipare a un forum di discussione su un argomento di attualità, utilizzando una comunicazione rispettosa.	Discipline di indirizzo Inglese Italiano Diritto

2.2	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Lo studente condivide contenuti digitali in modo autonomo, scegliendo strumenti adeguati e rispettando criteri di sicurezza, copyright e attribuzione, in contesti collaborativi.	Conoscenze: Conosce le modalità di condivisione sicura di dati. Conosce le metodologie di lavoro di gruppo. Abilità: Sa collaborare in tempo reale su documenti digitali. Sa rispettare ruoli e responsabilità dei membri del gruppo. Attitudini: Dimostra responsabilità nella gestione delle informazioni e impegno nel raggiungere obiettivi comuni.	1. Creazione di un repository condiviso 2. Redazione collaborativa di un manuale tecnico. 3. Creazione di un documento di gruppo: utilizzando uno strumento di condivisione, ciascuno studente contribuisce attivamente alla stesura del documento. 4. Progetto di Ricerca: Lavorare in gruppi per raccogliere e presentare un progetto di ricerca, definendo ruoli specifici.	Discipline di indirizzo Scienze Motorie Italiano
2.3	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Lo studente esercita la cittadinanza digitale in modo autonomo e consapevole, contribuendo ad un ambiente online sicuro e inclusivo, contrastando comportamenti dannosi e promuovendo valori di partecipazione, sostenibilità e responsabilità.	Conoscenze: Conosce i principi, i diritti e i doveri della cittadinanza digitale. Abilità: Sa partecipare a discussioni online rispettando il pensiero altrui. Attitudini: Dimostra senso critico e rispetto nelle interazioni digitali. Si impegna per una cittadinanza attiva e consapevole.	1. Simulazione di un forum tecnico con moderazione degli interventi. 2. Creazione di una campagna di sensibilizzazione su un tema sociale o sulla sicurezza digitale utilizzando i social media per divulgare l'informazione. 3. Progetto di forum socio-politico: gli studenti partecipano a un forum online dedicato a temi socio-politici, dove gestiscono documenti, articoli e dati condivisi in cartelle strutturate, e formulano argomentazioni supportate da fonti attendibili. Utilizzano strumenti digitali per organizzare le informazioni, rispettando le norme sulla privacy e curando la qualità dei contenuti pubblicati.	Discipline di indirizzo Diritto Scienze Motorie Storia Italiano

2.4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Lo studente collabora efficacemente in modo autonomo attraverso piattaforme e strumenti digitali, condividendo responsabilità, valorizzando i contributi altrui e rispettando tempi e ruoli.	Conoscenze: Conosce le piattaforme di collaborazione online. Abilità: Sa collaborare ad un progetto digitale in team gestendo i materiali e i documenti digitali. Attitudini: Dimostra capacità organizzative e di impegno nella trasparenza delle informazioni.	1. Creazione di un documento collaborativo per un progetto. 2. Simulazione di gestione di un progetto interdisciplinare con ruoli assegnati. 3. Creazione di un Bibliografia Collettiva: Gestire e creare una bibliografia di risorse utilizzate da tutto il gruppo	Discipline di indirizzo Diritto Storia Italiano
2.5	Netiquette	Lo studente si comporta in modo autonomo e responsabile in ambienti digitali diversi, adattando stile comunicativo e atteggiamento alle situazioni. È in grado di affrontare situazioni conflittuali nel rispetto delle regole condivise.	Conoscenze: Conosce le regole di comportamento nei contesti digitali. Conosce le differenze tra comunicazione faccia a faccia e online Abilità: Sa comunicare in modo appropriato e rispettoso. Sa moderare discussioni online. Sa applicare le regole della netiquette nelle comunicazioni digitali Attitudini: Dimostra consapevolezza, rispetto e professionalità nelle interazioni digitali.	1. Simulazione di comunicazione formale in un forum. 2. Creazione di un codice di condotta per la comunicazione digitale. 3. Role Playing: Simulare situazioni di conflitto in un gruppo e trovare soluzioni collaborative. 4. Discussione Facilitata: Condurre una discussione su un conflitto simulato	Inglese Italiano Diritto Scienze Motorie
