

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Estratto del CURRICOLO D'ISTITUTO

A.S. 2020-2021

Approvazione del **Collegio Docenti (Delibera del 21/12/2020)**

Approvazione del **Consiglio d'Istituto (Delibera del 21/12/2020)**

I.I.S. "Enzo Ferrari" - Castellammare di Stabia CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

A.S. 2020-2021

Il *Curricolo delle competenze digitali dell'I.I.S. "Enzo Ferrari"* è stato elaborato dall'Animatore Digitale e dai docenti della Commissione per l'innovazione digitale dell'I.I.S. "Enzo Ferrari" e sarà utilizzato per le attività di progettazione dei Consigli di classe a partire dall'A.S. 2020-2021.

Tale documento viene aggiornato annualmente dai docenti del Team per l'innovazione digitale prima della condivisione con i Dipartimenti disciplinari e con il Collegio dei docenti, che partecipano attivamente alla sua revisione e alla conseguente approvazione.

Principali riferimenti normativi del *Curricolo delle competenze digitali dell'I.I.S. "Enzo Ferrari"* di primo biennio, secondo biennio e quinto anno:

- L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58;
- Decreto n. 851 del 27 ottobre 2015 (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione#14);
- D.Lgs. 62/2017, art. 12, comma 2.

Principali documenti utilizzati per la progettazione del *Curricolo delle competenze digitali A.S. 2020-2021*, adeguato alla normativa europea:

- *COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO*, allegato alla *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*;¹
- *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo*, traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID) dell'ed. originale di Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell'European Commission's Joint Research Centre.

Secondo quanto riportato nel documento *COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO*, allegato alla *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, la competenza digitale «presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico».²

¹Cfr. <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pdf>, p. 20.

²Cfr. *ibidem*.

Le «conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza» e che ogni individuo dovrebbe esercitare sono riassunte nella tabella sottostante:

«Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti erischi»	«Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti»
«Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali»	«Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi»
«Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali»	«Essere capaci di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali»

«Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti».

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

SECONDO IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1⁴

AREA DI COMPETENZA 1.	AREA DI COMPETENZA 2.	AREA DI COMPETENZA 3.	AREA DI COMPETENZA 4.	AREA DI COMPETENZA 5.
<i>Informazione e data literacy</i>	<i>Comunicazione e collaborazione</i>	<i>Creazione di contenuti digitali</i>	<i>Sicurezza</i>	<i>Problem solving</i>
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	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente	5.1 Risolvere i problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Tabella 1

AREA DI COMPETENZA 1. <i>Informazione e data literacy</i>	Definizione della competenza ⁵
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»
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»
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».

⁴DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo (https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf), traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID); ed. originale Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell'European Commission's Joint Research Centre. La selezione cromatica per le sezioni delle tabelle corrispondenti alle singole competenze ripropone quella del documento citato a cura dell'AgID. Le competenze selezionate per il Curricolo dell'I.I.S. "Enzo Ferrari" sono evidenziate in grassetto.

⁵Tutte le citazioni presenti nelle **Tabelle 1-5** s'intendono tratte dal documento *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento*

per le competenze digitali dei cittadini cit., pp. 23-43.

EMAIL nais09700b@istruzione.it

SEDE CENTRALE C/mare di Stabia (Na)
via Savorito 9 · info/fax 081.8715123

SUCCURSALE C/mare di Stabia (Na)
via D'Annunzio · info/fax 081.8717018

SEDE ASSOCIATA Gragnano (Na)
via Santa Croce 47 · info/fax 081.8736882

Tabella 2

AREA DI COMPETENZA 2. <i>Comunicazione e collaborazione</i>	Definizione della competenza
2.1 Interagire con le tecnologie digitali	«Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto».
2.2 Condividere con 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».
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con 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».
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».
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».
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».

Tabella 3

AREA DI COMPETENZA 3. <i>Creazione di contenuti digitali</i>	Definizione della competenza
3.1 Sviluppare contenuti digitali	«Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali».
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	«Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti».
3.3 Copyright e licenze	«Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali».
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».

Tabella 4

AREA DI COMPETENZA 4. <i>Sicurezza</i>	Definizione della competenza
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».
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 se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti. ».
4.3 Tutelare 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 se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. ».
4.4 Tutelare l'ambiente	«Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo».

Tabella 5

AREA DI COMPETENZA 5. <i>Problem solving</i>	Definizione della competenza
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 all'eliminazione di problemi più complessi)».
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	«Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)».
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».
5.4 Identificare i gap di competenze digitali	«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».

