



**LICEO SCIENTIFICO STATALE
"Giordano Bruno"**

Liceo Scientifico - Liceo Scienze Umane-Liceo Scienze Umane opzione economico/sociale-Liceo Linguistico - Liceo Artistico ad indirizzo audiovisivo e multimediale e grafica -

Via Volpicelli 80022 - ARZANO (NA) - tel/fax 081 573 26 25

Cod. Fisc. 93032980638 - Cod. Mecc:NAPS43000T

email: naps43000t@istruzione.it - pec: naps43000t@pec.istruzione.it

sito web: www.liceoscientificogiordanobruno.it



Piano nazionale di ripresa e resilienza

Missione 4: Istruzione e ricerca

Componente 1: Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università
Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e forma. alla transizione digitale del personale scolastico

Comunità di pratiche per l'apprendimento Il Curricolo digitale _ Liceo G. Bruno _ Arzano

Parte 1	Introduzione al Curricolo	p. 1
Parte 2	Aree di competenza e livelli di padronanza	p. 7
Parte 3	Allegati: schede operative disciplinari	p. 18

Parte 1: introduzione al curricolo		
1.1	Premessa e obiettivi del curricolo digitale	p. 1
1.2	Quadro di riferimento: DigCompEdu e competenze chiave	p. 3
1.3	Il Curricolo digitale d'Istituto: caratteristiche generali	p. 5

1.1. Premessa e obiettivi del curricolo digitale

Per “Curricolo Digitale” si intende un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- necessariamente verticale (su più anni di corso);
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l’impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Il curricolo deve permettere ad ogni studente coinvolto di vivere un’esperienza di apprendimento finalizzata a **chiari obiettivi** e a **competenze osservabili e misurabili**, considerando la **didattica attiva e laboratoriale, l’apprendimento tra pari, la didattica inclusiva e per l’integrazione, il *problem solving***.

Il curricolo si potrà, quindi, innestare su una o più discipline curriculari, per affrontare tematiche:

- fondamentali, così come individuati nel PNSD (azione #15, p. 77), a partire da quelli di base: diritti in internet, educazione ai media e ai social, educazione all’informazione;
- caratterizzanti, così come individuati nel PNSD (azione #15, p. 78): STEM, robotica educativa, making e stampa 3D, economia digitale, lettura e scrittura in ambienti digitali, uso dei dati aperti e grandi, arte e digital cultural heritage, imprenditorialità digitale.

La società odierna, infatti, si trova ad affrontare temi nuovi ed emergenti, tra cui:

- i problemi di disinformazione e di disinformazione nei social media e nei siti di notizie (le fake news, i deepfake) e i tentativi di affrontarli con il fact-checking delle informazioni e delle loro fonti, collegati all’alfabetizzazione all’informazione e ai media;
- la spinta alla datificazione dei servizi e delle app di Internet e la conseguente attenzione su come vengono sfruttati i dati personali;
- i cittadini che interagiscono con i sistemi di intelligenza artificiale, comprese le competenze relative ai dati, la protezione dei dati e privacy, ma anche le considerazioni etiche;

- tecnologie emergenti come l'Internet of Things (IoT) (Internet delle cose);
- problemi di sostenibilità ambientale (ad esempio, le risorse consumate del settore ICT).

Risulta, dunque, evidente che la competenza digitale è strettamente interconnessa alle altre competenze chiave.



Fig. 01_INTERCONNESSIONE TRA LE COMPETENZE CHIAVE

1.2. Quadro di riferimento. DigCompEdu e competenze chiave

Digicomp 2.2

COMPETENZA DIGITALE

“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.” (Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning - Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018).

LE AREE DI COMPETENZA

Nel DigComp le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi.

Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a “Risolvere problemi”, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un’area specifica per evidenziare l’importanza di questo aspetto per l’appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.

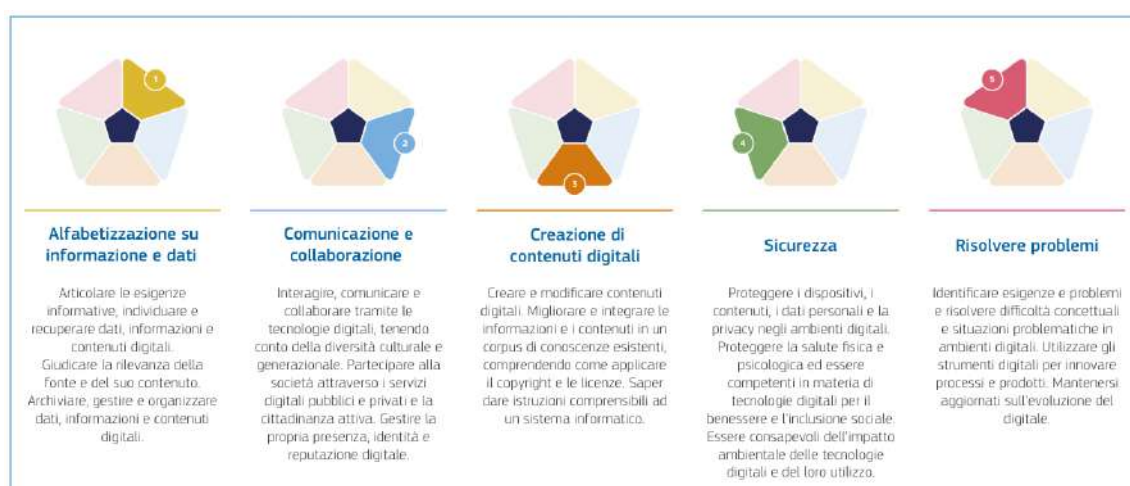


Fig. 02 _ Le cinque aree si declinano nei seguenti descrittori di competenza.



Fig. 03 _ Il modello concettuale di riferimento del DigComp

1.3 Il Curricolo digitale d'Istituto: caratteristiche generali


Il Curricolo digitale del Liceo "G. Bruno" intende istituzionalizzare pratiche già esistenti da alcuni anni all'interno dell'istituto in modo da renderle "buone pratiche", ossia esperienze di apprendimento non più sperimentate in modo episodico e isolato, ma strutturate e condivise affinché diano luogo a una vera e propria competenza digitale.

Nel suo impianto generale il Curricolo d'Istituto fa riferimento principalmente al DigComp 2.2, indispensabile e ampio quadro a partire dal quale si è operata una semplificazione e una rielaborazione adattata alle specificità della scuola. L'articolazione del Curricolo, infatti, presenta una parte in cui vengono indicate le Aree di competenza, la loro declinazione nei vari descrittori scelti e i livelli di competenza da raggiungere in relazione a ciascun indicatore. Per colmare il vuoto tra "teoria" e "applicazione", questa parte generale si correde di una sezione operativa composta da Schede che intendono fornire esempi di attività e risorse utili proposti, a titolo illustrativo e non vincolati a tempistiche stringenti, per supportare la fase dell'applicazione concreta. In base alle varie aree di competenza digitale sono state elaborate schede disciplinari,


Il Curricolo digitale _ Liceo G. Bruno _ Arzano

secondo l'articolazione dei Dipartimenti in Assi culturali, o schede trasversali a tutte le discipline, riferite maggiormente alle competenze civiche e sociali, alle tematiche collegate al Curricolo dell'Educazione civica e dell'Orientamento formativo. Infine, per le schede si propone uno schema comune, agevole e di facile comprensione che generalmente prevede lo sviluppo per i tre gradi del curriculum (I biennio, II biennio, V anno).

