



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico

Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE |

OTTOBRE-NOVEMBRE 2024



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

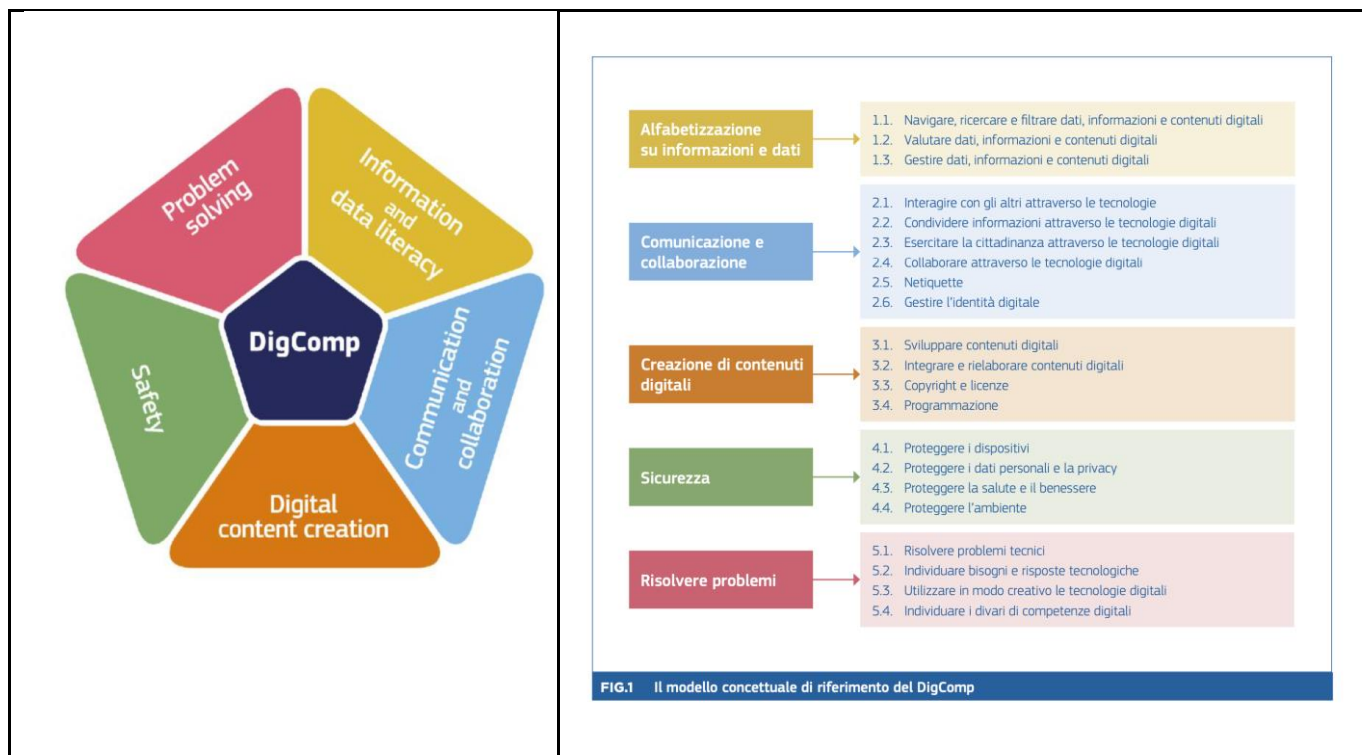
- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

Premessa

Il quadro *DigComp*, fondamentale per gli obiettivi dell'UE in materia di miglioramento delle competenze digitali, sostiene il piano d'azione dell'UE per l'istruzione digitale 2021-2027, che a sua volta contribuisce alla priorità della Commissione "Un'Europa pronta per l'era digitale" e a Next Generation EU.

Il quadro *DigComp* individua le componenti chiave della competenza digitale in cinque settori e 21 competenze specifiche. L'ultima versione, DigComp 2.2 (2022), è la quarta iterazione:

- Fornisce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, competenze e attitudini che aiutano i cittadini a impegnarsi con fiducia, in modo critico e sicuro con le tecnologie digitali e con quelle nuove ed emergenti come i sistemi guidati dall'intelligenza artificiale (IA).
- Nella seconda parte della pubblicazione, fornisce un'istantanea del materiale di riferimento esistente per DigComp, consolidando pubblicazioni e riferimenti precedentemente pubblicati.
- Gli allegati comprendono un'appendice specifica sui cittadini che interagiscono con i sistemi di IA e sul lavoro a distanza/ibrido. L'allegato 4, in particolare, segue le linee guida sull'accessibilità digitale.