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI DELL'I.I.S. "ENZO FERRARI"

AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 1.	ABILITÀ	
AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (accesso a siti web, blog, database digitali e navigazione al loro interno). - Saper progettare e utilizzare strategie personali di ricerca (navigazione crossmediale in piattaforme digitali, utilizzo di QRcode per l'accesso alle informazioni etc.). - Saper operare secondo principi dell'<i>information literacy</i>/competenza informativa (definire l'obiettivo, scegliere la strategia di ricerca, localizzare la fonte, utilizzare le informazioni). - Saper individuare, illustrare e soddisfare i bisogni formativi personali (utilizzare siti web, blog, database digitali per ricerche e attività didattiche). - Essere in grado di accedere ai contenuti trovati e saper navigare al loro interno. 	Primo e secondo biennio. Quinto anno.
	1.2/1.3 Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper analizzare, confrontare e valutare database (blog, e-book etc.) e fonti di dati digitali (siti web, archivi online etc.) per interpretare criticamente l'affidabilità di informazioni e contenuti didattici (elementi bibliografici, citazioni autoriali etc.). - Essere in grado di organizzare (archiviare e recuperare attraverso app) dati, informazioni e contenuti didattici (link, sezioni testuali autoriali, informazioni bibliografiche). 	
AREA STORICO-UMANISTICA	COMPETENZA AREA 2.	ABILITÀ	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale adeguandoli al contesto di riferimento (interazione in chat - da Tablet/smartphone - con il gruppo classe per comunicazioni e/o attività didattiche) - Essere in grado di lavorare in rete (<i>networking</i>) per creare e trasmettere informazioni e dati (ad es. agire in classi virtuali, comunicare attraverso strategie di <i>storytelling</i> crossmediale etc.). - Saper operare negli ambienti digitali adoperando modalità di comunicazione diverse e rispettando il punto di vista altrui. 	Primo e secondo biennio. Quinto anno.
	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di condividere informazioni, dati e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate al contesto di riferimento. - Essere in grado di attribuire la titolarità di uno scritto. - Essere in grado di verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto scritto. 	
	2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> - Saper adottare norme comportamentali adeguate (improntate a decoro, rispetto, discrezione) nell'utilizzo delle ICT (studio, lavoro di gruppo) e nell'interazione in ambienti digitali (blog, piattaforme didattiche ed e-learning). - Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete. - Saper impiegare strategie comunicative adattandole al contesto di riferimento. - Saper inviare e-mail complete e corrette (recanti, ad. es., l'argomento nella sezione dell'OGGETTO). 	

⁷ I riferimenti testuali per competenze e abilità sono tratti anche dal *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze*

digitali dei cittadini cit., pp. 23-27, 30, 32-33, 37-38, 41-42.

COMPETENZA AREA 3.		ABILITÀ	
3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Saper creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (.doc, .xls, .ppt, .pdf, .odt, .ods, .odp, .rtf, .jpg, .png, etc.).	Primo e secondo biennio. Quinto anno	
	- Saper utilizzare software e app web based per creare, modificare e salvare contenuti didattici digitali. - Saper sintetizzare e mediare contenuti multimediali (attraverso mappe concettuali e/o mentali digitali, timeline, docuvideo etc.).		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- Saper lavorare con vari contenuti digitali (video, infografiche, presentazioni multimediali etc.) modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) per crearne di nuovi e originali.		
COMPETENZA AREA 4.		ABILITÀ	
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Saper applicare strumenti e modalità appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti didattici digitali (piattaforma online, sito web, blog scolastico). - Saper condividere i dati, selezionando i contenuti appropriati o meno e proteggendo se stessi e gli altri da pericoli di violazione della privacy. - Essere in grado di comprendere le modalità di utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali scolastici/didattici e di valutarne l'accettabilità per ciò che riguarda la tutela dei diritti e della privacy.	Primo e secondo biennio. Quinto anno.	
	- Saper illustrare le basilari norme della politica sulla privacy riguardanti le regole di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.		
4.3 Tutelare la salute e il benessere	- Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali applicando le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico.		
	- Essere in grado di utilizzare diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale (creazione di spazi digitali di condivisione d'informazioni e materiali contro il cyberbullismo – chat/blog etc.).		
COMPETENZA AREA 5.		ABILITÀ	
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	- Saper riconoscere le esigenze personali legate a un proficuo svolgimento dell'attività didattica (ad es. selezionare le risorse idonee all'attività da un elenco proposto dal docente). - Saper utilizzare strumenti e modalità diversificati per adattare e personalizzare gli ambienti digitali rispetto alle esigenze personali.	Primo e secondo biennio. Quinto anno	
	- Saper applicare tecnologie e digitali strumenti diversificati per creare processi e prodotti innovativi. - Essere in grado di applicare vari processi cognitivi per risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali. - Saper adottare prospettive alternative che consentano la scoperta di soluzioni a situazioni problematiche negli ambienti digitali.		