2.6	Gestire l'identità digitale	Lo studente gestisce in modo autonomo e responsabile la propria identità digitale, adottando comportamenti sicuri, comprendendo le implicazioni della condivisione di dati e contenuti, e proteggendo la propria reputazione online.	Conoscenze: Conosce i rischi, le implicazioni legali ed etiche della gestione della propria identità digitale. Conosce l'importanza della reputazione online. Abilità: Sa creare e gestire i propri profili online in modo sicuro e consapevole. Sa controllare e aggiornare le impostazioni sulla privacy. Sa riconoscere i contenuti dannosi o inappropriati sapendoli gestire in modo adeguato. Attitudini: Dimostra responsabilità nella gestione della propria presenza online ed è attivo nel proteggere la propria identità digitale.	1. Simulazione di creazione e gestione di un profilo LinkedIn professionale. 2. Analisi di casi di furto d'identità digitale e strategie di protezione. 3. Partecipazione a un workshop per esplorare misure di protezione della privacy online e modificarne le impostazioni sui social media	Informatica Diritto

Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali – Classe Quinta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO4)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
3.1	Sviluppare contenuti digitali	Lo studente realizza contenuti digitali in modo autonomo, utilizzando in modo efficace e creativo strumenti diversi per comunicare idee, progetti e conoscenze.	Conoscenze: Conosce gli strumenti di sviluppo di contenuti digitali multimediali. Conosce la normativa e i principi di copyright e licenze per la creazione e distribuzione di contenuti. Abilità: Sa creare documentazione anche multimediale e modificarne l'editing. Sa integrare diversi tipi di contenuti in un progetto coerente. Attitudini: Dimostra creatività e innovatività nella presentazione dei contenuti. Dimostra rispetto per le normative e per le fonti quando crea contenuti.	1. Creazione di un manuale interattivo con immagini e animazioni per spiegare un processo tecnico. 2. Realizzazione di una presentazione su un tema assegnato. 3. Scrittura e pubblicazione di un blog su un tema specifico, scrivendo articoli e integrando immagini e video	Tutte le discipline
3.2	Integrare e rielaborare contenuti digitali	Lo studente autonomamente rielabora e combina contenuti digitali, producendo materiali originali, rispettando diritti d'autore e i criteri di qualità e pertinenza.	Conoscenze: Conosce le tecniche di combinazione di dati e informazioni da fonti diverse. Rispetta i principi di copyright e le licenze che riguardano la rielaborazione di contenuti esistenti. Abilità: Sa sintetizzare e integrare contenuti digitali per creare report tecnici. Sa rielaborare contenuti esistenti adattandoli per nuovi scopi. Attitudini: Mostra un approccio attento, critico e innovativo nella combinazione di fonti e materiali. Dimostra apertura a nuove idee e a nuovi approcci nel rielaborare contenuti.	1. Creazione di un'infografica combinando dati da più fonti per illustrare un processo produttivo. 2. Sviluppo di un video tutorial tecnico su una tematica specifica presentando il lavoro finale alla classe. 4. Progetto di rielaborazione di contenuti: gli studenti scelgono un articolo, un video o un'immagine e lo rielaborano per creare un nuovo contenuto, come una presentazione o un poster informativo.	Discipline di indirizzo Italiano Diritto Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)

3.3	Copyright e licenze	Lo studente gestisce in autonomia l'uso e la condivisione di contenuti digitali, selezionando materiali con licenze appropriate e rispettando il diritto d'autore.	Conoscenze: Conosce i concetti di copyright e loro importanza nella protezione dei contenuti digitali. Conosce i principali tipi di licenze (Creative Commons, open source) e le normative nazionali e internazionali sul diritto d'autore. Conosce la differenza tra uso legittimo e violazione del copyright. Abilità: Sa riconoscere e rispettare i diritti d'autore e le limitazioni imposte dalle licenze nella rielaborazione di contenuti. Sa cercare e utilizzare contenuti liberi da copyright in modo etico e responsabile Attitudini: Dimostra rispetto delle normative sui diritti digitali. Si attiene alle normative nella produzione e condivisione di contenuti digitali.	