[Digital Competence Framework for Citizens \(DigComp\) - European Commission](#)

In riferimento alla costruzione e allo sviluppo delle competenze digitali e delle competenze di cittadinanza digitale, trasversali a tutte le discipline e intrinsecamente connesse ad esse, il curriculum digitale del Liceo “E. Pascal”, elaborato alla luce delle DigComp2.2, acquisisce direttamente dalla



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea l'obiettivo comune di “innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione per tutti i segmenti della popolazione” e di facilitare l'acquisizione delle competenze chiave “promuovendo molteplici approcci e contesti di apprendimento, anche con l'uso opportuno delle tecnologie digitali, nell'istruzione, nella formazione e nell'apprendimento”. Pertanto la promozione di tutte le competenze chiave interconnesse all'ambito digitale può realizzarsi attraverso percorsi che si basano sul curriculum proposto come una pista di lavoro indicativa e concreta.

E' uno strumento costruito da colleghi per i colleghi: perfettibile, flessibile, adattabile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno.

Linee metodologiche di applicazione del curriculum digitale d'Istituto

Il curriculum digitale rappresenta un approccio innovativo e integrato all'insegnamento che mira a sviluppare competenze digitali trasversali in tutti gli ambiti disciplinari. Le linee metodologiche per la sua applicazione si basano su principi chiave che favoriscono un apprendimento attivo e collaborativo.

- **Interdisciplinarietà e Trasversalità:** Il curriculum digitale deve essere progettato per essere applicabile a più discipline, integrando le tecnologie digitali in modo che ogni insegnante contribuisca allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Questo approccio consente di costruire un percorso formativo coeso e coerente nel tempo[1][5].

- **Metodologie Innovative:** Si incoraggia l'uso di metodologie didattiche innovative come il *Project Based Learning*, il *Digital Storytelling*, e il *Game-based Learning*. Questi metodi stimolano la creatività e l'impegno degli studenti, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e pertinente[2][4].

- **Apprendimento Attivo:** Gli studenti sono posti al centro del processo educativo, partecipando attivamente alla progettazione e creazione di contenuti digitali. Questo approccio promuove non solo la competenza digitale, ma anche *soft skills* come la collaborazione e la comunicazione[1][3].

Il curriculum digitale trova contesti d'uso e applicazioni didattiche in:

- **Attività Autentiche:** Progetti interdisciplinari, ad esempio il giornalino scolastico multimediale, la creazione di blog, la programmazione di videogiochi o l'uso di tecnologie come la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR) possono essere integrati nel curriculum per rendere l'apprendimento più significativo [1][2].

- **Integrazione nelle lezioni ordinarie:** Le competenze digitali possono essere incorporate nelle normali attività didattiche, permettendo agli studenti di utilizzare strumenti digitali per esplorare contenuti curriculari in modo interattivo mediante: Percorsi di *media education*: ad esempio attività di analisi critica di fonti, attività di sensibilizzazione e contrasto al cyberbullismo; Attività di *computational thinking* ad esempio programmazione visuale, robotica educativa; Didattica personalizzata con strumenti adattivi e piattaforme LMS [1][3][5].

- **Formazione Continua:** Il curriculum digitale deve essere visto come un percorso di apprendimento continuo per studenti e docenti, promuovendo una cultura del *lifelong learning*. Ciò implica l'aggiornamento costante delle metodologie didattiche e delle tecnologie utilizzate in aula[1][4].

Il Curriculum digitale del Liceo E. Pascal è strutturato:

- in 2 bienni ed 1 monoennio: si tratta di una scansione temporale indicativa e non rigida. Alcune



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

competenze ed attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti.

- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, senza una rigida separazione;
- per sviluppo di competenza (seconda colonna della progettazione): questa proposta vuole aiutare a tenere presente come una stessa area di competenza può svilupparsi in modo verticale ed orizzontale;
- per attività (quinta colonna della progettazione): si tratta di proposte non esaustive sul “come” la competenza può essere avviata, incrementata e agita;
- per esempi di risorse (sesta colonna della progettazione): anche in questo caso, l’intento è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.

Nella scuola secondaria la valutazione della competenza digitale concorre al voto di educazione civica e all'ammissione agli esami, integrando indicatori qualitativi e voti decimali [5].

La valutazione in itinere avviene attraverso rubriche osservative che monitorano: responsabilità nell'uso tecnologico, collaborazione in ambienti digitali, capacità di selezione critica delle informazioni [5].

La valutazione della competenza digitale nei licei avviene attraverso diversi strumenti e metodologie, che mirano a misurare le abilità degli studenti in un contesto sempre più digitalizzato. Ecco i principali strumenti utilizzati:

1. Digital Competence Assessment (DCA). Il modello DCA è uno dei più utilizzati per la valutazione della competenza digitale. Comprende due tipologie di prove: *Instant DCA*, Test rapidi che consistono in questionari a risposta chiusa, progettati per essere facilmente somministrabili e valutabili; *Situated DCA*: Prove che valutano la competenza digitale in contesti reali, richiedendo agli studenti di affrontare compiti complessi che simulano situazioni tecnologiche autentiche.

2. ECDL (European Computer Driving Licence) L'ECDL è uno strumento di certificazione ampiamente riconosciuto, che attesta le competenze informatiche di base. Le scuole possono utilizzare questo certificato per garantire che gli studenti abbiano raggiunto un livello adeguato di competenza digitale[4][8].

3. DigComp 2.2 Questo quadro europeo definisce le competenze digitali necessarie per i cittadini e fornisce un linguaggio comune per descrivere tali competenze. È utile per le scuole nel pianificare iniziative educative e monitorare lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

In calce a questo documento è fornito uno strumento di autovalutazione delle competenze digitali.

L’atto formale che spetta alle scuole a fine anno è: la **compilazione del modello di certificazione delle competenze per ciascuno studente**, a termine dello scrutinio finale delle seconde classi, senza soluzione di continuità tra gli adempimenti di scrutinio e quelli relativi alla certificazione, conclusione del lavoro collegiale del Consiglio di Classe.

La certificazione, obbligatoria per gli studenti che completano il ciclo di studi, come stabilito dal D.M. n°9 del 27 gennaio 2010, prevede al termine dei cicli scolastici livelli di padronanza (A-D):

Livello	Descrizione
A	Competenza avanzata con applicazione autonoma in contesti nuovi
B	Utilizzo efficace in situazioni note
C	Applicazione base con supporto



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

| D | Competenza iniziale

Citazioni:

[1] <https://icmaracalagonis.edu.it/allegati/all/68-curricolo-digitale.pdf>

[2] <https://www.formazioneumisura.it/corso/educazione-4-0-strumenti-e-buone-pratiche-per-un-curricolo-digitale-innovativo/>

[3] <https://icvolpago.edu.it/wp-content/uploads/sites/258/CURRICOLO-DIGITALE-2.pdf>

[4] <https://www.indire.it/2022/10/27/dal-curricolo-digitale-al-manifesto-del-digitale-nella-scuola/>

[5] <https://www.icvallelonga.edu.it/wp-content/uploads/2024/02/curricolo-digitale.pdf>

[6] <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/curricolo-digitale-per-il-docente-elementi-metodologici-per-scenari-di-apprendimento-innovativi/>