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

ESEMPI DIDATTICO-OPERATIVI

Il presente documento, esente da qualsivoglia pretesa di esaustività informativa e sempre integrabile, è il frutto di un lavoro di gruppo effettuato dai docenti del Team per l'innovazione digitale del I.I.S. "Enzo Ferrari".

L'Animatore Digitale ha sviluppato una seria riflessione sul *Curricolo delle competenze digitali* d'Istituto, elaborando progressivamente il seguente elenco di esempi didattico-operativi quale strumento che possa fungere da guida per le attività quotidiane dei docenti, nonché per un proficuo ed efficace avviamento di un lavoro collegiale sulle competenze trasversali e interdisciplinari di cittadinanza digitale.

COMPETENZA	ESEMPI DIDATTICO-OPERATIVI (lo studente è in grado di ...)
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità (Treccani, Oilproject/WeSchool, matematicamente, Redooc, etc.). • Saper navigare all'interno di siti web, blog etc. ricercando i dati attraverso parole chiave efficaci. • Riconoscere una fake news. • Selezionare dati (anche in trasformazione diacronica) attraverso la navigazione crossmediale (dalla televisione alla Rete; dal testo al cinema; dallo smartphone alle piattaforme multimediali, anche attraverso l'utilizzo di QRCode per facilitare l'accesso alle informazioni). • Individuare articoli relativi a eventi specifici ed oggetto di ricerca Esempi di ricerche: <ul style="list-style-type: none"> ○ cercare immagini e fotografie (anche d'epoca) ○ cercare documenti storico-artistici relativi a specifici eventi ○ individuare brevi filmati relativi a specifici eventi <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:⁸</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione • individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione nei suddetti siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno • utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel libro di testo digitale, individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.
1.2/3 VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte. • Confrontare informazioni provenienti da fonti differenti per valutarne l'attendibilità e selezionare adeguatamente la fonte principale di riferimento. • Leggere e analizzare dati in tabelle grafici, anche da fonti digitali differenti, e

⁸ Tutti gli scenari di apprendimento s'intendono citati dal documento *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo* (https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf), cit., pp. 23-25, 26, 30, 32-33, 37-38, 41-42.

	<p>valutare la fonte più adeguata e la rappresentazione più corretta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare due testi coevi e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessanotizia/evento. • Confrontare due testi in successione cronologica e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessanotizia/evento. • Confrontare due testi coevi e di tipologie diverse riferiti allo stesso evento/notizia. • Creare bibliografie e sitografieragionate. <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare da un elenco, nel libro di testo digitale, di blog e database digitali contenenti riferimenti bibliografici quelli comunemente utilizzati poiché credibili e affidabili; • individuare una app sul tablet per organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali relativi a un argomento specifico dei riferimenti bibliografici e utilizzarla per recuperarli all'occorrenza per la relazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
<p>2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloudetc.) • Realizzare attività di twinning <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo; • utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet (ad es. il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo; • risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo di chat.

<p>2.2 Condividere con le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con idocenti); • riconoscere la validità scientifica di uno scritto; • riconoscere le fakenews; • attribuire la corretta titolarità di uno scritto; • verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto letto e scritto. <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 icompagni.
	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare i diritti d'autore sul materiale che produce • Non cambiare le parole in caso di 'forward' o un 're-posting' di un messaggio ricevuto

2.5 NETIQUETTE

- In caso di 're-posting' di un messaggio personale ad un gruppo, chiedere il permesso al mittenteoriginario
- Non spedire mail 'chain letters' (catene diS.Antonio)
- Non spedire messaggi 'caldi' ('flames'), neanche in risposta a messaggi analoghi ricevuti, evitando il 'flaming' ('aggressività') e le 'flame wars' nelle comunicazioni
- In caso di 'flames' necessari (se si vuole polemizzare, anche ironicamente), utilizzare i flag 'FLAME ON' e 'FLAME OFF' per incorniciare il testopolemico
- Accertarsi di essere destinatario (non CC - per conoscenza) del messaggio/e-mail cuirisponde
- Inserire sempre l'oggetto (subject) nell'intestazione delmessaggio/e-mail
- Creare un breve 'signature file' (file di firma) standard e configurare il programma "client" di posta in modo da aggiungerlo automaticamente ai messaggispediti
- Includere nel subject (oggetto) dell'e-mail "Testo Lungo", per segnalare messaggi superiori a 100linee
- Utilizzare correttamente il font nella scrittura e nella comunicazione sul web (font serif/carattere con grazie: Times New Roman; font sans serif/carattere senza grazie:Arial)
- Utilizzare maiuscole e minuscole nella scrittura (un testo scritto in maiuscolo è interpretato come fraseurlata)
- Utilizzare simboli per segnalare l'enfasi data a singoli termini oespressioni
- Utilizzare l'underscore per indicare il sottolineato (es.The dark half è il mio romanzopreferito)
- Essere sintetico ed efficace nellecomunicazioni
- Non allegare file voluminosi (superiori a 50 Kilobytes) ai messaggi di posta elettronica
- Non inviare messaggi pubblicitari non richiesti (unsolicited) e/o fuori tema (off-topic)
- Evitare di spedire messaggi configurabili quali inutili risposte arisposte
- Evitare il 'cross-posting' (invio di un messaggio a più di una mailinglist)
- Citare le fonti (link etc.) di quantoscritto

Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:

- risolvere problemi di galateo che si verificano con i compagni mentre si utilizza una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) per il lavoro di gruppo (ad es. critiche vicendevoli tra compagni diclasse);
- creare regole di comportamento appropriato, anche mentre si lavora online in gruppo, che possono essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola;
- guidare i compagni di classe riguardo a ciò che costituisce un comportamento digitale appropriato quando si lavora con altri in una piattaformadigitale.

Creazione di contenuti digitali	
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversiformati. Creare linee del tempo con Timeline. Creare blog o siti tematici. Creare file di elaborazione dati e sintesi di informazioni. Creare video, post, pagine web. Creare e-book, riviste digitali e infografiche. Creare mappe e mindmap. Creare presentazioni efficaci, word art e immagini interattive.
	<p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> trovare il modo di creare una presentazione digitale animata utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per aiutarmi a esporre il lavoro ai compagni di classe; individuare altri strumenti digitali nel libro di testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai compagni di classe sulla lavagna interattiva.
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Lavorare con vari contenuti digitali modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) per crearne di nuovi e originali. Selezionare immagini e video non protetti da copyright per utilizzarli quali risorse digitali e/o integrarli all'interno di contenuti digitali <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare come aggiornare una presentazione digitale animata creata per presentare il lavoro personale ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi da mostrare alla classe utilizzando la lavagna digitale interattiva.
SICUREZZA	

<p>4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e licenze • Condividere dati selezionando i contenuti più appropriati al contesto di riferimento • Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente • Navigare in anonimato • Usare password complesse e non divulgarle (ponendo attenzione a non farle vedere quando si immettono) • Verificare che l'uso di immagini, suoni e video non sia protetto da copyright • Controllare la diffusione dei dati personali <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere la modalità più appropriata per proteggere i dati personali (ad es. indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; • distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la privacy personale e quella dei compagni di classe vengano danneggiate; • valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i dati personali sulla piattaforma digitale siano appropriate e accettabili per ciò che riguarda i diritti e la privacy personali; • superare situazioni complesse che possono verificarsi con i dati personali e quelli dei compagni di classe mentre si utilizza la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la "politica sulla privacy" della piattaforma.
<p>4.3 TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche • Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche • Porre attenzione a cavi e prese elettriche • Non modificare la posizione nella quale si trovano i Personal Computer. • Leggere, decodificare ed interpretare in maniera condivisa i testi regolativi sui temi in oggetto (per es. Regolamenti interni)

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare i documenti di <i>Generazioni connesse</i>, individuando situazioni a rischio e relativi comportamenti da non adottare, anche attraverso la partecipazione a lavori di gruppo, sceneggiature teatrali, attività di role playing
PROBLEM SOLVING	
<p>5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti e gestendo linkspecifici • Leggere informazioni e contenuti gestendo linkspecifici • Interagire in classivirtuali • 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, ad esempio mobilità internazione e istruzione domiciliare o altro) • Individuare, leggendo informazioni e contenuti digitali, quali sono le risorse più adeguate per poter svolgere un compito • Ricercare liberamente in rete risorse utili al proprio apprendimento • Individuare tipologie e tecniche di presentazione di un compito funzionali al contesto e al contenuto • Essere in grado di lavorare con il menu "impostazioni" <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante scegliere un gioco educativo che possa aiutare a fare un esercizio; • impostare l'interfaccia nella lingua prescelta.
<p>5.3 UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare storie di <i>digitalstorytelling</i> • Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità (Spark page, Spark post, PREZI,...) • Creare libri digitali attraverso software open source e toolvari • Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati • Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione <i>cloud</i> in ambito didattico (Edmodo, Google classroom, Moodle, Eduopen MOOC etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti da docenti • Allegare materiale didattico o un compito in ambiente <i>cloud</i> • Utilizzare correttamente una chat di classe per condividere materiali didattici tra pari (mantenendo anche contatti con gli studenti in mobilità)

A CURA DI AD, TEAM PER L'INNOVAZIONE E TEAM DOCENTI 10 DEL LICEO SCIENTIFICO "G. GALILEI".