Analisi delle licenze di software e materiali didattici tecnici. Creazione di un documento con contenuti open source per un progetto scolastico. Laboratorio di Copyright: Gli studenti partecipano a una sessione di laboratorio dove apprendono a identificare e applicare le varie licenze nella produzione di contenuti digitali. Progetto di Ricerca: Ricerca e presentazione sui diversi tipi di copyright e licenze esistenti con esempi pratici e discussione sull'importanza di rispettarli.	Discipline di indirizzo Italiano Diritto Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)
3.4	Programmazione	Lo studente applica in autonomia principi base del pensiero computazionale, sviluppa in autonomia applicazioni semplici, scompone problemi complessi in passaggi risolvibili, e applica strategie di debugging per migliorare il codice.	Conoscenze: Conosce i concetti fondamentali di programmazione e gli algoritmi. Conosce uno o più linguaggi di programmazione comuni (es. Python, Java, Scratch, SIMATIC). Conosce le strutture di controllo (condizionali, cicli) e loro utilizzo nei programmi. Conosce i principi di debugging e i test per la risoluzione di problemi nel codice. Abilità: Sa pianificare e scrivere una sequenza di istruzioni per un programma che risolva un problema specifico. Sa utilizzare un linguaggio di programmazione per sviluppare semplici applicazioni. Sa scomporre problemi complessi in passi più piccoli e gestibili attraverso l'uso di algoritmi. Sa testare e ottimizzare il codice per garantire che funzioni correttamente. Attitudini: Persevera in caso di difficoltà nel debugging e nella risoluzione di problemi. È disponibile a collaborare e a condividere	Programmazione di un'interfaccia per il controllo di un dispositivo industriale. Creazione di un'applicazione interattiva per la simulazione di un processo produttivo. Sviluppo di un Gioco Semplice: Creare un gioco semplice utilizzando Scratch o Python, pianificando le istruzioni necessarie. Progetto di Automazione: Scrivere un programma per automatizzare un compito specifico (es. calcolo di medie, gestione di un elenco).	Discipline di indirizzo Matematica

			soluzioni con altri. Mostra creatività nella risoluzione di problemi e nella progettazione di algoritmi.		
--	--	--	--	--	--

Area di Competenza 4: Sicurezza – Classe Quinta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO4)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
4.1	Proteggere i dispositivi	Lo studente in autonomia gestisce la sicurezza dei dispositivi digitali, configura le impostazioni del software di protezione (es. configurazione firewall, manutenzione software) adottando comportamenti proattivi.	Conoscenze: Conosce le principali minacce informatiche e rischi per la sicurezza dei dispositivi e dei sistemi (es: industriali). Conosce le misure di sicurezza indispensabili (es. antivirus, firewall, aggiornamenti software). Abilità: Sa implementare misure di protezione dei dispositivi, contenuti digitali e reti (es: aziendali). Sa eseguire aggiornamenti regolari e sa gestire la manutenzione dei dispositivi. Attitudini: E' attento alla sicurezza dei propri dispositivi.	1. Analisi della procedura di configurazione di un firewall per la protezione di una rete. 2. Laboratorio di Sicurezza: Gli studenti partecipano a un laboratorio pratico dove configurano le impostazioni di sicurezza dei loro dispositivi e utilizzano software antivirus. 3. Gioco di Ruolo su Minacce Digitali: Simulazione di attacchi informatici. Discussione su come rispondere a tali minacce (tra cui il phishing) e sulla necessità di usare password forti.	Discipline di indirizzo