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
1. Alfabetizzazione e su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali	Iniziale	- accedere alle informazioni e orientarsi all'interno delle informazioni e dei dati	- individuare parole chiave adatte alla ricerca;	Distinguere tra fatti, opinioni e teorie Scovare le bufale:
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Base	- svolgere ricerche ben definite e sistematiche	- utilizzare ricerca avanzata per ottenere risultati più precisi; - salvare i contenuti didattici in diversi formati	Utilizzare I.A. per la ricerca avanzata https://www.perplexity.ai/
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio	- individuare informazioni e contenuti organizzando strategie di ricerca personali.	- realizzare file e cartelle dove raccogliere dati - utilizzare supporti di archiviazione esterni	Banche dati utilizzabili: Agenzia per l'Italia Digitale
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Iniziale	-Interagire con le tecnologie scegliendo i mezzi di comunicazione digitali appropriati al contesto	-Organizzare lavori di gruppo nei quali lo studente sia attivamente coinvolto	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace La Digitale Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Base	-Utilizzare tecnologie digitali appropriate per la condividere informazioni, spiegando come agire da intermediari per la condivisione	-Condividere materiale di cui è già in possesso, collaborando alla costruzione di nuovi elementi utili a svolgere il compito	Bacheche digitali collaborative: Padlet o Digipad per organizzare contenuti
	2.4 Netiquette	Intermedio	-Distinguere le semplici norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali	-Gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione del materiale	Altre piattaforme collaborative: Canva



LICEO STATALE "ERNESTO PASCAL"

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Iniziale	Solo se guidato è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici 	- Creare prodotti digitali: mappe concettuali digitali, timeline, infografiche. preparare una presentazione digitale animata, utilizzare sistemi di geolocalizzazione	Piattaforme di geolocalizzazione: Google Maps, Google Earth
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Base	Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali 	Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati Creare storie di digital storytelling	https://www.canva.com/
	3.3 Copyright e licenze	Iniziale	Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti 	Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright	
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Iniziale	Essere in grado di <ul style="list-style-type: none"> individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i propri dispositivi, contenuti digitali. 	creare profili social (profilo personale privato, pagina pubblica ...)	https://www.generazioniconnesse.it/site/ https://www.laterza.it/in-dici/9788842117438_capitolo.pdf
		Base	Con un supporto adeguato, essere in grado di <ul style="list-style-type: none"> distinguere rischi e minacce negli ambienti digitali. 	Corretto utilizzo di un account utente: creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola; aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat	Cittadini digitali - Pearson https://www.navigareavista.com/ https://unric.org/it/agenda-2030/ Il punto di non ritorno (documentario)
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Iniziale	Essere in grado di <ul style="list-style-type: none"> scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche. 	Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi. Eseguire il download sicuro dei file.	Schede polizia postale



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere Problemi tecnici	Iniziale	Sapere individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici	https://uniconverter.wondershare.it/education/educational-software.html#2
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Base	Saper valutare le necessità e scegliere e utilizzare strumenti/ ambienti digitali o software adatti alle esigenze	Utilizzo di software/app in uso nelle scuole per ad es. storytelling, calcolo, disegno, simulazioni;	https://www.geogebra.org/classic?lang=it

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali	Base	- adeguare la strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali	- riconoscere e distinguere le informazioni attendibili e non attendibili	Distinguere tra fatti, opinioni e teorie Scovare le bufale:
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio	- svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi	- Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli.	Banche dati utilizzabili: Agenzia per l'Italia Digitale Impronta ecologica Global Footprint Network Statistiche sull'impronta idrica Water footprint Network
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Avanzato	- svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali	- utilizzare sistemi di archiviazione quali Google Drive, iCloud, One Drive, Dropbox	Gestione dati Download di dati, licenze e supporto



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
2. Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Base	- Utilizzare tecnologie digitali appropriate per la condividere informazioni, spiegando come agire da intermediari per la condivisione	-Confrontarsi anche con i membri di altri gruppi per condividere materiale o strategie di interesse comune	Per creare QR Code Hovercode (https://hovercode.com/)
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Intermedio	-Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale	-Realizzare presentazioni multimediali/video /infografiche per esporre il lavoro realizzato	Per la web reputation: Parole Ostili
	2.5 Gestire l'identità digitale	Avanzato	-Potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale	-Identificare le modalità di creazione di un'identità digitale (SPID)	PosteID https://www.generazioniconnesse.it/site/
3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Base	<ul style="list-style-type: none"> • modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati • mostrare modalità per esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali 	Utilizzare un software di infografica Utilizzare un software per creare una mappa mentale e/o una mappa concettuale	https://videomakingacademy.it/
		Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> • integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo personale attraverso gli strumenti digitali, alle prassi e alle conoscenze professionali 	Preparare/aggiornare presentazioni/video aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi Preparare tutorial	
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> • valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali 	Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati Creare storie di digital storytelling Creare libri digitali	Strumenti per lo Storytelling: StoryboardThat https://www.storyboardthat.com/it Chat Animator https://chatanimator.com/



