



CURRICOLO DIGITALE a.s. 2025/2026

Proposta delle U.D.A. a cura del "TEAM DIGITALE esteso ai docenti rappresentanti delle diverse aree disciplinari"

Come da indicazioni ricevute dal collegio dei docenti, il TEAM DIGITALE ha elaborato 21 UDA, finalizzate all'acquisizione delle conoscenze e competenze digitali, così come previsto dal documento della Commissione Europea: "DigiComp 2.2 The digital Competence Framework for Citizen".

Le 21 UDA delle aree delle competenze, sono organizzate nel modo seguente:

1° anno - Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati; 3 UDA

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

2° anno - Area 2: Comunicazione e collaborazione; 6 UDA

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie*
- 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.*

3° anno - Area 3: Creazione di contenuti digitali; 4 UDA

- 3.1 sviluppare contenuti digitali*
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali*
- 3.3 Copyright e licenze.*
- 3.4 Programmazione*

4° anno - Area 4: Sicurezza; 4 UDA

- 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*

5° anno - Area 5: Risolvere problemi; 4 UDA

- 5.1 Risolvere problemi tecnici*
- 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche*
- 5.3 utilizzare creativamente le tecnologie digitali*
- 5.4 identificare i divari di competenze digitale*

DigiComp 2.2 prevede la suddivisione delle UDA nel quinquennio, articolate in 5 aree con difficoltà crescenti, per questa ragione, il TEAM DIGITALE ha ritenuto opportuno assegnare nell'arco dei 5 anni, un'area per ogni annualità.

Le UDA sono codificate con 2 numeri separati da un punto, ad esempio UDA 2.4 significa: classe seconda e modulo 4 secondo il progressivo dell'area considerata.

- La durata di ciascuna UDA è decisa liberamente dal docente, tenuto conto che al termine di ogni UDA dovrà essere effettuata una verifica scritta. Il team digitale ha indicativamente riportato le ore impiegate.
- Il docente al termine di ciascuna UD relativa al curriculum digitale deve svolgere una verifica scritta e caricare il voto nel registro elettronico. Tale verifica deve essere svolta OLTRE alle verifiche previste durante l'anno scolastico per la materia di indirizzo del docente. Il voto finale della materia potrà tenere conto dei voti delle UD relative curriculum digitale svolte dal docente durante l'a.s.
- Il Consiglio di Classe, assegnerà ad ogni docente una sola UDA che riterrà più opportuno trattare nel corso dell'a.s., tra quelle previste in base all'anno di corso.
- La stessa UDA può essere assegnata a più di un docente, della stessa classe.

Contatti e riferimentiPag. 1

Responsabile del procedimento

Dirigente Scolastico: **Rita Ortenzia DE VITO**

Codice Meccanografico: **BRIS01400X**

Codice Fiscale: **91071150741**

Codice Univoco Ufficiale: **UFYERO**

Sito web: **www.iisferrarisdemarcovalzani.edu.it**

PEO: **bris01400x@istruzione.it**

PEC: **bris01400x@pec.istruzione.it**

Sede Legale Amministrativa: via Adamello, 18

72100 Brindisi - tel. 0831 592480

Sede Coordinata: via Nicola Brandi, 1

72100 Brindisi - tel. 0831 418861

Sede Coordinata: viale Degli Studi s.n.c.

72027 San Pietro Vernotico - tel. 0831 654351

- Un docente può trattare più di una UDA nella stessa classe.
 - Tutte le UDA di ciascuna area, dovranno essere assegnate ai docenti della classe.
 - Si possono modificare i contenuti delle UDA lasciando invariate le competenze previste.
 - Le unità didattiche proposte devono essere inserite all'interno delle PAM delle singole discipline.
 - I risultati delle verifiche dovranno essere caricati nell'apposito foglio elettronico raggiungibile attraverso il seguente link [Foglio Elettronico Valutazioni Curricolo Digitale](#) di cui si riporta uno screenshot in Figura 1, per tale scopo, ciascun docente dovrà:
 - Accedere al file utilizzando link sopra. Utilizzando l'account Google scolastico è possibile modificare il contenuto del file.
- NOTA: LIMITARSI ALLA MODIFICA/COMPILAZIONE DELLE SOLE PARTI DI COMPETENZA.**
- Una volta aperto il file selezionare il foglio con la classe di interesse e compilare il prospetto inserendo il nome del docente, la disciplina e le valutazioni secondo la griglia riportata in Tabella 22.
- NOTA:** Se l'elenco degli alunni per la classe selezionata non è completo è possibile aggiornarlo in modo autonomo.
- Ripetere l'operazione precedente per ciascuna classe di interesse.