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

I.I.S. "ENZO FERRARI" - A.S. 2020-2021

Le competenze selezionate nella presente rubrica valutativa sono opportunamente declinate nel *Curricolo delle competenze digitali* del Liceo "G. Galilei".

Gli indicatori dei livelli di padronanza sono tratti dal documento *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo* (https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf), traduzione in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale AgID (ed. originale Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell'European Commission's Joint Research Centre), pp. 23-25, 26-27, 30, 32-33, 37-38, 41-42. In particolare, le parole chiave **evidenziate in grassetto** sono sempre citate dalle pagine appena indicate.

La rubrica si riferisce alla declinazione curricolare delle competenze digitali e, pertanto, sarà oggetto di annuale revisione e integrazione a cura dell'AD, dei docenti del Team per l'innovazione e del Team docenti 10, e di finale approvazione dei Dipartimenti disciplinari e del Collegio dei docenti.

I docenti si riferiranno a tale rubrica generale per valutare, entro lo scrutinio di giugno, la/e competenza/e digitale/i dei discenti selezionata/e nel corso della progettazione didattica dei singoli Consigli di classe. A tal proposito, i docenti potranno considerare il documento *Curricolo delle competenze digitali. Esempi didattico-operativi*, realizzato a cura del Team per l'innovazione e dei docenti opportunamente formati e progressivamente aggiornato.

A tale strumento valutativo generale si aggiunge la *Rubrica analitica di valutazione di un prodotto didattico multimediale (Allegato 1)*, in qualità di mera guida utilizzabile facoltativamente dai docenti.

Allegato 1

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI – I.I.S. “Enzo Ferrari”- Castellammare di Stabia

AREA 1	INFORMAZIONE E DATA LITERACY		
COMPETENZA 1.1	NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato (DigComp5-6)
RICERCA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Individuare i fabbisogni informativi personali; <input type="checkbox"/> identificare semplici strategie di ricerca personali; <input type="checkbox"/> selezionare/trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; <input type="checkbox"/> accedere in maniera semplicistica ad informazioni e dati, navigando al loro interno. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Spiegare/illustrare i fabbisogni informativi personali; <input type="checkbox"/> spiegare/organizzare strategie personali di ricerca personali, ben definite e sistematiche; <input type="checkbox"/> svolgere e organizzare ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, <input type="checkbox"/> spiegare/descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Soddisfare/valutare i fabbisogni informativi personali; <input type="checkbox"/> proporre/variare strategie di ricerca personali; <input type="checkbox"/> applicare/adequare strategie di ricerca per trovare dati, informazioni e contenuti adatti in ambienti digitali, <input type="checkbox"/> mostrare/spiegare come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno in maniera consapevole
COMPETENZA 1.2/1.3	VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato (DigComp5-6)
VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Rilevare credibilità e affidabilità di fonti generali di dati, informazioni e contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Eseguire analisi, interpretazione, confronto e valutazioni di credibilità e affidabilità delle fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; dati, informazioni e contenuti digitali sempre ben definiti. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Svolgere una valutazione di: credibilità e affidabilità di fonti variegate di dati, informazioni e contenuti digitali; di dati, informazioni e contenuti digitali variegati. <input type="checkbox"/> Valutare criticamente: credibilità e affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; dati, informazioni e contenuti digitali.

<p>GESTIONE</p>	<p><input type="checkbox"/> Individuare e riconoscere modalità per organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</p>	<p><input type="checkbox"/> Selezionare e organizzare dati, informazioni e contenuti per archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali strutturati.</p>	<p><input type="checkbox"/> Manipolare e organizzare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'elaborazione, l'archiviazione e il recupero in un ambiente strutturato.</p> <p><input type="checkbox"/> Adeguare la gestione, l'organizzazione e l'elaborazione di informazioni, dati e contenuti, anche in modo da recuperarli e archivarli nel modo più facile e opportuno nell'ambiente strutturato più adatto.</p>
------------------------	---	--	--

AREA 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
COMPETENZA 2.1	INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato(DigComp 5-6)
INTERAZIONE	<input type="checkbox"/> Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione; <input type="checkbox"/> identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.	<input type="checkbox"/> Interagire con svariate tecnologie digitali semplici in modo ben definito sistemico ; <input type="checkbox"/> scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti <input type="checkbox"/> e di routine/appropriati a un determinato contesto.	<input type="checkbox"/> Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
COMPETENZA 2.2	CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato(DigComp 5-6)
CONDIVISIONE	<input type="checkbox"/> Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti; <input type="checkbox"/> individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	<input type="checkbox"/> Scegliere/utilizzare tecnologie digitali appropriate e ben definite per la condivisione di informazioni, dati e contenuti; <input type="checkbox"/> spiegare in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali; <input type="checkbox"/> illustrare pratiche ben definite e sistematiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	<input type="checkbox"/> Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali; <input type="checkbox"/> valutare le tecnologie digitali più appropriate per la condivisione di dati e informazioni; <input type="checkbox"/> mostrare agli altri in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali; <input type="checkbox"/> adattare il proprio ruolo di intermediario; <input type="checkbox"/> applicare/variare una varietà di pratiche appropriate di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.
COMPETENZA 2.5	NETIQUETTE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato(DigComp 5-6)

