

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

In riferimento alla costruzione e allo sviluppo delle competenze digitali e delle competenze di cittadinanza digitale, trasversali a tutte le discipline e intrinsecamente connesse ad esse, il curricolo digitale del Liceo “G. Meli”, elaborato alla luce delle DigComp2.1 "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo del 2017", acquisisce direttamente dalla *Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea* del 22 maggio 2018 l'obiettivo comune 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”. Pertanto la promozione di tutte le competenze chiave interconnesse all'ambito digitale può realizzarsi attraverso percorsi che si basano sul seguente curricolo.

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Alfabetizzazione	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Intermedio 3</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • spiegare i miei fabbisogni informativi. • svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • spiegare come accedervi e navigare al loro interno. 	<p>Preparare una breve relazione su un argomento specifico.</p> <p>nominare all'insegnante siti web, blog e database digitali a cui si accede abitualmente dal PC per consultare la bibliografia per i compiti a casa.</p> <p>utilizzare parole chiave ben definite per trovare risorse bibliografiche all'interno di siti web, blog e database digitali e spiegare come accedere ai risultati e navigare al loro interno.</p> <p>spiegare ai compagni le parole chiave e le</p>

su informazioni e dati			<ul style="list-style-type: none"> • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. 	etichette che si utilizzano abitualmente per trovare riferimenti bibliografici negli ambienti digitali (blog, siti web, database) per preparare i compiti.
		<p>Intermedio 4</p> <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • illustrare fabbisogni informativi. • organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali. • descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. • organizzare strategie di ricerca personali. 	<p>fornire esempi ai compagni di classe di siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione.</p> <p>organizzare la strategia di ricerca per trovare questi siti web, blog e data-base digitali che contengono riferimenti bibliografici inerenti l'argomento di una relazione.</p> <p>descrivere all'insegnante come si accede e si naviga tra i siti web, i blog e i data-base digitali per trovare i riferimenti bibliografici ottenuti tramite questa ricerca organizzata.</p> <p>organizzare con post-it digitali e online sul tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione.</p>
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Intermedio 3</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli all'interno di ambienti digitali. • organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato. 	<p>salvare i contenuti didattici in diversi formati. realizzare file e cartelle dove raccogliere dati fare il backup dei dati su dispositivi diversi: hard disk, Usb e iCloud o Drive utilizzare supporti di archiviazione quali chiavette USB, hard disk esterni, CD, DVD.</p> <p>utilizzare sistemi di archiviazione quali Google Drive, iCloud, One Drive, Dropbox</p>

Comuni cazione e collabo razione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e ● scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto. 	<p>creare un account utilizzare gli strumenti di condivisione di documento, foglio di calcolo , presentazione ect.... utilizzo della classe virtuale utilizzo del registro elettronico utilizzo della piattaforma di comunicazione a distanza</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, , lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e ● scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. 	<p>utilizzo di sistemi di scrittura collaborativa: scrittura sincrona con note, correzioni etc... aggregatori di contenuti,</p>
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Intermedio 5 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ol style="list-style-type: none"> a. utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. b. spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. c. spiegare le prassi di riferimento e attribuzione. 	<p>utilizzo di mappe concettuali online</p> <p>utilizzo di piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Google classroom, Weschool, Schoolwork, etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti</p> <p>utilizzo di una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i compagni di classe e organizzare il</p>

				lavoro di gruppo
	2.5 Netiquette	<p>Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adatte a un pubblico. distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. 	<p>Lavorare in gruppo con i compagni</p> <p>Applicare regole di comportamento appropriato, improntate al decoro e al rispetto di sé e degli altri, nell'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico e al contesto di riferimento.</p> <p>Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete.</p>
Creazione di Contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di: :</p>	<ul style="list-style-type: none"> Indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici. esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici. 	<p>creare prodotti digitali ben definiti: mappe concettuali digitali, timeline, infografiche.</p> <p>preparare una presentazione digitale animata su un determinato argomento.</p> <p>utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth).</p> <p>utilizzare software per la creazione di video, con inserimento di audio dal web, dal vivo, etc...</p>
		<p>Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei</p>	<ul style="list-style-type: none"> individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati. esprimermi attraverso la 	

		fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	creazione di strumenti digitali.	creare podcast
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi, contenuti digitali ● distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali, ● scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche. 	<p>Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola.</p> <p>Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente</p> <p>risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. ● scegliere le misure di sicurezza, ● spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy. 	<p>Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi.</p> <p>Eseguire il download sicuro dei file.</p>

Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti. • partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici situazioni problematiche negli ambienti digitali. 	<p>Utilizzare un elenco di risorse didattiche fornite dal docente per rispondere ai bisogni formativi della situazione di apprendimento: approfondimento, consolidamento, conoscenze di base, recupero (anche in apprendimento a distanza)</p> <p>impostare l'interfaccia nella lingua prescelta (ad es. greco).</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. • partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali. 	<p>utilizzare risorse di rete per risolvere problemi e difficoltà connesse al proprio apprendimento.</p>

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è in grado di i:	<ul style="list-style-type: none"> ● svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali, ● svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi 	<p>Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli.</p> <p>Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica</p>
Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali. ● mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. 	Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni, etc...)