Eventuali chiarimenti riguardanti l'inserimento delle UDA nelle singole PAM, o relativi all'assegnazione delle UDA ai docenti della classe, il Team Digitale è a completa disposizione.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1		N DISCIPLINE	MEDIA	DE LEVERANO MARIA				DOCENTE: CATALDI				TOLOMEO R				Fanelli			
2		10	7,0	ITA-STO				DISCIPLINA: EC.AZ.				MATEMATICA				DISCIPLINA			
3	COGNOME	NOME	MEDIA	CON	AB	COM	VOTO	CON	AB	COM	VOTO	CON	AB	COM	VOTO	CON	AB	COM	VOTO
4	■■■■■	NOEMI	8,3	A	B	B	7	B	B	B	8	A	A	A	9	B	B	B	8
5	■■■■■	SAMANTHA	4,666666	D	D	D	4	D	D	D	4	D	D	D	4	D	D	D	4
6	■■■■■	FRANCESCA	9	A	AB	A	9	B	B	B	8	A	A	A	9	A	A	A	9
7	■■■■■	CRETA	8,2	B	B	B	7	B	B	B	8	A	A	A	9	B	B	B	7
8	■■■■■	ANIL	6,666666	B	C	COM 6	6	C	C	C	6	C	C	C	6	B	B	B	7
9	■■■■■	KOFFLOUKOL	7,2	B	B	B	7	B	B	B	8	C	C	C	6	B	B	B	7
10	■■■■■	ANDREA	4,4	D	D	D	4	D	D	D	4	D	D	D	4	D	D	D	4
11	■■■■■	SAMUEL	6,6	B	C	C	6	B	B	B	7	C	C	C	6	C	C	C	6
12	■■■■■	NICOLO' ANTHONY	8,3	A	B	B	8	A	A	A	9	A	A	A	9	B	B	B	8

Figura 1: Risultati delle verifiche



Figura 2: Modello concettuale di riferimento del Digicomp

CURRICOLO DIGITALE a.s. 2024/2025

AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Area di competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Tabella 1: Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali	Conoscenze: Conoscere i diversi tipi di browser, Gli indirizzi, I nomi a dominio, I motori di ricerca e le parole chiave, Ricerca semplice e impostazioni di ricerca avanzata. Competenze: - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca sul web - personalizzare una ricerca in modo da filtrare i contenuti - gestire (salvare, usare in altri documenti) i dati, informazioni e contenuti trovati su web - identificare semplici strategie di ricerca personalizzate.	UD1. Il web e la navigazione. - Il sistema dei nomi a dominio. - La navigazione - Funzionamento dei motori di ricerca e parole chiave - Ricerca semplice Impostazioni di ricerca avanzata UD2. ESERCITAZIONE Svolgere una ricerca tematica su uno specifico argomento indicato dal docente (applicando gli strumenti approfonditi nella UD1) della quale si sappiano indicare correttamente le fonti e il criterio di scelta delle stesse.
Tempi: 1^ metà Ottobre Totale ore: 2		

Area di competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Tabella 2: Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscenze: - browser - software per la lettura ed analisi dei dati - formati di contenuti digitali - ricerca all'interno dei documenti digitali Competenze: - Valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali - Analizzare le informazioni presenti in contenuti digitali	UD1. Fonti dei dati e loro rappresentazione. - Funzionamento dei motori di ricerca - Software di rappresentazione digitale delle informazioni (testuali, tabelle e grafici) - Confronto delle informazioni ottenute da diverse fonti UD2. ESERCITAZIONE
Tempi: (es.) 1 metà Ottobre Totale ore: 2		