Parte 2: aree di competenza e livelli di padronanza		
1	Alfabetizzazione e informazione dati	p. 8
2	Comunicazione e collaborazione	p. 10
3	Creazione di contenuti digitali	p. 13
4	Sicurezza	p. 15
5	Risoluzione dei problemi	p. 16


Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Schede operative
<p>Dimensione 1</p>  <p>1. Alfabetizzazione e informazione dati</p> <p><i>Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p> <p><i>Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto.</i></p> <p><i>Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p>	<p>Dimensione 2</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p><i>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.</i></p>	<p>Dimensione 3</p> <p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; <p>INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare come accedervi e navigare al loro interno; • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. <p>AVANZATO A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; • spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	<p>Dimensione 4-5-6</p> <p>Attività: conoscenze, abilità.</p> <p>Scenari di apprendimento delle discipline dei vari dipartimenti disciplinari e per assi.</p> <p>Cfr. Allegato 1</p>
	<p>1.2 Valutare dati e contenuti digitali.</p>	<p>BASE A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>INTERMEDIO</p>	

	<p><i>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.</i></p>	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti di dati e di dati, informazioni e contenuti digitali. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali diversi; <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A livello altamente specializzato sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti all'analisi e la valutazione di fonti credibili e affidabili di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nell'analisi e nella valutazione della credibilità e dell'affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali e le relative fonti. 	
<p>1.3 Gestire dati, informazioni</p> <p><i>Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato</i></p>		<p>BASE A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali e riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato. <p>INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali e organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione e il recupero e organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:</p>	


		<ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la gestione dei dati, delle informazioni e dei contenuti, affinché vengano organizzati, archiviati e recuperati in un ambiente digitale strutturato; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	
Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Schede operative
Dimensione 1	Dimensione 2	Dimensione 3	Dimensione 4-5-6
 <p>2. Comunicazione e collaborazione <i>Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.</i></p>	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie <i>Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</i></p>	<p>BASE A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; <p>INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. <p>AVANZATO Da solo, in modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare molteplici tecnologie digitali per l'interazione; • adeguare i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata inerenti il modo di interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali e i mezzi di comunicazione digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per gestire dati nell'interazione con gli altri attraverso le tecnologie digitali. 	<p>Attività: conoscenze, abilità</p> <p>Scenari di apprendimento trasversali.</p> <p>Cfr: Allegato 2</p>
	<p>2.2 Condividere informazioni attraverso le</p>	<p>BASE A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione. 	


	<p>tecnologie digitali.</p> <p><i>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.</i></p>	<p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti e in modo indipendente, risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare una serie di prassi di riferimento e attribuzione. <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata, inerenti la condivisione di informazioni attraverso le tecnologie digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	
	<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p><i>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.</i></p>	<p>BASE A livello base e/o in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi, • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. <p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti e/o in modo indipendente, risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi; • scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proporre diversi strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi. <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per co-costruire e co-creare dati, risorse e know-how. 	

		<p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti all'utilizzo di processi collaborativi e la co-costruzione, co-creazione di dati, risorse e know-how attraverso gli strumenti e le tecnologie digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per collaborare attraverso le tecnologie digitali. 	
	<p>2.5 NETIQUETTE</p> <p><i>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.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali, • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a un pubblico; • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. <p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • chiarire norme comportamentali e know-how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; • esprimere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a un pubblico; • descrivere differenze culturali e generazionali ben definite e sistematiche di cui tener conto negli ambienti digitali. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare norme comportamentali e know-how diversi nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione con gli ambienti digitali; • applicare strategie di comunicazione diverse negli ambienti digitali adattate a un pubblico; • applicare i diversi aspetti della diversità culturale e generazionale da considerare negli ambienti digitali. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nell'ambito del galateo digitale; 	

Area di competenza	Competenza	<ul style="list-style-type: none"> • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. Livello di padronanza	Schede operative
Dimensione 1	Dimensione 2	Dimensione 3	Dimensione 4-5-6
 <p>3. Creazione di contenuti digitali</p> <p><i>Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.</i></p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p><i>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. <p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali ben definiti e sistematici, individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati ed esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri, ad un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati e modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nello sviluppo dei contenuti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	<p>Attività: conoscenze, abilità</p> <p>Scenari di apprendimento delle discipline dei vari dipartimenti disciplinari e per assi.</p> <p>Cfr: Allegato 3</p>
	<p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p><i>Modificare, affinare, migliorare e</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. <p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. <p>AVANZATO</p>	

	<p><i>integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare contenuti nuovi, originali e rilevanti</i></p>	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, ad un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali; • valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per l'integrazione e la ri-elaborazione dei contenuti; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	
	<p>3.3 Copyright e licenze</p> <p><i>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali; • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali. <p>INTERMEDIO Da solo, risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. <p>AVANZATO A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e le licenze a dati, informazioni e contenuti digitali. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti all'applicazione di copyright e licenze a dati, informazioni e contenuti digitali. 	<p>Attività: conoscenze, abilità</p> <p>Scenari di apprendimento trasversali.</p>

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Schede operative
<p>Dimensione 1</p>	<p>Dimensione 2</p>	<p>Dimensione 3</p>	<p>Dimensione 4-5-6</p>
 <p>4. Sicurezza <i>Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i></p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi <i>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.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali e scegliere semplici misure di sicurezza. <p>INTERMEDIO Da solo e/o in modo indipendente, risolvendo problemi diretti, ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali e scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; • distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali e scegliere le misure di sicurezza. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri a un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali e scegliere le misure di sicurezza più appropriate. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata e/o con molti fattori di interazione inerenti la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, la gestione dei rischi e delle minacce, l'applicazione di misure di sicurezza, l'affidabilità e la privacy in ambienti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	<p>Attività: conoscenze, abilità</p> <p>Scenari di apprendimento trasversali.</p> <p>Cfr: Allegato 4</p>
	<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. <i>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni <p>INTERMEDIO Da solo e/o in modo indipendente, risolvendo problemi diretti, ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p>	

	<p><i>Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” (Privacy Policy) per informare gli utenti sull’utilizzo dei dati personali raccolti.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • spiegare modalità ben definite e sistematiche per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali e per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni; • individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri a un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all’interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare modalità diverse e specifiche per proteggere e condividere i miei dati personali (e la privacy) negli ambienti digitali, proteggendo me stesso e gli altri da pericoli. <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata e/o con molti fattori, inerenti la protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali, l’utilizzo e la condivisione di informazioni personali tutelando se stessi e gli altri da pericoli e le politiche sulla privacy per l’utilizzo dei miei dati personali; • proporre nuove idee e processi nell’ambito specifico. 	
<p>Area di competenza</p>	<p>Competenza</p>	<p>Livello di padronanza</p>	<p>Schede operative</p>
<p>Dimensione 1</p>	<p>Dimensione 2</p>	<p>Dimensione 3</p>	<p>Dimensione 4-5-6</p>
<p></p> <p>5. Risolvere i problemi <i>Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare</i></p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici. <i>Individuare problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</i></p>	<p>BASE A livello base e con l’aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli. <p>INTERMEDIO Da solo e/o in modo indipendente, risolvendo problemi diretti, ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi; • distinguere problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e scegliere soluzioni a questi problemi. <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri a un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all’interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare i problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli con le soluzioni più adeguate. 	<p>Attività: conoscenze, abilità</p> <p>Scenari di apprendimento trasversali.</p> <p>Cfr: Allegato 5</p>

<p><i>processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.</i></p>		<p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata e/o con molti fattori di interazione finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	
	<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali <i>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.</i></p>	<p>BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno e/o in autonomia con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; <p>INTERMEDIO Da solo e/o in modo indipendente, risolvendo problemi diretti, ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; • partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali; <p>AVANZATO Oltre a fornire supporto agli altri a un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; • applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali e risolvere gli stessi; <p>ALTAMENTE SPECIALIZZATO A un livello altamente specializzato e/o avanzatissimo, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata e/o con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico. 	