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite	
		Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo personale attraverso gli strumenti digitali, alle prassi e alle conoscenze professionali 	<p>Saper applicare le licenze Creative Commons ai contenuti digitali di propria creazione</p> <p>Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente</p>	<p>Licenze Creative Commons Italia</p>	
		3.3 Copyright e licenze	Base	<p>In autonomia essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. 	<p>Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright</p>	<p>Licenze Creative Commons Italia</p>
	3.4 Programmazione		Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nell'applicazione del copyright e delle licenze 	<p>Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright</p>	<p>https://www.jamendo.com/</p>
			Iniziale	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 	<p>Risolvere semplici problemi nel proprio codice</p>	<p>Micro:Bit Pagina dei progetti</p>
			Base	<p>Con un supporto adeguato essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> stabilire le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici 	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo</p>	<p>Creare il gioco del Labirinto con Scratch</p>



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> • applicare misure di sicurezza, • individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy 	Individuare ed evitare rischi come la ricezione di tweet e messaggi da follower con profili falsi o tentativi di phishing.	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni e documenti
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Base	<ul style="list-style-type: none"> • applicare modalità diverse per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali 	Proteggere i dati personali nell'utilizzo di account Gmail, Facebook, Twitter	https://www.garantepriacy.it/regolamentoue
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Iniziale	Distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si usano le tecnologie digitali	Percepire quali sono i confini della libertà in rete e i rischi; Percepire i concetti di “legale” e “illegale”	https://www.educazionedigitale.it/percorsi-salute-benessere/ https://sostenibilitadigitale.it/
5. Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione; 	Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how	https://www.google.it/intl/it/forms/about/ https://kaoot.it/ https://www.desmos.com/calculator?lang=it http://avidemux.sourceforge.net/ https://filmora.wondershare.it/ https://lwks.com/ https://shotcut.org/ https://imovie-for-windows.com/it/



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

MONOENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi inerenti la gestione dei dati e delle informazioni	- Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica	Utilizzare Dataset https://www.kaggle.com/datasets
		Avanzato	- adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano recuperati e archiviati nell'ambiente strutturato più adatto.	Raccolta ed Analisi di dati su tematiche di interesse	https://www.waterfootprint.org/publications/ https://www.footprintnetwork.org/our-work/ecological-footprint/
2. Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Intermedio	-Valutare le tecnologie digitali più appropriate per la condivisione	-Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per la condivisione	https://edu.google.com/intl/ALL_it/
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Avanzato	-Proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale	-Elaborare ebook e wiki journal	https://www.generazioniconnesse.it/site/
	2.5 Gestire l'identità digitale	Avanzato	-Potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale	-Utilizzare G-Suite della scuola per comunicare in termini di identità digitale, salvaguardando la reputazione della scuola	PosteID https://paroleostili.it/



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

MONOENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato	Essere in grado di: ● modificare i contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati	Realizzazione di prodotti digitali	La cassetta degli attrezzi digitali del docente https://www.canva.com/design/DAGPEC2iGUE/6kYs8EgpS-7BtJh1AKvHtA/view?utm_content=DAGPEC2iGUE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Avanzato	Essere in grado di: ● realizzare prodotti digitali ricchi di contenuti multimediali e ipermediali quali app e siti web,	Creare brevi tutorial Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente	ABCya Animate : creare animazioni online Brush Ninja : creare gif animate
	3.3 Copyright e licenze	Avanzato	A un livello altamente specializzato, essere in grado di: elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright	https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi
	3.4 Programmazione	Intermedio	Essere in grado di: ● integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella programmazione	Risolvere il debug del programma Utilizzare un'interfaccia di programmazione.	Micro:Bit Pagina dei progetti Creare il gioco del Labirinto con Scratch