Area di competenza 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Tabella 3: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	Conoscenze: - cartelle e file - tipi di file - file manager su diversi dispositivi (pc, android IOS) - Passare dati da smartphone a pc - cartelle predefinite (documenti/download/musica) - tabelle e dati strutturati - strumenti di ordinamento dei dati in tabelle - funzioni dei fogli di calcolo per l'analisi dei dati in tabelle con i fogli di calcolo Competenze: - organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. - individuare lo strumento più adeguato per organizzare i dati	UD1. file e cartelle sui diversi dispositivi. - File e cartelle su pc - file e cartelle su smartphone e tablet - cartelle predefinite per documenti e download nei diversi dispositivi UD3. Dati strutturati - creare tabelle di dati con un foglio di calcolo - analizzare i dati in tabella con funzioni di base (minimo, media, massimo) - Ordinare secondo più criteri i dati di una tabella - filtrare i dati di una tabella UD2. ESERCITAZIONE creare file e cartelle sia su pc che su tablet/smartphone per gestire una libreria di file (appunti scuola, playlist per categoria musicale ecc) passare file da pc a smartphone Creare una tabella dati per analizzarne i valori e ordinare i dati
Tempi: (es.) 1^ metà Ott. Totale ore: 5+		

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Tabella 4: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto	Conoscenze: - I sistemi operativi e software applicativi; - Le piattaforme più utilizzate; - piattaforma G-Suite; - profili google; - tipi di connessione; - i browser; - mailing-list - mail-pec Competenze: - imparare a comunicare con la mail e con le app di G-Suite - saper associare la mail alla propria utenza cellulare -saper navigare con la mail nelle varie app -saper recuperare la password tramite procedura di identificazione -saper gestire gruppi di account in connessione simultanea	UD1. Scrivere mail/registrazione e recupero password - Utilizzo corretto dei social per scopi lavorativi e/o di svago; - utilizzare calendar per pianificare il lavoro scolastico; -utilizzare e-book e per e-commerce; -utilizzare la mail istituzionale per consegnare i compiti, - utilizzare la mail per condivisione in DID tramite piattaforme (gogle-meet, zoom, Teams etc;
Tempi: 1 metà novembre. Totale ore: 3		

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Tabella 5: Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità	Conoscenze: - I dispositivi informatici di input e output. - Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Competenze: - comunicare in ambienti digitali, - condividere risorse attraverso strumenti on-line, - collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, - interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	UD1. Social media - Utilizzo corretto social media. (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con i docenti); - Social reading, book trailer, video recensione. - Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline. - Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione. - Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità. - Riconoscere la validità scientifica di uno scritto; - Riconoscere le fake news; - Attribuire la corretta titolarità di uno scritto; - Verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto letto e scritto; - Mostrare agli altri sui loro smartphone come accedere e condividere dati e informazioni; - Affrontare qualunque problematica mentre svolge queste attività, come problemi inattesi nella condivisione dei dati e dei contenuti con i compagni. UD2. Google drive - Iscrivere o accedere a Google Drive; - Google Drive su tablet e smartphone android ed apple; - l'interfaccia di google drive - caricare file di qualsiasi formato; - condividere e proteggere i file; - gestione dello spazio all'interno; - l'ordine e la gerarchia del tuo archivio in Drive.; - creare un nuovo file in Google Drive; - Cestinare ed eliminare definitivamente dei files.