ALLEGATO 1
SCHEDE DISCIPLINARI

Lettere_BIENNIO

Lettere_TRIENNIO

Lingue

Matematica e Fisica

Scienze



Storia e Filosofia



Asse Storico sociale


Storia dell'arte


Disegno e Discipline artistiche


Scienze motorie

I BIENNIO LICEO		
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprendere, analizzare e rielaborare testi narrativi e poetici anche con supporti digitali. ◆ Produrre testi scritti (riassunti, recensioni, commenti) utilizzando editor di testo e strumenti di condivisione <i>online</i>. <p>Latino</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Tradurre e annotare brevi testi latini con l'ausilio di strumenti digitali (dizionari, <i>corpora online</i>). ◆ Comprendere l'evoluzione semantica delle parole dal latino all'italiano attraverso mappe concettuali digitali.
Attività esemplificative		Risorse digitali suggerite
<p>1. Analisi collaborativa di un testo letterario italiano Attività: suddivisione in gruppi per l'analisi di un racconto breve tramite <i>Google Docs</i>. Ogni gruppo inserisce commenti, evidenzia strutture narrative, temi e personaggi. <i>Output</i>: documento condiviso con annotazioni e discussione plenaria.</p> <p>2. Traduzione guidata di un brano latino con supporto digitale Attività: utilizzo di strumenti digitali (es. <i>Perseus Project</i>, <i>WORDS</i>) per tradurre un brano semplice. <i>Output</i>: documento digitale della traduzione con note grammaticali, lessicali e semantiche.</p> <p>3. Costruzione di una mappa concettuale digitale sull'origine latina delle parole italiane. Attività: ricerca delle etimologie di parole italiane da un testo italiano/latino e realizzazione di una mappa digitale con <i>MindMeister</i> o <i>Canva</i>. <i>Output</i>: mappa condivisa e discussa in classe.</p>		<p><u>Editor di testo collaborativi: <i>Google Docs</i>, <i>Microsoft Word online</i></u> <u>Strumenti di ricerca e analisi lessicale: <i>Treccani online</i>, <i>Perseus Project</i></u> <u>Strumenti per mappe concettuali: <i>MindMeister</i>, <i>Canva</i></u> <u>Piattaforme di condivisione: <i>Google Drive</i>, <i>Padlet</i>.</u> </p>
		Metodologie


II BIENNIO – V ANNO LICEO		
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comprendere, analizzare e rielaborare testi non letterari anche con supporti digitali. ◆ Produrre testi scritti (argomentativi, recensioni, commenti) utilizzando editor di testo e strumenti di condivisione <i>online</i>. <p>Latino</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Tradurre e annotare brevi testi latini con l'ausilio di strumenti digitali (dizionari, <i>corpora online</i>). ◆ Potenziare le competenze di scrittura digitale in italiano e latino.
Attività esemplificative		Risorse digitali suggerite
<p>1. Analisi collaborativa di un testo non letterario Attività: suddivisione in gruppi per l'analisi di un testo argomentativo tramite <i>Google Docs</i>. Ogni gruppo inserisce commenti, evidenzia argomentazioni, temi e riferimenti culturali. <i>Output</i>: documento condiviso con annotazioni e discussione plenaria.</p> <p>2. Traduzione contrastiva di un brano latino con supporto digitale Attività: utilizzo di strumenti digitali (es. <i>Perseus Project</i>, <i>WORDS</i>) per tradurre un brano semplice. <i>Output</i>: documento digitale della traduzione con note grammaticali, lessicali e semantiche.</p> <p>3. Creazione di sitografia e bibliografia Attività: creazione di una sitografia accurata delle fonti digitali utilizzate durante le ricerche. <i>Output</i>: redazione di una bibliografia delle fonti cartacee e digitali consultate, con indicazione di autori, titoli, edizioni e URL quando necessario.</p>		<p><u>Editor di testo collaborativi</u>: <i>Google Docs</i>, <i>Microsoft Word online</i> <u>Strumenti di ricerca e analisi lessicale</u>: <i>Treccani online</i>, <i>Perseus Project</i> - Dizionari digitali e strumenti di traduzione <i>online</i>- Siti di letteratura italiana e latina (ad esempio, <i>Project Gutenberg</i>, <i>Perseus Digital Library</i>) <u>Piattaforme di condivisione</u>: <i>Google Drive</i>, <i>Padlet</i>, </p>
		Metodologie
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • Classe capovolta • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i>

I BIENNIO LICEO	GEOSTORIA		
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 		
Descrittori di competenza: 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			
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	Geostoria <ul style="list-style-type: none"> ◆ Utilizzare in modo critico materiali digitali per l'approfondimento dei contenuti disciplinari ◆ integrare storia e geografia utilizzando strumenti tecnologici per visualizzare e analizzare l'interazione tra spazio geografico, eventi storici e insediamenti umani. 	
Attività esemplificative		Risorse digitali suggerite	
Utilizzo di risorse e archivi digitali Attività che si concentrano sull'uso critico di materiali già esistenti per l'arricchimento dei contenuti: <ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Google Arts and Culture</i>: sfruttare l'archivio per trovare foto storiche, filmati e visite virtuali a musei e siti di interesse geostorico. ◆ Ricerca e selezione di fonti: cercare e selezionare criticamente informazioni, immagini e video sul web, rispettando i diritti d'autore. Attività che permettono di geolocalizzare eventi e processi storici, visualizzando l'evoluzione del territorio nel tempo: <ul style="list-style-type: none"> ◆ esplorazioni con <i>Google Earth e Voyager</i>: usare Google Earth e la sua funzionalità Voyager per esplorare luoghi chiave, ricostruzioni storiche e visualizzare in sequenza l'evoluzione del paesaggio attraverso l'opzione Timelapse (che mostra i cambiamenti nel tempo tramite immagini satellitari). 		<i>Google Arts and Culture</i> <i>Google Earth e Voyager</i> Piattaforme di condivisione: <i>Google Drive, Padlet,</i>	
		Metodologie	
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • <i>Classe capovolta</i> • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i> 	


DISCIPLINE COINVOLTE: ASSE DEI LINGUAGGI – LINGUE STRANIERE		
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<p>PRIMO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare e consolidare il lessico studiato in classe attraverso l'utilizzo di dizionari online; • Valutare e selezionare le fonti più attendibili per la ricerca delle informazioni • Creare liste di siti web e app di interesse <p>SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attraverso l'utilizzo di dizionari online, ricercare il significato delle parole, finalizzato all'analisi di un testo letterario • Ampliare le conoscenze relative ad un determinato autore attraverso la ricerca online su siti dedicati, valutandone l'attendibilità e la veridicità • Ricercare e confrontare le fonti digitali utilizzate
Attività esemplificative		Risorse digitali suggerite
<p>PRIMO BIENNIO</p> <p>1. Creazione di un dizionario digitale Attività: suddivisione in gruppi per la creazione di dizionari personali; ad ogni gruppo sarà associata un'area di contenuto (es. la famiglia, la casa, la città ecc.)</p> <p>2. Creazione liste di siti web di interesse Attività: suddivisione in gruppi per la creazione di liste di siti web e app utili per facilitare la ricerca delle informazioni attendibili; ad ogni gruppo sarà associata un'area di contenuto.</p> <p>SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO</p> <p>1. Creazione di un dizionario digitale Attività: suddivisione in gruppi per la creazione di dizionari digitali contenenti lessico specialistico relativo all'indirizzo di studi (ambito letterario, delle scienze umane, o socio-economico).</p> <p>2. Creazione liste di siti web di interesse Attività: suddivisione in gruppi per la creazione di liste di siti web e app utili per facilitare la ricerca delle informazioni attendibili riguardo i temi trattati in ambito letterario, delle scienze umane, o socio-economico.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Dizionari digitali (reverso, drae, oed, dictionnaire de l'Académie française, ecc..) - App per la creazione di dizionari personali (es. newpedia...) - App per la creazione liste di siti web (evernote, google keep, tablerone, ecc..)
		Metodologie
		<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Cooperative learning • Learning by doing

