



PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA

PTOF

2022-25

aggiornamento a.s. 2023-24

**CURRICOLO
DIGITALE**

LICEO CLASSICO STATALE "G.M. DOTTORI"
Cambridge International School
Via Pasquale Cugia, 2 - 09129 CAGLIARI

Tel. 070/308257-304270

Email capc03000v@istruzione.it Pec capc03000v@pec.istruzione.it
Codice univoco Ufficio UFT836 Codice Fiscale 80013430923

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Lo straordinario sviluppo delle tecnologie digitali insieme all'ampia diffusione del loro utilizzo e fruizione chiama la scuola ad impegnarsi nella costruzione, sviluppo e promozione consapevole e soprattutto responsabile delle competenze digitali e delle competenze di cittadinanza digitale che sono di fatto trasversali a tutte le discipline. Il curriculum digitale elaborato alla luce delle DigComp2.2, "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo del 2017", fa proprio l'obiettivo indicato dalla *Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea* del 22 maggio 2018 di "innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione per tutti i segmenti della popolazione" e di facilitare l'acquisizione delle competenze chiave "promuovendo molteplici approcci e contesti di apprendimento, anche con l'uso opportuno delle tecnologie digitali, nell'istruzione, nella formazione e nell'apprendimento".

Il curriculum per lo sviluppo della competenza digitale è strutturato per promuovere un'acquisizione progressiva delle competenze attraverso le attività proposte e le risorse suggerite.

Inquadrate nelle aree fondamentali della competenza digitale fissate nel modello europeo DigComp, attività e risorse non sono quasi mai associate in modo esclusivo ad un'area, questo perché nello sviluppo della competenza ci si attende che cambi il livello di autonomia degli studenti. Con l'elaborazione di tale curriculum si intende offrire a docenti e studenti uno strumento perfezionabile, flessibile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che verranno dall'esperienza. Le cinque aree sono:

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

Il raggiungimento delle competenze è previsto in maniera trasversale durante lo svolgimento delle altre discipline attraverso le diverse modalità di lezione proposte dai docenti.

Riguardo la valutazione, coerentemente con quanto indicato in DigiComp 2.1 ([Sezione 2 - Gli otto livelli di padronanza e gli esempi di utilizzo \(competenze-digitali-docs.readthedocs.io\)](#)) per ciascuna delle aree di competenza descritte sono indicati otto livelli di padronanza :

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

Il curriculum, come riportato di seguito, è articolato in cinque aree di competenza da sviluppare con attività e l'ausilio delle risorse disponibili nel corso dei due bienni e del quinto anno, vengono. Per ogni area, sono indicati i livelli di padronanza minimi da conseguire.

PRIMO BIENNIO SCUOLA

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • avere ben chiare le corrette procedure di ricerca delle Informazioni 	Organizzare lavori di gruppo (ad es. relativi ad approfondimenti su argomenti trattati in classe oppure su temi di attualità e di interesse) nei quali lo studente sia attivamente coinvolto nel: <ul style="list-style-type: none"> • individuare parole chiave adatte alla ricerca; • utilizzare operatori di ricerca e di ricerca avanzata per ottenere risultati più precisi. 	Distinguere tra fatti, opinioni e teorie: <ul style="list-style-type: none"> - Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/ - Scovare le “bufale”: https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/fake-news-tutti-gli-strumenti-per-smascherare-bufale-e-disinformazione/

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
Descrittori di competenza: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno	Nel lavoro di gruppo e individuale con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare strumenti di raccolta dati per archiviare risorse digitali; • riconoscere e distinguere le informazioni attendibili e non attendibili (Fake news) 	https://edmo.eu/ https://www.idmo.it/ https://www.butac.it/

PRIMO BIENNIO

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • produrre e convertire testi in vari formati • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca. 	Produrre documenti (testi, mail) conformi alle regole della netiquette. Organizzare attività (ad esempio relative ad approfondimenti su argomenti trattati in classe oppure su temi di attualità e di interesse) nelle quali lo studente sia attivamente coinvolto nel: <ul style="list-style-type: none"> condividere materiali, collaborando alla costruzione di prodotti di sintesi e approfondimento dei contenuti proposti, attraverso il cloud della scuola o altri cloud storage; gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale (documenti/risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti); 	Utilizzo di piattaforme collaborative online: <ul style="list-style-type: none"> - Microsoft 365 per la Scuola - Utilizzo di bacheche digitali collaborative come Padlet o Digipad per organizzare contenuti. - Altre piattaforme collaborative: Canva (http://www.canva.com/).