4.2	Proteggere i dati personali e la privacy	Lo studente in autonomia tutela la propria privacy, riconosce pratiche di raccolta dati invasive e adotta strategie per proteggere le informazioni personali in contesti digitali.	Conoscenze: Conosce i concetti fondamentali di dati personali e privacy nei contesti digitali. Conosce le normative relative alla protezione dei dati personali (es. GDPR). Conosce i diritti degli utenti riguardo al trattamento dei propri dati personali. Conosce i regolamenti sulla privacy (Privacy Policy) e sa come interpretarli. Abilità: Sa configurare le impostazioni di privacy su piattaforme e applicazioni. Sa riconoscere e diffidare delle pratiche di raccolta dati invasive. Sa comunicare e	1. Analisi delle policy GDPR. 2. Simulazione di gestione della privacy sui social media. 3. Workshop sulla Privacy: Gli studenti partecipano a un workshop dove esaminano diverse politiche sulla privacy di servizi digitali e discutono sul loro significato e applicazione. 4. Progetto di Campagna di Sensibilizzazione: Creare una	Discipline di indirizzo Diritto Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			condividere informazioni personali in modo etico e consapevole. Attitudini: Mostra consapevolezza dell'importanza della privacy e della protezione dei dati personali.	campagna per sensibilizzare i compagni di scuola sull'importanza della protezione dei dati personali e della privacy.	
4.3	Proteggere la salute e il benessere	Lo studente in autonomia gestisce l'equilibrio tra attività online e offline, bilanciando attività digitali con il benessere fisico, mentale e relazionale.	Conoscenze: Conosce i rischi ergonomici e il benessere legati all'uso prolungato delle tecnologie digitali (es: problemi di vista, postura, stress digitale). Conosce fenomeni di cyberbullismo e altre forme di molestie online. Conosce risorse e tecnologie digitali per il benessere fisico e mentale. Conosce l'importanza dell'equilibrio tra attività online e offline. Abilità: Sa applicare strategie per ridurre l'affaticamento digitale. Sa identificare comportamenti rischiosi e li affronta in modo efficace. Sa riconoscere segnali di cyberbullismo e altre minacce, e sa come intervenire. Sa promuovere comportamenti positivi e inclusivi nei gruppi online. Attitudini: È consapevole dell'importanza della salute mentale e del benessere. Mostra responsabilità nell'interazione con gli altri online e nel mantenere un ambiente digitale sano. Si Impegna nella ricerca di un equilibrio tra attività digitali e attività fisiche e sociali.	Analisi delle condizioni ergonomiche delle postazioni di lavoro. Creazione di una guida digitale per il benessere nell'uso delle tecnologie. Discussione sui Rischi delle Tecnologie digitali: Organizzare un dibattito su come l'uso eccessivo delle tecnologie può influenzare la salute e il benessere. Progetto di Sensibilizzazione contro il Cyberbullismo: Creare una campagna di sensibilizzazione per informare i compagni sugli effetti del cyberbullismo e su come proteggersi.	Italiano Scienze Motorie Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)
4.4	Proteggere l'ambiente	Lo studente adotta in modo consapevole strategie per ridurre l'impatto ambientale nell'uso delle tecnologie, promuove il riciclo dei dispositivi elettronici e sostiene pratiche sostenibili.	Conoscenze: Conosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali (es. produzione di dispositivi, consumo di energia). Conosce pratiche ecologiche e sostenibili nel contesto digitale. Conosce sistemi di gestione e riciclo dei rifiuti elettronici. Abilità: Sa riconoscere e valutare l'impatto ambientale delle proprie scelte tecnologiche. Sa implementare strategie per un utilizzo	Valutazione dell'efficienza energetica di un impianto automatizzato. Progetto di sensibilizzazione sul riciclo e lo smaltimento di componenti elettronici. Progetto di Ricerca sull'Impatto Ambientale: Gli studenti	Discipline di indirizzo Informatica Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			sostenibile delle tecnologie (es. spegnere i dispositivi quando non in uso). Sa promuovere il riciclo e la gestione responsabile dei dispositivi elettronici. Sa sensibilizzare gli altri sull'importanza della sostenibilità nell'uso delle tecnologie. Attitudini: Mostra responsabilità verso l'ambiente e le scelte sostenibili. È consapevole dell'impatto delle proprie azioni quotidiane sull'ambiente. Si impegna nel contribuire a pratiche ecologiche e sostenibili	ricercano e presentano l'impatto ambientale delle tecnologie digitali, proponendo soluzioni sostenibili. 4. Campagna di Sensibilizzazione per il Riciclo: Creare una campagna per informare e incoraggiare il riciclo di dispositivi elettronici tra i compagni di un'altra classe.	