Area di competenze 2: Comunicazione e collaborazione

Tabella 6: Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate	Conoscenze: - identità digitale - spid - piattaforme p.a. (poste, io ecc..) Competenze: - Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati - Uso delle tecnologie appropriate per segnalazione guasti e disservizi - Effettuare comunicazioni e pagamenti verso la p.a. con l'uso delle tecnologie digitali	UD1: Tecnologia e cittadinanza - cos'è lo spid e come ottenerlo - cittadinanza attraverso le tecnologie digitali - panoramica delle varie piattaforme digitali della p.a. UD2. ESERCITAZIONE ...
Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 2+		

Area di competenze 2: Comunicazione e collaborazione

Tabella 7: Collaborare attraverso le tecnologie digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 2	Conoscenze: - Le piattaforme più famose Competenze: • Usare le tecnologie più idonee per lavorare in gruppo e condividere documenti	UD1: GSuite - Le tecnologie che consentono agli utenti di condividere contenuti testuali - Condividere ed elaborare un documento con la classe

Area di competenze 2: Comunicazione e collaborazione**Tabella 8: Netiquette**

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.5 Netiquette Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali Tempi: 2 ore	Conoscenze: Conoscere le principali regole di comportamento e saperle applicare; Conoscere le norme comportamentali nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione negli ambienti digitali Saper riconoscere le differenze generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali: interagire tra pari e interagire con gli adulti Saper scegliere la modalità di comunicazione e strategie semplici adattate al contesto Competenze: Consapevolezza delle norme di comportamento durante l'utilizzo di tecnologie digitali Adeguatezza delle strategie di comunicazione in funzione del contesto e delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali	UD1. Netiquette: regole di navigazione Significato del termine "Netiquette" Regole principali da seguire nell'utilizzo delle tecnologie digitali Conseguenze del mancato utilizzo della netiquette UD2. Esercitazione Applicazione di esempi di utilizzo della netiquette nelle email, nelle chat, nei gruppi

Area di competenza 2: Comunicazione e collaborazione

Tabella 9: Gestire l'identità digitale.

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 2.6 Gestire l'identità digitale. Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	Conoscenze: - dati personali e dati sensibili - sistemi di protezione dei dati disponibili on line ed in particolare sui social - il problema delle false identità su internet - PEO e PEC Competenze: - riconoscere sistemi di registrazione con identità certificate e non - scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali - individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo le stesse in particolar modo sui social	UD1. Proteggere i dati personali e la privacy. Classificazione dei dati tra personali e sensibili Sistemi di identificazione: password, impronte digitali, riconoscimento a 2 livelli. Lo spid. Differenze di registrazione tra una PEO e una PEC UD2. ESERCITAZIONE Registrazioni di identità non certificate su PEO e sui social Verificare la visibilità dei propri dati sui social condividere documenti solo con alcune persone e non con tutti
Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 2+		

Area di competenze 3: Creazione di contenuti digitali**Tabella 10: sviluppare contenuti digitali**

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 3.1 sviluppare contenuti digitali Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	Conoscenze: Conoscere i diversi tipi di file e le modalità di creazione e modifica degli stessi, conoscere come convertire un file da un formato ad un altro, saper scegliere il formato più idoneo al contenuto da sviluppare e al contesto nel quale si propone, saper consultare il web per apprendere come sviluppare contenuti digitali in formati con cui si ha poca familiarità. Competenze: - individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati, - esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali.	UD1. Gli strumenti per lo sviluppo di contenuti digitali. Pacchetto office. Semplici programmi di elaborazione audio-video. Consultazione di video tutorial. Conoscenza di strumenti per la conversione dei vari formati di file. UD2. ESERCITAZIONE Preparare una presentazione da esporre ai compagni su un determinato argomento che abbia contenuti originali e redigere una relazione del metodo di lavoro adottato.

Area di competenze 3: Creazione di contenuti digitali

Tabella 11: Integrare e rielaborare contenuti digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistenti per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti	Conoscenze: - differenti formati di file - uso dei vari applicativi (word/excel ...) - metodi di migrazione di file da un formato ad un altro Competenze: - essere in grado di modificare ed inserire contenuti digitali in un contesto già esistente - saper migrare un file da un formato ad un formato differente(ex. word->pdf)	UD1. Pacchetti applicativi e integrazioni digitali I vari pacchetti applicativi di contenuti digitali (word, excel) Migrazione di un file da un formato ad un altro (word->pdf) In un documento già esistente aggiungere un contenuto digitale(ex. in un testo word aggiungere un'immagine)
Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 2+		UD2. ESERCITAZIONE

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Tabella 12: Copyright e licenze.