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. 	Organizzare, insieme ai compagni, un evento in occasioni di giornate a tema o in occasioni rilevanti per la comunità scolastica
		<p>Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. ● discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto (Cartelle Drive con aggiornamenti da parte dei rappresentanti d'Istituto, rappresentanti della Consulta, materiali in vista delle elezioni degli OCCC. etc...)
Creazione di	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p>Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, ● mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali. 	Utilizzare un software di infografica Utilizzare un software per creare una mappa mentale e/o una mappa concettuale
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 	Preparare una presentazione/video Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi Preparare un breve tutorial

contenuti digitali		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 	<p>Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati</p> <p>Creare storie di digital storytelling</p> <p>Creare libri digitali</p>
	3.3 Copyright e licenze	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti 	<p>Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright</p> <p>Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright</p>
		Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. 	<p>Preparare una presentazione/video su un determinato argomento</p> <p>Saper applicare le licenze Creative Commons si contenuti digitali di propria creazione</p> <p>Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente</p>
	3.4 Programmazione	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario,	<ul style="list-style-type: none"> elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice</p> <p>Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo</p>

		lo studente è grado di:		
		Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici 	Risolvere il debug del programma e a risolvere semplici problemi nel proprio codice
	4.1 Proteggere i dispositivi	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali ● distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali, ● applicare misure di sicurezza, ● individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy 	<p>Individuare rischi come la ricezione di tweet e messaggi da follower con profili falsi o tentativi di phishing. Applicare misure per evitarli (ad.es. controllo delle impostazioni di privacy).</p> <p>Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password forte, controllo dei login recenti).</p>
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali ● discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni. 	<p>Utilizzare account Gmail. Facebook, Twytter Proteggere i dati personali mentre condivido contenuti digitali.</p> <p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati</p>

Sicurezza			<ul style="list-style-type: none"> ● indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.. 	
		<p>Avanzato 5</p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● applicare modalità diverse per proteggere i miei dati e la privacy negli ambienti digitali ● applicare modalità specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli. ● spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. 	<p>Valutare se i dati personali vengono utilizzati in modo appropriato</p> <p>Percepire quali sono i confini della libertà in rete e i rischi; Percepire i concetti di “legale” e “illegale” Navigare in sicurezza</p>
	<p>4.3</p> <p>Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Avanzato 5</p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, ● applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali, ● mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l’inclusione sociale. 	<p>Creare una campagna digitale sui possibili rischi per la salute</p>

Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. • applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali 	Guidare ed elaborare applicativi originali con un linguaggio semplice
---------------------------	---	--	---	---

QUINTO ANNO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. • adattare al contesto il ruolo di intermediazione • variare l'uso delle pratiche di riferimento e di attribuzione più appropriate. 	<p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe</p> <p>Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni sui nodi concettuali, etc...) Elaborare ebook</p>

	<p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale. ● utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 	<p>Informare i compagni di classe e mostrare come utilizzare piattaforme digitali (blog, wiki) per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione alla vita sociale. Elaborare un Wiki journal e promuovere il giornalismo partecipativo dal basso anche per promuovere iniziative culturali e sociali</p>
	<p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Base 2 A livello base, in autonomia e con supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● individuare un'identità digitale. ● Descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online. ● riconoscere dati semplici che produco attraverso strumento, ambienti o servizi digitali. 	<p>Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto con consapevolezza e responsabilità sulla gestione dell'identità digitale. Riconoscere azioni che potrebbero danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola</p>
		<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche, ● spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online, ● descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali. 	<p>Controllare ed evitare la pubblicazione di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola.</p>

Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati, ● adattare l'espressione di se stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni 	<p>Prepararare una presentazione o un video su un determinato argomento.</p> <p>Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva e pubblicarlo in contesti protetti</p>
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali 	Creare brevi tutorial
	3.3 Copyright e licenze	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti. 	Spiegare quale banche dati si possono utilizzare per trovare immagini scaricabili gratuitamente
		Avanzato Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti 	Risolvere problemi su come individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright

	<p>3.4 Programmazione</p>	<p>Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico. 	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione (Scratch, Swift) Utilizzando un linguaggio di programmazione essere in grado di fornire istruzioni e di risolvere il debug del programma per rimediare a problemi di codice</p>
		<p>Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi. 	<p>Se si verifica un problema, saper eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi</p>
	<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali ● valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni. ● valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali 	<p>Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i miei dati personali prima di condividerli Valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sono appropriate e accettabili per tutelare i miei diritti e la mia privacy.</p>

Sicurezza		<p>Altamente specializzato 7</p> <p>A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata, inerenti la protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali, l'utilizzo e la condivisione di informazioni personali tutelando se stessi e gli altri da pericoli e le politiche sulla privacy per l'utilizzo dei miei dati personali. ● integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy. 	<p>Utilizzo di account e di piattaforme di apprendimento digitali con la consapevolezza di ogni azione in merito alla protezione dei dati personali e della privacy</p> <p>Saper superare situazioni complesse che possono verificarsi con i propri dati personali e quelli dei propri compagni fornendo supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.</p>
	<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Avanzato 6</p> <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, ● adattare le modalità più appropriate per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali, ● variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il 	<p>Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche</p> <p>Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche</p> <p>Trovare soluzioni per se stessi e per gli altri per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico durante le attività didattiche</p>

			benessere sociale e l'inclusione sociale.	
Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali • integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici 	<p>Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale, e individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo.</p> <p>Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni</p>
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. • risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali 	<p>Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (GSuite e Classroom), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti</p> <p>Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud</p> <p>Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari</p>

--	--	--	--	--