<p>NETIQUETTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Distinguere semplici norme comportamentali e know-how per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali; <input type="checkbox"/> scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a pubblico e contesto; <input type="checkbox"/> distinguere differenze culturali generazionali semplici considerare nell'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Chiarire/discutere norme comportamentali e know-how definiti e sistematici per utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali; <input type="checkbox"/> esprimere/discutere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a pubblico e contesto; <input type="checkbox"/> descrivere differenze culturali generazionali ben definite da considerare nell'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Applicare/adattare norme comportamentali e know-how diversificati/appropriati per utilizzare le tecnologie digitali e per interagire in ambienti digitali; <input type="checkbox"/> applicare/adattare strategie di comunicazione diversificate/appropriate adatte a pubblico e contesto; <input type="checkbox"/> applicare differenze culturali generazionali diversificate da considerare nell'interazione in ambienti digitali.
--------------------------	---	--	---

AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
COMPETENZA 3.1	SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	☐ Livello base (DigComp1-2)	☐ Livello intermedio (DigComp3-4)	☐ Livello avanzato (DigComp5-6)
SVILUPPO	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Individuare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali semplici in formati non complessi; ☐ scegliere semplici modalità espressive attraverso la creazione/individuazione di strumenti digitali non complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Indicare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali ben definiti in vari formati definiti e sistematici; ☐ esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Applicare modalità per la creazione e la modifica dei contenuti digitali in formati variegati e appropriati; ☐ mostrare/adattare modalità espressive complesse attraverso la creazione di strumenti digitali opportuni.
COMPETENZA 3.2	INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI		
	☐ Livello base (DigComp1-2)	☐ Livello intermedio (DigComp3-4)	☐ Livello avanzato (DigComp5-6)
INTEGRAZIONE E RIELABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Scegliere modalità semplici per modificare, affinare, migliorare/integrare voci non complesse di contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Spiegare/discutere modalità per modificare, affinare, migliorare/integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Lavorare con informazioni e contenuti nuovi, diversi e specifici e valutare le modalità più appropriate per modificarli, affinarli, migliorarli/integrarli per crearne di nuovi e originali.

AREA 4	SICUREZZA		
COMPETENZA 4.2	PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI		
	☐ Livello base (DigComp1-2)	☐ Livello intermedio (DigComp3-4)	☐ Livello avanzato (DigComp5-6)
PROTEZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Scegliere semplici modalità per proteggere dati personali e privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo; ☐ individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni; ☐ individuare semplici clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo; ☐ spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni; ☐ individuare/indicare clausole ben definite e sistematiche delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Scegliere e applicare modalità diverse e appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo; ☐ valutare e applicare modalità specifiche diverse e appropriate per condividere informazioni e dati personali proteggendo se stessi e gli altri da eventuali pericoli e danni; ☐ valutare l'adeguatezza spiegare le clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.
COMPETENZA 4.3	TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI		
	☐ Livello base (DigComp1-2)	☐ Livello intermedio (DigComp3-4)	☐ Livello avanzato (DigComp5-6)
TUTELA	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Distinguere semplici modalità di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico; ☐ scegliere semplici modalità per proteggere se stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali; ☐ individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Spiegare modalità ben definite e sistematiche di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico; ☐ scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggere se stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali; ☐ indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere e l'inclusione sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Mostrare variegate modalità di utilizzo delle tecnologie digitali (anche distinguendo tra esse quelle più appropriate) per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico; ☐ applicare/adattare diverse modalità (scegliendo tra le più appropriate) per proteggere se stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali; ☐ variare l'utilizzo delle diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.