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

MONOENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
		Avanzato	A un livello altamente specializzato, essere in grado di ideare e progettare algoritmi alla base della computer grafica (algoritmi di rasterization, tecniche di tipografia digitale, ecc.).	Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando un linguaggio di programmazione per risolvere problemi Introdurre all'Intelligenza Artificiale e all'Internet of Things	https://appinventor.mit.edu Playlist AppInventor
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; riconoscere le clausole della politica sulla privacy nei servizi digitali. 	Acquisire e utilizzare i certificati digitali emessi dalle autorità di certificazione (ad esempio, certificati digitali per l'autenticazione e la firma digitale archiviata su carte d'identità nazionale).	Cybersecurity Protegersi da Phishing e frodi https://civix.fvg.it/k-it-cittadinanza-digitale/messaggi-in-codice-la-crittografia-per-tutti
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	Riconoscere le tecniche applicate nell'esperienza d'uso dell'utente (ad esempio, acchiappa click o "clickbait", "gamificazione" e spinte persuasive o "nudging") volte a manipolare e/o indebolire la capacità di controllo nelle decisioni	https://cyberpedia.it/ Strategie per il benessere digitale https://civix.fvg.it/k-it-cittadinanza-digitale/strategie-per-il-benessere-digitale



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639

web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it

- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

MONOENNIO

Area di competenza	Descrittori di competenza	Livelli di padronanza	Abilità	Attività proposte	Risorse suggerite
		Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. 	Applicare, per sé e per gli altri, una serie di strategie di monitoraggio e limitazione dell'uso del digitale (ad esempio, regole e accordi sui tempi liberi dallo schermo, accesso rinviato ai dispositivi digitali in base all'età degli utenti installazione di software di limitazione del tempo e di filtri).	creare una campagna digitale dei possibili rischi per la salute dell'utilizzo di Twitter per scopi professionali (ad es. bullismo, dipendenze, benessere fisico)
	4.4 Proteggere l'ambiente	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> integrare le conoscenze per fornire supporto specialistico ad altri nella tutela dell'ambiente. 	applicare strategie efficienti, semplici e a ridotto apporto tecnologico (low-tech) per proteggere l'ambiente,	Website Carbon Calculator https://www.footprintnetwork.org/our-work/ecological-footprint/ https://www.rivistaimulino.it
		Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per risolvere problemi complessi inerenti la protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo 	Interrogare l'Intelligenza artificiale al servizio della sostenibilità	https://www.unidformazioiti-web/ https://www.reply.com/data-reply/it/ai-for-green-sustainability
5. Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Avanzato	<p>Essere in grado di gestire i software più avanzati per risolvere problemi</p> <p>Comprendere come le proprie competenze digitali possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali.</p>	<p>Utilizzare le app di intelligenza artificiale distinguendo i risultati falsi da quelli reali</p> <p>Utilizzare la rete per tenersi aggiornato sugli sviluppi delle applicazioni per il problem solving</p>	https://gemini.google.com/?hl=it https://chatgpt.com/ https://openai.com/index/openai-o1-mini-advancing-cost-efficient-reasoning/



LICEO STATALE “ERNESTO PASCAL”

Scientifico - Scienze Umane - Scienze Applicate - Artistico - Linguistico - Coreutico



Codice Meccanografico: NAPS12000L - Codice Fiscale: 82009650639
web: www.liceopascalpompei.edu.it - mail: naps12000l@istruzione.it
- pec: naps12000l@pec.istruzione.it

La Valutazione

MyDigiSkills <https://mydigiskills.eu/it/index.php> aiuta a capire il livello di competenza digitale sulla base delle conoscenze, abilità e attitudini nelle cinque aree del Quadro europeo delle competenze digitali per la cittadinanza, noto come DigComp.

mydigiskills

mydigiskills

MyDigiSkills ti aiuta a capire meglio il tuo livello di competenza digitale sulla base delle conoscenze, abilità e attitudini che hai nelle cinque aree del Quadro europeo delle competenze digitali per la cittadinanza, noto come *DigComp*. Dovresti impiegare circa 20 minuti per completare il test e alla fine otterrai un report sui tuoi livelli di competenza digitale.

Altre informazioni più sotto... Puoi iniziare!

SELEZIONA LA TUA LINGUA

Si impiega circa 20 minuti per completare il test e alla fine si ottiene un report sui livelli di competenza digitale raggiunti.

Il team di *Comunità di pratiche per l'apprendimento*
Pascal 2.0 – Transizione Digitale Avviso/decreto: M4C112.1-2023-1222