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 3.3 Copyright e licenze. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali	Conoscenze: - La legge sui diritti d'autore - Tipi di licenze: copyright, copyleft, freeware, GNUgpl - Il concetto di open-source - Le licenze sulle immagini: fare ricerche in base alle licenze - Il download - Il file sharing - Il pubblico dominio Competenze: - riconoscere i diritti su un sw in generale - Copiare, scaricare, distribuire sw in base alle licenze sul copyright - usare sistemi di file-sharing in modo consapevole	UD1. Proteggere i dati personali e la privacy. La legge sui diritti d'autore Tipi di licenze: copyright, copyleft, freeware, GNUgpl L'ufficio brevetti ed i simboli © e ®; Costi e benefici di un brevetto Il concetto di open-source Le licenze sulle immagini: fare ricerche in base alle licenze Il download Il file sharing Il pubblico dominio UD2. ESERCITAZIONE Ricerca uno stesso tipo di sw per almeno due tipi di licenza studiati (ad es. un brano musicale coperto dal copyright e uno coperto dal copyleft, oppure un editor coperto dal copyright e uno da GPL)
Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 8		

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Tabella 13: Programmazione

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 3.4 Programmazione Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico	Conoscenze: 1. Computational thinking (processi e tecniche per analizzare un problema e formulare una soluzione che qualsiasi persona o anche una macchina possa eseguire) 2. Problem solving: concetto di algoritmo e concetto di programma 3. L'errore come valore centrale nell'apprendimento della programmazione. 4. Possibilità di scrivere qualsiasi programma con l'utilizzo dei 3 costrutti fondamentali (sequenza, condizione, iterazione) 5. Le funzioni e le variabili 6. Le diverse soluzioni di un problema 7. Ambiente di sviluppo visuale a blocchi e/o procedure unplugged Competenze: • Applicare il pensiero computazionale e il problem solving di fronte ad una situazione problematica. • Saper applicare i costrutti fondamentali della programmazione per la risoluzione di problemi. • Saper risolvere un problema utilizzando linguaggi visuali di programmazione e/o tecniche alternative di coding unplugged	UD1. Computational thinking: processi e tecniche per analizzare un problema e formulare soluzioni. Concetto di algoritmo e concetto di programma: gli elementi di sequenza, condizione e iterazione, variabile e funzione. L'importanza dell'errore rispetto al risultato atteso, le possibili soluzioni di un problema. UD2. ESERCITAZIONE Realizzazione di un gioco, quiz, storytelling utilizzando un linguaggio visuale di programmazione. (In alternativa in modalità unplugged: pixel art, orienteering in coding, ...)
Tempi: (es.) Maggio Totale ore: 3+		

Area di competenze 4: Sicurezza

Tabella 14: Proteggere i dispositivi

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 4.1 Proteggere i dispositivi Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	Conoscenze: Saper individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; Saper distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali Saper scegliere semplici misure di sicurezza Saper individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy Competenze: Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione.	UD1. Protezione dei dispositivi digitali Le possibili misure di sicurezza nei differenti dispositivi digitali: - antivirus - firewall - password - impronta digitale - impostazioni privacy UD2. Esercitazione Applicazione di esempi di utilizzo di sicurezza nei dispositivi digitali (smartphone, tablet, pc, ecc...)
Tempi: 2 ore		

Area di competenze 4: Sicurezza

Tabella 15: Proteggere i dati personali e la privacy.