AREA 5	PROBLEM SOLVING		
COMPETENZA 5.2	IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato (DigComp5-6)
IDENTIFICAZIONE	<input type="checkbox"/> Individuare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali; <input type="checkbox"/> riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; <input type="checkbox"/> scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	<input type="checkbox"/> Indicare/spiegare le esigenze personali ben definite e sistematiche nell'uso delle tecnologie digitali; <input type="checkbox"/> scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; <input type="checkbox"/> scegliere modalità semplici ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	<input type="checkbox"/> Valutare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali; <input type="checkbox"/> scegliere e applicare diversi appropriati strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; <input type="checkbox"/> utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.
COMPETENZA 5.3	UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	<input type="checkbox"/> Livello base (DigComp1-2)	<input type="checkbox"/> Livello intermedio (DigComp3-4)	<input type="checkbox"/> Livello avanzato (DigComp5-6)
UTILIZZO	<input type="checkbox"/> Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze e innovare processi e prodotti; <input type="checkbox"/> dimostrare interesse/seguire, sia individualmente che in maniera collaborativa, i processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche non complesse negli ambienti digitali.	<input type="checkbox"/> Scegliere/distinguere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi ben definiti ; <input type="checkbox"/> partecipare, sia individualmente che in maniera collaborativa, ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche variegata negli ambienti digitali.	<input type="checkbox"/> Applicare/adattare strumenti e tecnologie digitali diversi e appropriati per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi; <input type="checkbox"/> applicare, sia individualmente che in maniera collaborativa, processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

LIVELLI DI PADRONANZA DI RIFERIMENTO DEL FRAMEWORK DIGCOMP⁹

LIVELLI IN
DIGCOMP 1.0

LIVELLI IN
DIGCOMP 2.1

COMPLESSITÀ
DEI COMPITI

AUTONOMIA

DOMINIO
COGNITIVO

BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
AVANZATO	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione

RUBRICA ANALITICA DI VALUTAZIONE

COMPITO COMPLESSO: PRODOTTO DIDATTICO MULTIMEDIALE

DIMENSIONI	DOCUMENTAZIONE, RIELABORAZIONE DEI CONTENUTI (<i>PROBLEM SOLVING</i>)	ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO, GESTIONE DEI TEMPI, COOPERAZIONE	CONOSCENZA DEL SOFTWARE UTILIZZATO; PROGETTAZIONE EFFICACE DEL PRODOTTO
CRITERI	SAPER RICERCARE LE INFORMAZIONI; SAPER ARGOMENTARE, SCHEMATIZZARE E ATTUALIZZARE CONOSCENZE SELEZIONATE	SAPER ORGANIZZARE LA PRESENTAZIONE, COOPERANDO CON I COMPAGNI, CONTROLLANDO I TEMPI E UTILIZZANDO LA MEMORIA VISIVA	SAPER PROGETTARE UN PRODOTTO TECNICAMENTE ADEGUATO E COSTRUIRE COLLEGAMENTI IPERTESTUALI
LIVELLI	INDICATORI		
AVANZATO	DOCUMENTAZIONE ORIGINALE E SIGNIFICATIVA; RIELABORAZIONE COMPLETA, SICURA E CORRETTA DI CONTENUTI SELEZIONATI ED ESAURIENTI, CRITICAMENTE CONTESTUALIZZATI.	ORGANIZZAZIONE E RISPETTO AUTONOMO DI TEMPI E SITUAZIONI; PROGETTAZIONE SICURA DEL LAVORO; PARTECIPAZIONE EFFICACE ALLA PRESENTAZIONE; COOPERAZIONE PROPOSITIVA CON I MEMBRI DEL TEAM	UTILIZZO PIENO ED EFFICACE DEL SOFTWARE/TOOL/APP. L'APPLICAZIONE È AUTONOMA ED EFFICACE, ATTENTA ALL'INSERIMENTO DI COLLEGAMENTI IPERTESTUALI SIGNIFICATIVI. PROGETTAZIONE DELLA PARTE GRAFICA PIENAMENTE ADEGUATA AL CONTESTO, RELATIVAMENTE ALLA STRUTTURA DELLE SINGOLE COMPONENTI.
	ANCORE <i>Presenza di informazioni complete e documentate, di schemi, grafici e mappe concettuali. Argomentazione rigorosa, persuasiva ed efficace. Fonti sempre citate.</i>	<i>Contatto visivo con la presentazione funzionale alla spiegazione, non necessitante di lettura. Tempistica pienamente rispettata, anche con aggiustamenti contingenti. Partecipazione propositiva nel discorso complessivo.</i>	<i>Presenza di collegamenti ipertestuali rigorosi e puntuali. Perfetto equilibrio tra testo e immagini; i caratteri sono chiari e leggibili. Il prodotto multimediale è completo e correttamente impostato (layout, temi, musica, immagini)..</i>
INTERME-	DOCUMENTAZIONE CORRETTA E RIELABORAZIONE SICURA DI CONTENUTI SELEZIONATI E COERENTI CON LO SCOPO DEL PROGETTO.	ORGANIZZAZIONE CORRETTA DI TEMPI E SITUAZIONI; PROGETTAZIONE REGOLARE DEL LAVORO; INTERAZIONE COLLABORATIVA CON I MEMBRI DEL TEAM.	UTILIZZARE CORRETTO DEL SOFTWARE/TOOL/APP. APPLICAZIONE GENERALMENTE ATTENTA ALL'INSERIMENTO DI COLLEGAMENTI IPERTESTUALI. PROGETTAZIONE DELLA PARTE GRAFICA ADEGUATA AL CONTESTO, RELATIVAMENTE ALLA STRUTTURA DELLE SINGOLE COMPONENTI.