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Matematica e Fisica
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di organizzare i siti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere le idee preesistenti e le intuizioni dello studente sui concetti chiave di un argomento • Identificare termini e definizioni fondamentali • Individuare esempi concreti e applicazioni nel mondo reale.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
<p>Attività: Ricercare documenti e informazioni per un primo approccio ad argomenti di Matematica o di Fisica</p> <p>Il docente sceglie nell'ambito della sua programmazione disciplinare uno o più argomenti che possono essere introdotti a partire da ricerche autonome degli alunni.</p> <p>L'insegnante fornisce linee guida per la ricerca, enfatizza l'importanza di valutare la credibilità delle fonti, invita gli studenti a confrontare le diverse fonti e a discutere eventuali differenze o punti di vista.</p> <p>A solo titolo esemplificativo, si suggeriscono alcuni argomenti:</p> <p><u>Primo biennio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetto di grandezza fisica • Equazioni • Il concetto di similitudine • Il concetto di energia <p><u>Secondo biennio</u></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Programmi della piattaforma Google scolastica • Motori di ricerca • Risorse digitali dei libri di testo • Video didattici in rete


<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alle funzioni • La Temperatura e il Calore • Le onde • Geometria solida <p><u>Quinto anno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Generazione e trasporto di corrente elettrica <p>Prodotto Scheda riepilogativa in formato Word/Google Documenti con i risultati della ricerca, con l'indicazione della <i>sitografia</i> e dei criteri di scelta delle informazioni; creazione di una cartella Google Drive contenente in forma organizzata i file scaricati.</p>	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peer tutoring • Cooperative learning • Learning by doing • Inquiry based learning
---	--


I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Scienze Naturali
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare motori di ricerca e portali scientifici per reperire informazioni attendibili su temi di biologia, ecologia, geologia, chimica e scienze della Terra. • Utilizzare database online, siti web scientifici e software di analisi dati per raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni in modo chiaro e conciso. • Selezionare e confrontare fonti digitali per valutarne l'affidabilità, la pertinenza e l'attualità. • Raccogliere, organizzare e archiviare in modo ordinato materiali digitali (testi, immagini, dati, video) funzionali allo studio scientifico.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività proposta All'interno della propria programmazione disciplinare, il docente individua uno o più argomenti che possono oggetto di approfondimento attraverso ricerche on line, sviluppando capacità di analisi, selezione delle informazioni e archiviazione dei risultati. Attraverso ricerche in rete, analisi di fonti attendibili, raccolta e rielaborazione di dati, gli studenti avranno l'opportunità di approfondire concetti chiave della disciplina A solo scopo esemplificativo si suggeriscono alcuni argomenti: <u>Primo biennio</u> <ul style="list-style-type: none"> • Le coordinate terrestri e celesti • La classificazione degli organismi viventi 		<ul style="list-style-type: none"> • Risorse digitali dei libri di testo • Motori e portali scientifici www.epa.gov, www.nature.com, www.stellarium.org.it, www.sky-map.org, www.pubmed.ncbi.nlm.nih.gov, www.ingv.it/, www.emscsem.org/Earthquake map/, www.pikaia.eu/, • Istituzioni scientifiche www.iss.it, www.enea.it, www.isprambiente.gov.it, www.nasa.gov, www.esa.int, www.goaa.gov • Portali didattici educativi www.phet.colorado.edu, www.treccaniscuola.it,

<ul style="list-style-type: none"> • Le teorie evoluzionistiche <p><u>Secondo biennio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La tavola periodica • La green chemistry • Le patologie associate ai diversi organi del corpo umano <p><u>Quinto anno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni biotecnologiche • I polimeri: usi e impatti ambientali • Rischio sismico e vulcanico in Italia e nel mondo • Il cambiamento climatico e il suo effetto biologico <p>Prodotto finale dell'attività di ricerca</p> <p>Gli studenti, al termine del percorso, dovranno elaborare e consegnare i seguenti materiali:</p> <p>Scheda di lavoro contenente i risultati dell'analisi e della valutazione critica delle fonti utilizzate. La scheda dovrà evidenziare i criteri adottati per la selezione delle informazioni (attendibilità, autorevolezza, aggiornamento, pertinenza, ecc.).</p> <p>Documento riepilogativo (in formato Word o Google Documenti) che raccolga:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ una sitografia completa e commentata, ○ un'eventuale bibliografia digitale, ○ una descrizione dei criteri di selezione delle fonti, ○ un sintetico resoconto dei risultati della ricerca. 	<p>www.education.nationalgeographic.org, www.scuola.rai.it</p> <hr/> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peer tutoring • Cooperative learning • Learning by doing • Inquiry based learning
---	--

II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Asse Storico – Sociale/Filosofia e Storia
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Filosofia Imparare a ricavare informazioni da testi di vario genere Riconoscere all'interno di un discorso argomentativo la tesi, l'antitesi e la sintesi Confrontare le tesi di autori diversi su un dato argomento Storia Ricercare documenti e trarre informazioni utili alla ricerca Ricercare e confrontare fonti Ricercare immagini esemplificative Collocare gli eventi storici nello spazio e nel tempo.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività Ogni docente nell'ambito della sua programmazione disciplinare		<ul style="list-style-type: none"> • Programmi della piattaforma Google

<p>può organizzare una attività di ricerca su una o più tematiche. L'attività può essere svolta in modalità laboratoriale e/o collaborativa.</p> <p>A solo titolo esemplificativo, si suggeriscono alcuni argomenti:</p> <p>Secondo biennio</p> <p><u>Filosofia</u></p> <p><u>Dal mito alla filosofia</u></p> <p><u>Parmenide e Eraclito</u></p> <p><u>Il metodo di ricerca platonico e quello aristotelico</u></p> <p><u>La Rivoluzione scientifica</u></p> <p><u>Vico:La Scienza Nuova</u></p> <p><u>L'illuminismo</u></p> <p><u>Storia</u></p> <p><u>I comuni e la nascita del capitalismo</u></p> <p><u>Gli stati regionali italiani e la nascita delle monarchie nazionali</u></p> <p><u>Le scoperte geografiche</u></p> <p><u>La Rivoluzione inglese</u></p> <p><u>La nascita degli U.S.A.</u></p> <p><u>Gli ideali della Rivoluzione francese</u></p> <p><u>L'impero napoleonico</u></p> <p><u>I moti per l'unità d'Italia e il movimento liberale.</u></p> <p>Quinto anno</p> <p><u>La Rivoluzione copernicana di Kant La critica della Ragion Pratica</u></p> <p><u>L'idealismo</u></p> <p><u>Hegel: la dialettica e la concezione della Storia</u></p> <p><u>L'ottimismo ottocentesco e il pessimismo di Schopenhauer e Kierkegaard. (Aut Aut e Et Et)</u></p> <p><u>Nietzsche contro Darwin</u></p> <p><u>La psicoanalisi</u></p> <p><u>L'omo e la tecnica.</u></p> <p><u>Storia</u></p> <p><u>Problemi post-unitari</u></p> <p><u>Il Brigantaggio</u></p> <p><u>La nascita dei partiti socialisti e le internazionali</u></p> <p><u>Le Rivoluzioni industriali e la nascita del movimento operaio</u></p> <p><u>L'imperialismo</u></p> <p><u>Il darwinismo sociale e la nascita dei miti razzisti</u></p> <p><u>La società di massa</u></p> <p><u>Le guerre mondiali</u></p> <p><u>I Regimi totalitari</u></p> <p><u>L'olocausto</u></p> <p><u>La guerra Fredda</u></p> <p>Prodotto</p> <p>Scheda riepilogativa in formato Word/Google Documenti con i risultati della ricerca con l'indicazione della sitografia, dei criteri di scelta delle informazioni; creazione di una cartella Google Drive contenente in forma organizzata i file scaricati.</p>	<p>scolastica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Risorse digitali dei libri di testo • Video didattici in rete <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peer tutoring • Cooperative learning • Learning by doing • Inquiry based learning
--	--