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti	Conoscenze: - dati personali e dati sensibili - i cookies - il GDPR - diritti del titolare dei dati - il Garante della privacy Competenze: - riconoscere i dati personali e i dati sensibili - essere consapevoli della politica sulla privacy e su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. - scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali	UD1. Proteggere i dati personali e la privacy. Diritti del proprietario dei dati Responsabili del trattamento dati Analisi dei principali contenuti e figure di riferimento contenute nel documento di regolamentazione della privacy (GDPR) Impostazioni della privacy sui principali social network UD2. ESERCITAZIONE Verificare la visibilità dei propri dati sui social condividere documenti solo con alcune persone e non con tutti Visitare il sito del Garante della Privacy e individuarne le funzionalità. .
Tempi: (es.) 1 metà Ott. Totale ore: 2+		

Area di competenze 4: Sicurezza

Tabella 16: Proteggere la salute e il benessere

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 4.3 Proteggere la salute e il benessere Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale	Conoscenze: Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali Competenze: . Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali -Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)	UD1.Ergonomia -La postura corretta e tempi di utilizzo dei dispositivi digitali -Come proteggersi dal cyberbullismo UD2. ESERCITAZIONE Creare un Powerpoint che elenchi le regole comportamentali per un uso corretto dei dispositivi digitali.
Tempi: 2 Ore Totale ore: 2+		

Area di competenze 4: Sicurezza

Tabella 17: Proteggere l'ambiente

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 4.4 Proteggere l'ambiente Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	Conoscenze: Conoscere la legislazione europea ed italiana, sul trattamento dei rifiuti elettronici RAEE. Consumo energetico e produzione di rifiuti elettronici nel mondo.	UD.1: Legislazione italiana ed europea. UD. 2: La Direttiva Europea sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE). UD. 3: D.lgs. 116/2020, che disciplina i formulari di identificazione dei rifiuti. UD. 4: Rifiuti elettronici, dati statistici sulla produzione italiana e nel mondo.
Tempi ½ Novembre - ½ Aprile Totale ore: 8	Competenze: Transizione ecologica ed ambientale relativa ai rifiuti elettronici.	

Area di competenze 5: Risolvere problemi

Tabella 18: Risolvere problemi tecnici

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 5.1 Risolvere problemi tecnici Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	Conoscenze: Modalità di collegamento alla rete internet via cavo e in connessione wireless Collegarsi ad una rete wifi con password, la modalità WDS Impostazioni della webcam di un dispositivo, collegare una webcam aggiuntiva. Impostazioni delle casse di un dispositivo, collegare un sistema di casse/cuffie aggiuntivo Impostazioni del microfono di un dispositivo, collegare un microfono aggiuntivo Competenze: - individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale - risolvere un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale	UD1. Individuare e risolvere problemi tecnici di connessione - I collegamenti via cavo: ADSL e fibra - Collegarsi ad una rete in wifi e verificarne la potenza del segnale Il collegamento via linea dati da smartphone Impostazioni della webcam in una video conferenza. Impostazioni dei casse/cuffie in una video conferenza. Impostazioni del microfono in una videoconferenza. UD2. ESERCITAZIONE Simulazione di una videoconferenza con situazioni problematiche di connessione / webcam / microfono.
Tempi: 2 Ore Totale ore: 3+		

Area di competenze 5: Risolvere problemi

Tabella 19: Identificare bisogni e risposte tecnologiche

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità)	Conoscenze: Tipologie di bisogni che possono trovare una risposta nella tecnologia: - corsi di formazione mirati (lingue, fotografia, HiTech ecc) - ricerca di lavoro - ricerca di un servizio privato (pec, firma elettronica, servizi bancari) - registrarsi ad un servizio un servizio pubblico (spid, CIE, INPS, ecc) Competenze: -individuare esigenze e scegliere semplici strumenti digitali per soddisfarle -Utilizzare soluzioni tecnologiche per trovare lavoro -Utilizzare una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le opportunità di carriera	UD1. - Ricerca di siti che offrono corsi su un determinato argomento (lingue, fotografia, management ecc) - Individuazione di siti che svolgono attività di intermediazione per la ricerca di lavoro - Principali servizi offerti dalle aziende private - Principali servizi offerti dalle aziende pubbliche UD2. - Esercitazione pratica: ottenere un elenco di possibili soluzioni in base ad una specifica esigenza come quella di trovare una lista di offerte per un corso di inglese o un elenco di possibilità di lavoro per una determinata figura.
Tempi: Prima metà di xxx Totale ore: 3+		