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • produrre e convertire testi in vari formati; • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca; • riconoscere le diverse forme di truffe e violazione della privacy online; • tutelare i propri profili online e la privacy (web reputation). 	Produrre documenti (testi, mail) conformi alle regole della netiquette. Confrontarsi tra gruppi per condividere materiale di interesse comune o strategie per la ricerca. Realizzare presentazioni multimediali/video/ infografiche (Prezi, Padlet, Canva) per esporre il lavoro realizzato. Individuazione e comparazione delle più diffuse forme di violazione della privacy e sottrazione dei dati sensibili (phishing, vishing, ecc.)	Per creare QR Code: Hovercode (https://hovercode.com/) Tutelare la web reputation: https://paroleostili.it/manifesto/ Netiquette: http://www.bio.unipd.it/local/internet_docs/netiq.html

PRIMO BIENNIO

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.	Creare una presentazione digitale multimediale, con testi, immagini ed effetti visivi.	Strumenti per lo Storytelling: Storyboardthat (https://www.storyboardthat.com/it) Lywi https://lywi.com/ Chat Animator https://chatanimator.com/ Chatgpt https://chat.openai.com Per realizzare mappe concettuali: https://www.algoreducation.com/it

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;• realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore;• indicare le fonti di informazione;	Creare una presentazione digitale multimediale, con testi, immagini ed effetti visivi. Creare un podcast. Esercitarsi ad utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore	Chat GPT https://chat.openai.com Per realizzare mappe concettuali: https://www.algoreducation.com/it Raccolta di applicazioni per l'elaborazione di prodotti digitali: https://narrare-digitale.jimdofree.com/strumenti-ed-approfondimenti/

PRIMO BIENNIO SCUOLA

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;	Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: conoscere e ricordare i login e le password per i propri account e per la mail di istituto e saper salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione; individuare le differenze tra i profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...); proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo degli accessi recenti ...);	L'Identità Digitale (da ed. Laterza) https://www.laterza.it/indici/9788842117438_capitolo.pdf Schede polizia postale (https://www.commissariatodips.it/schededidattiche.pdf)

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• scegliere i modi adeguati per proteggere i dati personali e la privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);• utilizzare in modo sostenibile i dispositivi proteggendo la propria salute.	<ul style="list-style-type: none">• proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password complessa). Verificare nell'utilizzo l'impatto ambientale dei dispositivi digitali.	Presentazione di Genially sull'utilizzo di internet, ecc. (https://view.genial.ly/61f96ff) Sostenibilità: https://unric.org/it/agenda-2030/ https://www.benesseredigitale.eu/

PRIMO BIENNIO

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• scegliere e utilizzare strumenti/ ambienti digitali o software adatti alle proprie esigenze.	Le attività, collaborative e laboratoriali, saranno destinate, anche attraverso simulazioni e giochi, a: conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante ...); <ul style="list-style-type: none">• selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico (ad es. storytelling, calcolo, disegno);	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola (https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device.pdf/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed?version=1.1&t=1516635077906)

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Area di competenza 5. Risolvere problemi

Descrittori di competenza:

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none">• sviluppare e potenziare la propria competenza digitale;• trovare soluzioni al fine di eliminare eventuali anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali	Riconoscere un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale, e individuare l'intervento capace di risolverlo. Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni.	Piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Office 365, Microsoft Teams), anche in modalità <i>flipped</i> con materiali predisposti dai docenti.