EMAIL nais09700b@istruzione.it

SEDE CENTRALE C/mare di Stabia (Na)
via Savorito 9 · info/fax 081.8715123

SUCCURSALE C/mare di Stabia (Na)
via D'Annunzio · info/fax 081.8717018

SEDE ASSOCIATA Gragnano (Na)
via Santa Croce 47 · info/fax 081.8736882

DIO	ANCORE	<i>Presenza di schemi e di informazioni ben selezionate, desunte da fonti non sempre citate. Argomentazione efficace.</i>	<i>Generale contatto vivo con la presentazione. Controllo non sempre efficace dei tempi a disposizione, erosi da aggiustamenti contingenti. Partecipazione uguale agli altri membri del team nel discorso complessivo.</i>	<i>Presenza di collegamenti ipertestuali pertinenti. Diffuso equilibrio tra testo e immagini; chiarezza e leggibilità dei caratteri da perfezionare. Il prodotto multimediale è completo, anche se non sempre correttamente impostato (layout, temi, musica, immagini).</i>
		DOCUMENTAZIONE GENERALMENTE CORRETTA; RIELABORAZIONE SEMPLICE DI CONTENUTI ESSENZIALI.	RISPETTO NON SEMPRE PROPORZIONATO DEI TEMPI; QUALCHE DIFFICOLTÀ NELL'ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO; COOPERAZIONE POCO ATTIVA CON I MEMBRI DEL TEAM.	UTILIZZO ESSENZIALE DEL SOFTWARE/TOOL/APP; PRESENZA DI SEMPLICI COLLEGAMENTI IPERTESTUALI. L'APPLICAZIONE MINIMA. PROGETTAZIONE DELLA PARTE GRAFICA NON SEMPRE ADEGUATA AL CONTESTO, RELATIVAMENTE ALLA STRUTTURA SINGOLE COMPONENTI.
BASE	ANCORE	<i>Presenza di informazioni semplici. Argomentazione condotta in modo essenziale. Le fonti non risultano sempre citate.</i>	<i>Costante contatto vivo con la presentazione. Rispetto dei tempi gradualmente difficoltoso, con tagli occasionali di parti del discorso e dei contenuti. Partecipazione meno significativa a quella degli altri membri del team nel discorso complessivo.</i>	<i>Presenza di pochi collegamenti ipertestuali. Generale equilibrio tra testo e immagini, sebbene i caratteri possano non risultare sempre chiari e leggibili. Il prodotto multimediale non è completo, ma impostato nelle sue caratteristiche generali (layout, temi, musica, immagini).</i>
		DOCUMENTAZIONE NON SEMPRE CORRETTA E RIELABORAZIONE DEI CONTENUTI SUPERFLUI.	ORGANIZZAZIONE DIFFICOLTOSA DEL LAVORO DI PROGETTAZIONE; MANCATO RISPETTO DEI TEMPI; COOPERAZIONE MINIMA CON I MEMBRI DEL TEAM.	UTILIZZO IMPRECISO DEL SOFTWARE/TOOL/APP; ASSENZA DI COLLEGAMENTI IPERTESTUALI. PROGETTAZIONE DELLA PARTE GRAFICA NON ADEGUATA AL CONTESTO, RELATIVAMENTE ALLA STRUTTURA DELLE SINGOLE COMPONENTI.
LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO	ANCORE	<i>Presenza di informazioni poco organizzate. Le fonti sono raramente citate.</i>	<i>Contatto vivo con la presentazione e lettura imprescindibili per la spiegazione. Mancato rispetto dei tempi, con presentazioni troppo brevi o troppo lunghe, con momenti vuoti o con improvvisi tagli dei contenuti. Partecipazione sensibilmente meno significativa a quella degli altri membri del team nel discorso complessivo.</i>	<i>Mancanza di collegamenti ipertestuali. Non vi è sempre equilibrio tra testo e immagini; i caratteri spesso non sono chiari e risultano difficilmente leggibili. Il prodotto multimediale non è completo (layout, temi, musica, immagini).</i>

LEGENDA

DIMENSIONI	aspetti da considerare (caratteristiche della prestazione)
CRITERI	in base a cosa giudicare (definiscono i traguardi formativi)
INDICATORI	evidenze osservabili
LIVELLI	grado di raggiungimento misurato
ÀNCORE	esempi concreti di prestazione (definiti in base agli indicatori scelti)