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Asse Storico – Sociale
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<p>Imparare a ricavare informazioni da testi di vario genere</p> <p>Confrontare le tesi di autori diversi su un dato argomento</p> <p>Ricerca documenti e trarre informazioni utili alla ricerca</p> <p>Ricerca e confrontare fonti</p> <p>Ricerca immagini esemplificative</p> <p>Collocare nello spazio e nel tempo informazioni e dati</p>
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
<p>Attività Ogni docente nell'ambito della sua programmazione disciplinare può organizzare una attività di ricerca su una o più tematiche. L'attività può essere svolta in modalità laboratoriale e/o collaborativa. A solo titolo esemplificativo, si suggeriscono alcune tematiche: <u>Primo biennio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'ambiente • Cultura e religione • Eticità e giustizia <p><u>Secondo biennio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Divinità e natura • Modernità e tradizione • La scoperta dell'altro • Le rivoluzioni <p><u>Quinto anno</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La libertà • I conflitti • Il tempo 		<ul style="list-style-type: none"> • Programmi della piattaforma Google scolastica • Motori di ricerca • Risorse digitali dei libri di testo • Video didattici in rete
		Metodologie
<p>Prodotto Scheda riepilogativa in formato Word/Google Documenti con i risultati della ricerca con l'indicazione della sitografia, dei criteri di scelta delle informazioni; creazione di una cartella Google Drive contenente in forma organizzata i file scaricati.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Peer tutoring • Cooperative learning • Learning by doing • Inquiry based learning

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Asse artistico-Storia dell'arte
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare documenti e informazioni per un primo approccio generale all'argomento. • Ricercare e confrontare fonti, immagini e antologie secondo una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata. • Riconoscere i valori informativi, avendo come strumenti di indagine e di analisi la lettura storica, sociale e culturale di un movimento artistico e le caratteristiche di un autore. • Riconoscere i valori informativi avendo come strumenti di indagine e di analisi la lettura formale, iconografica, compositiva e simbolica di un'opera d'arte. • Collocare gli autori e le opere d'arte all'interno di un movimento artistico, nel contesto storico-culturale.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
<p>Il singolo docente sceglie uno o più attività finalizzate ad individuare i livelli di padronanza degli allievi nella navigazione, nella ricerca, nella valutazione, nella gestione di dati, di informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Le attività singole e/o collaborative porteranno all'introduzione e all'analisi dei singoli argomenti attraverso il confronto delle fonti, l'attendibilità e il discernimento delle notizie in relazione all'utilità.</p> <p>Esempi di attività: a solo titolo esemplificativo, si indicano alcune possibili attività.</p> <p>Analisi comparativa: allievi singoli o divisi in gruppi a cui viene assegnato di cercare informazioni su un'opera d'arte, un artista o una corrente artistica da fonti web diverse. Confronto dei dati e delle interpretazioni e individuazione delle analogie e delle differenze.</p> <p>Prodotto: documento che condivide e raggruppa la somma delle informazioni dei diversi gruppi di studio.</p> <p>Valutazione: capacità di analisi critica, autonomia nella ricerca, consapevolezza della diversa attendibilità delle fonti.</p> <p>Progetto di ricerca su tematiche, su singoli autori, su singole opere e movimenti. allievi singoli o divisi in gruppi a cui viene assegnata una ricerca su argomenti diversi afferenti ad un'unica macro-tematica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti singoli e/o divisi in gruppi individuano i concetti principali, gli eventi storici salienti, le correnti parallele e le diverse personalità di un movimento artistico. 		<p>Libri di testo digitali. Motori di ricerca specializzati in ricerca di Storia dell'arte secondo autori, singole opere, movimenti e collocazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Arts & Culture • Smarthistory • RestaurArs • Atuttarte • Web Gallery of art • The Met <p>altro a scelta e discrezione del docente.</p> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visite virtuali di siti e di musei • Realtà aumentata (AR) e Realtà virtuale (VR). • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

- Gli allievi singoli e/o divisi in gruppi ricercano titolo dell'opera, anno di realizzazione, museo, città e nazione dell'attuale conservazione.


Prodotto: documenti e notizie che possono essere utilizzate per mappe concettuali online o mappe geografiche di opere e movimenti.

Valutazione: Ricchezza e appropriatezza della documentazione, uso corretto delle citazioni.


Esplorazione virtuale finalizzata alla conoscenza e alla documentazione.

Tour virtuali di musei (Louvre, Uffizi, MoMA, ecc.) integrati nel curriculum, con attività didattiche collegate.

Realtà aumentata / realtà virtuale: uso di app per "entrare dentro" le opere o esplorarle in 3D (es. Artivive, Google Arts & Culture).

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Disegno-Discipline artistiche
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<p>Ricerca documenti e informazioni per un primo approccio generale all'argomento. Ricercare e confrontare fonti, immagini e antologie tecnico-grafiche secondo una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata. Riconoscere i valori informativi avendo come strumenti di indagine e di analisi la lettura formale, iconografica, compositiva e simbolica di un'opera</p> <p>DISEGNO (Liceo Scientifico) utilizzare il linguaggio grafico-geometrico per comprendere sistematicamente l'ambiente fisico in cui si vive, le sue forme e le sottese strutture e per analizzare, rappresentare e descrivere la realtà.</p> <p>DISCIPLINE GEOMETRICHE E PLASTICO-SCULTOREE. Sapere affrontare le tematiche attinenti alla rappresentazione tridimensionale di forme semplici.</p> <p>DISCIPLINE GRAFICO-PITTORICHE Utilizzare in maniera appropriata le tecniche di base in funzione del soggetto dato, comprendendone proprietà grafiche e pittoriche. Utilizzare la terminologia tecnica essenziale in situazioni semplici e complesse. Acquisire le metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione di un'opera. Individuare i principi fondanti della forma bidimensionale intesa sia come linguaggio a sé, sia come strumento propedeutico agli indirizzi. Acquisire la consapevolezza che la realizzazione grafico pittorica è una pratica e un linguaggio che richiede rigore tecnico ed esercizio mentale, che essa non è solo riducibile ad un atto tecnico, ma è soprattutto forma di conoscenza della realtà, percezione delle cose che costituiscono il mondo e comprensione delle loro reciproche relazioni.</p>
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Il singolo docente sceglie uno o più attività finalizzate ad individuare i livelli di padronanza degli allievi nella navigazione, nella ricerca, nella valutazione, nella gestione di dati, di informazioni e contenuti digitali.		Libri di testo digitali. Piattaforma Google scolastica. Video didattici in rete. Motori di ricerca specializzati nelle diverse espressioni tecnico, grafiche e artistiche.