--	--	--	--	--	--

Area di Competenza 5: Risolvere Problemi – Classe Quinta

COMPETENZA		INDICATORI DI LIVELLO DI PADRONANZA (livello INTERMEDIO4)	ESEMPI DI CONOSCENZE, ABILITÀ, ATTITUDINI	ESEMPI DI SCENARI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINE COINVOLTE
5.1	Risolvere problemi tecnici	Lo studente affronta in modo autonomo problemi tecnici ricorrenti, seleziona strumenti adeguati e documenta le soluzioni adottate per risolvere i problemi, fornisce supporto anche ad altri utenti.	Conoscenze: Conosce le tipologie di problemi tecnici comuni nell'uso di dispositivi e ambienti digitali. Conosce i principali strumenti e le risorse disponibili per la risoluzione dei problemi (es. guide online, forum, software di diagnostica). Conosce i concetti di base del funzionamento dei dispositivi e delle applicazioni. Conosce tecniche di troubleshooting e approcci sistematici nella risoluzione di problemi Abilità: Sa identificare, analizzare e diagnosticare problematiche tecniche nell'uso di hardware e software. Sa applicare metodi e strumenti appropriati per risolvere problemi tecnici. Sa documentare il processo di risoluzione di problemi e i risultati ottenuti. Sa fornire supporto a compagni e utenti in difficoltà tecniche	1. Simulazione di un guasto (es: su un circuito elettrico e/o elettronico) con identificazione e risoluzione del problema. 2. Diagnosi di anomalie in un impianto meccanico tramite software di monitoraggio. 3. Laboratorio di Risoluzione Problemi: Gli studenti affrontano una serie di problemi tecnici simulati su dispositivi o su un software, applicando tecniche di troubleshooting. 4. Progetto di Supporto Tecnico: Creare una guida per i compagni su come risolvere problemi comuni con specifici dispositivi o applicazioni.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			Attitudini: Mostra capacità di analisi e problem solving. È proattivo nella ricerca di soluzioni e nel miglioramento delle proprie competenze tecniche. Mostra flessibilità e adattamento nell'affrontare problematiche nuove o inaspettate. È collaborativo nella risoluzione di problemi con altri.		