Area di competenze 5: Risolvere problemi

Tabella 20: utilizzare creativamente le tecnologie digitali

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 5.3 utilizzare creativamente le tecnologie digitali Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali	Conoscenze: La figura professionale del web designer. Metodi e criteri per la realizzazione grafica di template per i social media: gabbia, griglia, colonne, colori, immagini ecc. Competenze: -Individuare e caratterizzare gli elementi comunicativi per il web attraverso l'analisi dello spazio visivo, delle gabbie e delle colonne, dell'uso del colore, dei testi, dei caratteri tipografici e degli stili, dei moduli, ecc. -Coordinare il percorso progettuale di prodotti grafici per il web con i layout preliminari, la gestione dei testi, l'elaborazione digitale e i vari metodi di realizzazione.	UD1. - Il web designer - L'uso creativo dei social media e della tecnologia mobile. - La struttura dei template per i Social Media: metodi e criteri di realizzazione grafica. UD2. - Esercitazione pratica: ideazione, progettazione e realizzazione grafica di template per social media (es. instagram), con l'uso di tecnologie digitali mobili (es. smartphone, tablet).
Tempi: Prima metà di Novembre Totale ore: 2+	-Utilizzare gli strumenti della rete nell'attività di studio ricerca e approfondimento. -Progettare graficamente Social Media Template con l'uso della tecnologia mobile.	

Area di competenze 5: Risolvere problemi

Tabella 21: identificare i divari di competenze digitale

CURRICOLO DIGITALE	OBIETTIVI Descrittori delle Conoscenze e delle Competenze	UNITA' DI APPRENDIMENTO Contenuti
UDA 5.4 identificare i divari di competenze digitale Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale Tempi: Prima metà di xx Totale ore: 3+	Conoscenze: Le competenze digitali necessarie per una cittadinanza digitale. Competenze: -riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni in termini di competenze digitali. -individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.	UD1. -Analisi delle 21 competenze digitali secondo DigComp -casi di realtà per le 21 competenze digitali - II UD2. Esercitazione Creare un elenco delle 21 competenze digitali e valutare quelle di cui si è in possesso e quelle in cui si è carenti. Per quest'ultime individuare delle soluzioni sulla rete internet.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL CURRICOLO DIGITALE

LIVELLI/VOTI	A ALTO (9-10)	B MEDIO-ALTO (7-8)	C MEDIO-BASSO (5-6)	D INSUFFICIENTE (1-4)
--------------	------------------	-----------------------	------------------------	--------------------------

Tabella 22: Griglia di valutazione

LIVELLO	CONOSCENZE DESCRITTORI	ABILITA' DESCRITTORI	COMPETENZE ATTEGGIAMENTI DESCRITTORI
A	Conosce gli argomenti in modo completo, approfondito, ben organizzato, autonomo	Applica sempre efficacemente e responsabilmente nella condotta quotidiana le conoscenze acquisite	Assume comportamenti sempre coerenti con i valori della convivenza civile, partecipando attivamente, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità
B	Conosce gli argomenti in modo adeguato, organizzato, autonomo.	Applica frequentemente nella condotta quotidiana le conoscenze acquisite	Assume comportamenti prevalentemente coerenti con i valori della convivenza civile, partecipando abbastanza attivamente con atteggiamenti quasi sempre collaborativi alla vita della scuola e della comunità
C	Conosce gli argomenti in modo essenziale, richiede il sostegno del docente	Applica sufficientemente nella condotta quotidiana le conoscenze acquisite	Assume comportamenti non sempre coerenti con i valori della convivenza civile partecipando in modo saltuario e con atteggiamenti non sempre positivi alla vita della scuola e della comunità
D	Conoscenza frammentaria, non consolidata, recuperabile con il docente	Applica in modo frammentario nella condotta quotidiana le conoscenze non sempre acquisite	Assume comportamenti raramente coerenti con i valori della convivenza civile evitando la partecipazione impegnata dimostrando un atteggiamento disinteressato, scostante e a volte conflittuale