<p>Le attività singole e/o collaborative porteranno all'introduzione e all'analisi dei singoli argomenti attraverso il confronto delle fonti, l'attendibilità e il discernimento delle notizie in relazione all'utilità.</p> <p>Esempi di attività: a solo titolo esemplificativo, si indicano alcune possibili attività.</p> <p><u>Ricerca digitale</u> Gli studenti singoli o divisi in gruppi cercano online (GrabCAD, TraceParts, 3D o altri a scelta) un disegno tecnico (oggetto, decorazioni, architetture) e lo scaricano nei diversi formati CAD.</p> <p>Gli studenti singoli o divisi in gruppi cercano online (Google Arts & Culture, Europeana o Wikimedia Commons o altri a scelta) opere legate ad uno o più tematiche.</p> <p><u>Moodboard digitale</u> raccolta di immagini trovate online per un progetto grafico o pittorico in riferimento ad una specifica tematica.</p> <p><u>Esplorazione di archivi 3D</u> gli studenti navigano su Sketchfab (o altri siti) per studiare sculture antiche e/o moderne in 3D e per ogni scultura cercano di individuare le informazioni di base quali titolo, autore, epoca, tecnica e fonti.</p> <p><u>Diario digitale di ricerca e Peer review</u> gli studenti documentano il percorso di ricerca (siti visitati, criteri usati, valutazione delle fonti), si scambiano i materiali trovati e verificano la qualità delle fonti (esercizio di pensiero critico).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • GrabCAD (modelli CAD 2D-3D con applicazioni pratiche) • TraceParts Student (libreria di componenti CAD) • Printables (stampa 3D) • Tinkercad (disegno 3D) • FreeCAD • Europeana (immagini, sculture, modelli e schizzi digitalizzati) • Wikimedia Commos (archivio di immagini di bozzetti, disegni e fotografie) • Behance e DevianArt (motori di ricerca con lavori digitalizzati) • Sketchfab (motore di ricerca di modelli 3D) • Morphosource (archivio accademico di scansioni 3D) • Blender (modellazioni plastica) • Europeana (sezione audiovisiva) motore di ricerca culturale europeo) • Internet Archive (archivio di film, documentari, corti e materiali audiovisivi di pubblico dominio) • British Film Institute (collezione di film, spot e materiali d'epoca, utile anche per lo studio del linguaggio cinematografico). <p>altro a scelta e discrezione del docente.</p>
	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visite virtuali di siti e di musei • Realtà aumentata (AR) e Realtà virtuale (VR) • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Scienze Motorie
AREA DI COMPETENZA	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza: 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		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni. • È in grado di utilizzare app <i>online</i> per organizzare i siti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • SCIENZE MOTORIE <p>Al termine del percorso liceale lo studente dovrà aver acquisito il valore della propria corporeità come manifestazione di una personalità equilibrata e stabile; aver consolidato una cultura motoria e sportiva quale costume di vita; aver raggiunto un completo sviluppo corporeo e della capacità attraverso l'utilizzo e l'incremento delle capacità motorie e delle funzioni neuromuscolari; aver acquisito una solida conoscenza e pratica di alcuni sport individuali e di squadra valorizzando le attitudini personali; aver sperimentato e compreso il valore del linguaggio del corpo.</p>
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività Ogni docente nell'ambito della sua programmazione disciplinare può organizzare una attività di ricerca su una o più tematiche. L'attività può essere svolta in modalità laboratoriale e/o collaborativa. A solo titolo esemplificativo, si suggeriscono alcuni argomenti: <u>Primo biennio</u>		<ul style="list-style-type: none"> • Programmi della piattaforma Google scolastica • Motori di ricerca • Risorse digitali dei libri di testo. • Video didattici in rete
		Metodologie

<p>Conoscere ed applicare alcune metodiche di allenamento per migliorare la propria efficienza fisica e per saperla mantenere, utilizzando grafici e supporti informatici; sperimentare azioni motorie via via più complesse e diversificate per migliorare le proprie capacità coordinative.</p> <p>Rispettare l'insegnante, i compagni e l'ambiente in cui opera; collaborare all'interno del gruppo/classe, facendo emergere le proprie potenzialità, coinvolgendo i compagni nelle varie attività svolte per valorizzare anche le caratteristiche individuali.</p> <p>Comprendere e produrre i messaggi non verbali; praticare gli sport applicando strategie efficaci per la risoluzione di situazioni problematiche.</p> <p>Conoscere ed applicare norme igienico-sanitarie e alimentari indispensabili per il mantenimento del benessere individuale.</p> <p><u>Secondo biennio e Quinto anno</u></p> <p>Saper valutare le proprie capacità confrontando i propri parametri con tabelle di riferimento, utilizzando grafici e supporti informatici.</p> <p>Individuare, organizzare e praticare esercitazioni efficaci per incrementare le capacità coordinative e condizionali.</p> <p>Praticare gli sport approfondendo la tecnica e la tattica.</p> <p>Saper organizzare eventi sportivi nel tempo scuola ed extra scuola; sperimentare varie tecniche espressivo-comunicative in lavori individuali e di gruppo.</p> <p>Prendere coscienza del valore della corporeità per impostare il proprio benessere individuale anche nella quotidianità.</p> <p>Prodotto</p> <p>Scheda riepilogativa in formato Word/Google Documenti con i risultati della ricerca con l'indicazione della sitografia, dei criteri di scelta delle informazioni; creazione di una cartella Google Drive contenente in forma organizzata i file scaricati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peer tutoring • Cooperative learning • Learning by doing • Inquiry based learning
---	--

ALLEGATO 2
SCHEDE TRASVERSALI

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte: tutte	
AREA DI COMPETENZA	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.5 NETIQUETTE		
Conoscenze	Abilità	Raccordo con Ed. Civica
<p>Sa che molti servizi di comunicazione (ad esempio la messaggistica istantanea) e social media, sono gratuiti poiché in parte retribuiti attraverso la pubblicità mediante la valorizzazione economica dei dati degli utenti.</p> <p>È consapevole che molti servizi di comunicazione e ambienti digitali (ad esempio i social media) utilizzano meccanismi come il “nudging” (incoraggiamento gentile e non esplicito), la gamification e la manipolazione per influenzare il comportamento degli utenti.</p> <p>Sa quali strumenti e servizi di comunicazione (ad esempio, telefono, e-mail, videoconferenza, social network e podcast) sono appropriati in circostanze specifiche (ad esempio per la comunicazione sincrona o asincrona), a seconda del pubblico, del contesto e dello scopo della comunicazione. Sa che alcuni strumenti e servizi forniscono anche una dichiarazione di accessibilità.</p> <p>È consapevole della necessità di formulare messaggi in ambienti digitali in modo che siano facilmente comprensibili dal pubblico di destinazione o dal singolo destinatario.</p> <p>È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali (ad esempio, l'uso di cuffie audio al posto degli altoparlanti quando si telefona in luoghi pubblici o si ascolta la musica).</p> <p>Comprende che comportamenti inappropriati negli ambienti digitali (ad esempio, stato di ebbrezza, eccessiva intimità e altri comportamenti sessualmente espliciti) possono danneggiare a lungo termine gli aspetti sociali e personali della vita.</p> <p>È consapevole che l'adattamento del proprio comportamento negli ambienti digitali dipende dal proprio rapporto con gli altri partecipanti (ad esempio, amici, colleghi, dirigenti) e dallo scopo della comunicazione (ad esempio, istruire, informare, persuadere, ordinare, intrattenere, informarsi, socializzare).</p> <p>È consapevole dei requisiti di accessibilità quando si comunica in ambienti digitali, in modo che la</p>	<p>È in grado di comunicare efficacemente in modalità asincrona (non simultanea) utilizzando strumenti digitali (ad esempio, per scrivere report e brief, condividere idee, fornire riscontri e consigli, programmare riunioni e comunicare tappe fondamentali).</p> <p>Sa come identificare i segnali che indicano se si sta comunicando con un essere umano o con un agente conversazionale basato sull'IA (ad esempio quando si utilizzano chatbot testuali o vocali).</p> <p>È in grado di interagire e dare feedback a un sistema di intelligenza artificiale (ad esempio, fornendo valutazioni dell'utente, like, tag a contenuti online) per orientare le proposte che il sistema fornirà in seguito (ad esempio per ottenere più suggerimenti su film simili a quelli che sono piaciuti all'utente in precedenza).</p> <p>Sa come bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate.</p> <p>È in grado di gestire i propri sentimenti quando parla con altre persone su Internet.</p> <p>Sa riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o “hate speech”).</p> <p>È in grado di gestire interazioni e conversazioni in diversi contesti socio-culturali e in situazioni specifiche di un determinato ambito.</p>	<p>Le conoscenze e le abilità dell'Area di Competenza 2 saranno strettamente collegate con le competenze sociali e civiche dell'Educazione civica.</p>