5.2	Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Lo studente in autonomia identifica bisogni specifici e propone soluzioni digitali efficaci, personalizzando strumenti e ambienti in base a criteri tecnici e funzionali.	Conoscenze: Conosce le principali tecnologie digitali emergenti per l'industria disponibili (software, hardware, applicazioni). Conosce criteri di valutazione per selezionare strumenti adatti (usabilità, costo, funzionalità). Conosce i principi di accessibilità e personalizzazione degli ambienti digitali Abilità: Sa identificare le soluzioni più efficaci per ottimizzare un processo. Sa valutare e selezionare strumenti digitali in base a esigenze specifiche. Sa personalizzare applicazioni e ambienti digitali per migliorare l'esperienza utente. Attitudini: Dimostra sensibilità verso le diverse esigenze degli utenti e dei colleghi. Si impegna per migliorare l'accessibilità e l'inclusione attraverso l'uso della tecnologia.	1. Analisi di casi studio sull'implementazione di nuove tecnologie 2. Progetto di miglioramento di una linea produttiva con introduzione di sistemi digitali. 3. Analisi di Bisogni Tecnologici: Condurre un'indagine tra i compagni per identificare le loro necessità tecnologiche e presentare soluzioni adeguate. 4. Progetto di Personalizzazione: Scegliere un'applicazione o uno strumento e personalizzarlo per soddisfare esigenze specifiche, documentando il processo.	Discipline di indirizzo Altre discipline (valide per Educazione Civica)
5.3	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Lo studente autonomamente impiega in modo innovativo le tecnologie digitali per proporre soluzioni originali e collaborare alla realizzazione di progetti complessi in contesti autentici.	Conoscenze: Conosce strumenti di simulazione e modellazione digitale. Conosce alcuni strumenti digitali per la realizzazione di contenuti creativi (es. software di design, applicazioni collaborative). Conosce alcuni metodi di collaborazione online e come utilizzare le tecnologie per facilitare il lavoro di gruppo Abilità: Sa utilizzare strumenti digitali per progettare e creare contenuti originali. Sa collaborare con altri utilizzando tecnologie digitali per innovare e risolvere problemi. Sa	1. Creazione di una simulazione di flusso logistico per ottimizzare la gestione del magazzino. 2. Sviluppo di un'applicazione per monitorare il consumo energetico di una apparecchiatura. 3. Progetto di Innovazione: Collaborare in gruppi per sviluppare un progetto innovativo utilizzando strumenti digitali,	Discipline di indirizzo Italiano Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)

			scomporre problemi complessi e sviluppare soluzioni creative attraverso il pensiero critico. Sa creare e presentare progetti o idee in modo innovativo utilizzando diverse tecnologie. Attitudini: Mostra curiosità e capacità di sperimentazione. Mostra apertura all'innovazione, alla sperimentazione di nuove idee e al cambiamento nell'uso delle tecnologie. Mostra spirito di collaborazione e inclusione durante i processi creativi.	presentando soluzioni a un problema reale. 5. Laboratorio di Creatività Digitale: Utilizzare diversi strumenti digitali per creare contenuti (video, grafica, presentazioni) che esprimano idee innovative.	
5.4	Individuare i divari di competenze digitali	Lo studente in autonomia analizza e riconosce le proprie competenze digitali, ricerca opportunità di formazione e condivide conoscenze per contribuire a un ambiente di apprendimento inclusivo.	Conoscenze: Conosce i concetti di base sulle competenze digitali e loro importanza nel mondo attuale. Conosce strumenti e risorse per l'autovalutazione delle competenze digitali. Conosce le principali aree di competenze digitali (es. creazione di contenuti, risoluzione dei problemi, sicurezza). Conosce modalità di apprendimento continuo per l'aggiornamento professionale. Abilità: Sa autovalutare le proprie competenze digitali e identificare aree di miglioramento. Sa ricercare e valutare opportunità di formazione e sviluppo professionale per stare al passo con le tendenze e con le evoluzioni del mondo digitale. Attitudini: È disponibile a condividere le proprie conoscenze e a collaborare nella crescita delle competenze digitali. Dimostra impegno nel contribuire a un ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo.	1. Progetto di Autovalutazione: Gli studenti utilizzano strumenti per valutare le proprie competenze digitali e identificare aree di miglioramento. 2. Workshop di Sviluppo Competenze: Creare un workshop per insegnare ai compagni come affrontare le lacune nelle competenze digitali, condividendo risorse e strumenti utili. 3. Creazione di un Portfolio di Competenze: Gli studenti sviluppano un portfolio digitale in cui documentano le loro competenze digitali attuali, inclusi esempi di progetti completati, software utilizzati e competenze acquisite. 4. Discussione in Classe: Organizzare una discussione in classe in cui gli studenti condividono le loro esperienze con le tecnologie digitali, evidenziando le aree in cui si	Discipline di indirizzo Informatica Italiano Inglese Altre discipline (valide per Educazione Civica)

				sentono competenti e quelle in cui faticano.	
--	--	--	--	--	--