<p>comunicazione sia inclusiva e accessibile per tutti gli utenti (ad esempio, per persone con disabilità, anziani, persone con scarsa alfabetizzazione, persone che parlano un'altra lingua).</p>		
<p>Attività esemplificative</p>		<p>Risorse digitali suggerite</p>
<p>Attività proposta a partire dalle classi prime: creare regole di comportamento appropriato che possono essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della classe e/o della scuola (esempio: utilizzare nickname, password e immagini di profilo appropriate all'ambiente scolastico/lavorativo; interazioni tempestive e puntuali con i compagni e i con docenti; rispetto dei tempi e degli orari di invio e ricezione di mail e e messaggi).</p>		<p>Chat, mail e messaggistica Classroom Google drive Social media Piattaforme didattiche Bacheche digitali Strumenti di IA</p>
<p>Nel corso di un'attività di gruppo su una piattaforma digitale collaborativa, gli studenti dovranno rispettare regole di comportamento appropriato risolvendo eventuali problemi di netiquette (esempio di attività: dibattito virtuale, scambio di chat e messaggi su bacheche virtuali, condivisione di immagini, foto e disegni, interazioni con chatbot).</p>		<p>Metodologie</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte: tutte	
AREA DI COMPETENZA	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza: 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.		
Conoscenze	Abilità	Curvatura con Ed. Civica e Orientamento formativo
<p>È consapevole che tutto ciò che si condivide pubblicamente online (ad esempio, immagini, video e suoni) può essere utilizzato per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale. Ad esempio, le aziende di software commerciale che sviluppano sistemi di IA per il riconoscimento facciale possono utilizzare immagini personali condivise online (ad esempio le fotografie di famiglia) per addestrare e migliorare la capacità del software di riconoscere automaticamente quelle persone in altre immagini, il che potrebbe non essere auspicabile (ad esempio, potrebbe rappresentare una violazione della privacy).</p> <p>È consapevole dei vantaggi derivanti dall'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi a distanza (ad esempio, riduzione dei tempi di pendolarismo e unione di competenze specialistiche indipendentemente dal luogo).</p> <p>Comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi) per compensare i limiti della comunicazione online.</p>	<p>Sa come condividere i contenuti digitali (ad esempio le immagini) tra più dispositivi (ad esempio dallo smartphone a un servizio cloud).</p> <p>Sa come condividere e mostrare informazioni dal proprio dispositivo (ad esempio mostrare grafici da un computer portatile) per supportare un messaggio veicolato durante una sessione online in tempo reale (ad esempio una videoconferenza).</p> <p>È in grado di selezionare e limitare le persone con cui condividere i contenuti (ad esempio, consentire l'accesso solo agli amici sui social media o permettere solo ai colleghi di leggere e commentare un testo).</p> <p>Sa come identificare e citare la fonte originale e gli autori dei contenuti condivisi.</p> <p>Sa contrassegnare e segnalare la disinformazione (informazione falsa diffusa con l'intenzione di ingannare) e la misinformazione (informazione fuorviante diffusa senza intenzione di ingannare) alle organizzazioni di fact-checking (che si occupano di verificare fatti e notizie) e alle piattaforme di social media, per impedirne la diffusione.</p>	<p>Ogni Consiglio di classe cercherà di consolidare le conoscenze e le abilità dell'Area di Competenza 2 attraverso la realizzazione delle attività e del prodotto finale previsti nelle singole UDA di Educazione civica e nell'ambito di orientamento formativo (Es. il Capolavoro).</p>
Attività esemplificative e prodotto finale.		Risorse digitali suggerite
<p>Archiviare e condividere documenti e lavori digitali realizzati nell'ambito delle singole discipline in Google drive.</p> <p>Creare un canale youtube o Google site per ambito disciplinare e/o per classe.</p>		<p>Chat Classroom Google suite Google drive Cartella sulla LIM della classe Social media Piattaforme didattiche Strumenti di IA</p> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

ALLEGATO 3
SCHEDE DISCIPLINARI

Lettere

Lingue

Matematica e Fisica


Scienze

Asse Storico sociale

Storia dell'arte

Disegno e Discipline artistiche


Scienze motorie

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Italiano - Latino
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e rielaborare testi letterari, sviluppando capacità di interpretazione e sintesi. • Esprimersi attraverso mezzi digitali, migliorando la capacità di comunicazione scritta. • Creare contenuti digitali che esprimano comprensione e analisi critica dei testi studiati. • Rielaborare contenuti classici, inserendo commenti e approfondimenti originali.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Primo biennio (I-II anno) Attività: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzazione di schede digitali con riassunti e immagini, arricchite da brevi commenti audio o video. ➤ Laboratorio di scrittura digitale: gli studenti creano brevi testi (ad esempio, biografie, descrizioni, narrazioni) utilizzando strumenti come <i>Google Documenti</i> o piattaforme di scrittura collaborativa. 		<i>GSuite for education</i> <i>Canva</i> <i>PowerPoint</i> <i>Genially</i> <i>CmapTools</i> <i>YouTube</i> Strumenti digitali nel libro di


<p>➤ Creazione di brevi presentazioni digitali su autori e opere italiane e latine, utilizzando strumenti come <i>Canva</i> o <i>Google Slides</i>.</p> <p>Prodotto finale: Un <i>portfolio</i> digitale con presentazioni e schede su un autore o un'opera, condiviso in piattaforma <i>online</i> (ad esempio <i>Google Classroom</i>).</p> <p>Secondo biennio (Classi 3^a e 4^a) e quinto anno</p> <p>Attività:</p> <p>➤ Realizzazione di <i>podcast</i> o video-lezioni: gli studenti producono brevi podcast o video in cui spiegano temi di letteratura italiana o latino, integrando citazioni, immagini e commenti.</p> <p>➤ Progetto di rielaborazione di testi: gli studenti scelgono un testo classico e lo rielaborano in forma digitale, inserendo commenti, approfondimenti e collegamenti con altri autori o temi.</p> <p>➤ Creazione di mappe concettuali interattive: utilizzando strumenti come <i>CmapTools</i> o <i>Genially</i>, rappresentano i contenuti studiati, collegando autori, temi e contesti storici.</p> <p>➤ Realizzazione di un <i>blog</i> o <i>portfolio</i> digitale che raccoglie contenuti originali (testi, video, immagini) su un tema di letteratura italiana o latina, con analisi critica e riflessioni personali.</p> <p>Prodotto finale: Un <i>portfolio</i> digitale con podcast, video e mappe concettuali, condiviso con la classe e pubblicato su piattaforme scolastiche o presentato in occasione di eventi scolastici o pubblicazioni <i>online</i>. I contenuti potranno essere rielaborati nella forma di ritratto d'autore, incontro con l'opera, temi e quadri storici.</p>	<p>testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata sulla lavagna interattiva</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • Classe capovolta • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i>
---	--

I BIENNIO	Discipline coinvolte:	Geostoria
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali.</p> <p>Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ collocare gli eventi storici in modo preciso nel tempo, collegandoli a contenuti multimediali; ◆ creare narrazioni digitali che uniscono storia e geografia.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite


<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ realizzazione di <i>podcast</i> o video-lezioni: gli studenti producono brevi <i>podcast</i> o video in cui spiegano argomenti studiati, integrando citazioni, immagini e commenti. ➤ Creazione di mappe concettuali interattive: utilizzando strumenti come <i>CmapTools</i> o <i>Genially</i>, rappresentano i contenuti studiati, collegando eventi e contesti storici. ➤ Produzione di brevi video o documentari per spiegare un concetto, un evento o l'evoluzione di un paesaggio. <p>Prodotto finale Presentazioni multimediali: creazione di presentazioni interattive e modificabili (in <i>PowerPoint</i> o <i>Google Presentazioni</i>).</p>	<p><i>GSuite for education</i> <i>Canva</i> <i>PowerPoint</i> <i>Genially</i> <i>CmapTools</i> <i>YouTube</i></p> <p>Strumenti digitali nel libro di testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata sulla lavagna interattiva</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • <i>Classe capovolta</i> • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i>
--	---

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Lingue straniere
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 	
Descrittori di competenza: <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali</p> <p>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.</p> <p>Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.</p>		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali.</p> <p>Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcune licenze devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (condivisione di contenuti protetti da copyright può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie opinioni; • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro; • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open; • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente; • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la creazione di contenuti digitali, audio e video per il consolidamento del lessico e della grammatica appresi; • Selezionare e scaricare i giusti contenuti digitali e riutilizzarli per la creazione dei propri contenuti; • Rendere disponibili i propri contenuti digitali su piattaforme open; • Utilizzare app per la condivisione di materiale didattico con alunni della stessa classe e/o della stessa scuola;


Attività esemplificative e prodotto finale	Risorse digitali suggerite
<p>Attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di contenuti digitali relativi ad un argomento specifico, oppure che riassumano quanto appreso durante l'intero anno scolastico, attraverso l'utilizzo di software appositi (es. per le presentazioni, canva, powerpoint o altri; per i video inshot, capcut, canva, ecc.); • Creazione di archivi di contenuti digitali riguardanti alcuni argomenti affrontati durante l'anno scolastico, mediante la combinazione di conoscenze personali e fonti trovate in rete, debitamente selezionate nel rispetto delle norme del copyright; • Condivisione su piattaforme open dei contenuti digitali creati, in modo che essi siano a disposizione di tutti; • Produzione di una "site list" in cui saranno inserite tutte le pagine web che forniscono risorse "libere" o con licenze aperte che consentano l'uso e la rielaborazione. <p>Contenuti A solo scopo esemplificativo, si riportano qui alcuni possibili argomenti:</p> <p>PRIMO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funzioni comunicative livello a1/a2 (parlare di sé stessi, della propria famiglia, dei propri gusti e delle attività abitudinarie, descrivere i luoghi familiari come la casa e la classe). • Funzioni comunicative livello a2 (parlare al passato, indicare obblighi) • Argomenti di civiltà <p>SECONDO BIENNIO E V ANNO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argomenti di letteratura o di lessico specialistico di indirizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmi della piattaforma Google scolastica • https://www.canva.com/education • https://learningapps.org/ • https://www.youtube.com/ • inshot, capcut, powerpoint • Fotocamera • Strumenti digitali del libro di testo • Piattaforme di IA • Padlet <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Learning by doing • Classe capovolta

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Matematica e Fisica
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica). Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento attivo e significativo per rafforzare la comprensione dei concetti • Miglioramento delle capacità comunicative utilizzando linguaggi diversi • Comunicare concetti matematici o fisici in modo preciso e rigoroso utilizzando la terminologia appropriata • Illustrare applicazioni pratiche e collegamenti con il mondo reale
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività Diventare autori digitali: presentare la Matematica e/o la Fisica con creatività Il docente assegna al singolo alunno o a gruppi di alunni un lavoro digitale		Programmi della piattaforma Google scolastica Geogebra Desmos https://www.canva.com/edu


<p>relativo ad un argomento specifico derivante da una unità di apprendimento conclusa o in corso; può fornire esempi come ispirazione, o da modificare e integrare, di contenuti digitali realizzati in precedenza o link a risorse online; invita gli alunni ad utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online secondo le regole relative al diritto d'autore.</p> <p>Prodotto Si elencano a scopo di esempio i possibili lavori da assegnare agli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione multimediale che integri, ad esempio, animazioni realizzate con software matematici, tabelle create con fogli di calcolo, grafici Desmos, etc., oppure risorse digitali del libro di testo. ● Filmato / videoclip per documentare un'attività svolta nel laboratorio di Fisica o di Matematica ● <i>Podcast</i> per illustrare un argomento particolarmente complesso ● Quiz interattivo o Gioco Educativo realizzato con <i>LearningApps</i> <p>I prodotti possono essere condivisi nella <i>Classroom</i> comune o della singola disciplina per essere consultati da tutti.</p> <p>Contenuti A solo scopo esemplificativo, si riportano qui alcuni possibili argomenti:</p> <p><u>Primo biennio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Teoria degli errori ● Molle ● Geometria euclidea del piano ● Calcolo delle radici di una equazione di secondo grado ● Rappresentazione grafica dei moti ● Sistemi di equazioni lineari <p><u>Secondo biennio (gli argomenti di Fisica del primo biennio si possono replicare per le classi degli indirizzi non scientifico)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Geometria analitica del piano ● Trasformazioni di funzioni goniometriche ● Circuiti elettrici <p><u>Quinto anno (gli argomenti di Fisica del secondo biennio si possono replicare per le classi degli indirizzi non scientifico)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Studio di funzione ● Relatività 	<p>https://genially.it/ https://learningapps.org/ https://www.youtube.com/</p> <p>Fotocamera Attrezzature del Laboratorio di Fisica Strumenti digitali del libro di testo Piattaforme di IA</p> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Learning by doing • Classe capovolta • Inquiry based learning • Project based learning • Gamification
---	--

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Scienze Naturali
AREA DI COMPETENZA	3. Creazione di contenuti digitali 	
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali.</p> <p>Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire un'esplorazione consapevole dei fenomeni naturali, promuovendo la costruzione personale del sapere attraverso l'esperienza e l'indagine scientifica. • Potenziare l'espressione delle idee scientifiche attraverso codici comunicativi eterogenei, come rappresentazioni grafiche, multimediali e descrizioni verbali. • Utilizzare il lessico specifico delle scienze con accuratezza, per descrivere processi, strutture e relazioni naturali con coerenza e precisione concettuale.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività proposta: Il docente propone agli studenti un'attività di ricerca, analisi e rielaborazione finalizzata alla produzione di un contenuto digitale — a scelta tra una presentazione multimediale (es. Genially, PowerPoint, Canva) oppure una mappa interattiva (es. su Google		GSuite for education PowerPoint Canva Genially YouTube


<p>Earth) — su uno dei seguenti macro-temi fondamentali delle scienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biologia (es. la cellula, la genetica, l'evoluzione) • Anatomia umana (es. apparati e sistemi, patologie, integrazione tra sistemi) • Astronomia (es. il sistema solare) • Scienze della Terra (es. tettonica delle placche, vulcani, clima e atmosfera) • Biotecnologie (es. OGM, ingegneria genetica, CRISPR, biotecnologie ambientali) <p>Gli studenti, individualmente o in piccoli gruppi, dovranno approfondire l'argomento assegnato o scelto, utilizzando fonti scientificamente attendibili, per poi trasformarlo in un prodotto digitale. Il prodotto dovrà integrare testi esplicativi, immagini scientifiche, schemi e/o modelli, e potrà includere anche video, grafici, collegamenti ipertestuali, quiz interattivi o elementi di gamification, a seconda della piattaforma scelta.</p> <p><u>Attività proposta:</u> Il docente nell'ambito della propria programmazione propone la realizzazione di un prodotto digitale originale e interattivo con l'obiettivo di comunicare in modo chiaro, scientificamente corretto e coinvolgente, relativo ad un argomento specifico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video-reportage sul campo (es. analisi di un ecosistema locale). Gli studenti, organizzati in gruppi, realizzano un video-reportage in stile documentaristico in cui analizzano un ecosistema locale (parco, bosco, lago, area urbana verde). Dovranno raccogliere dati, immagini, osservazioni e interviste (es. a esperti locali, guide ambientali o docenti). • Podcast tematico. Gli studenti realizzano un podcast scientifico su un tema concordato (es. cambiamenti climatici, applicazioni biotecnologiche, inquinamento, ecc.). Il podcast può includere interviste ad esperti (reali o simulate), approfondimenti, curiosità scientifiche, storie narrate. <p><u>Attività proposta:</u> Creazione di una timeline interattiva multimediale : "Scienziati nella storia: viaggio digitale tra scoperte e rivoluzioni" Il docente propone agli alunni divisi in piccoli gruppi di realizzare una timeline interattiva, partendo da un fenomeno scientifico e assegnando a ciascun gruppo lo studio della vita e del contributo che lo scienziato ha dato nell'ambito di tale fenomeno. Ogni gruppo inserisce i contenuti nella timeline generale condivisa, ogni evento inserito contiene testo, immagini, video o audio. Solo a titolo esemplificativo vengono proposti i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le teorie evuzionistiche • La struttura atomica • Le biotecnologie 	<p>Strumenti digitali nel libro di testo www.audacityteam.org Anchor (Spotify for Podcasters) CapCut</p> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Learning by doing • Classe capovolta • Inquiry based learning • Project based learning • Gamification
---	---

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Asse storico Sociale
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento attivo e significativo per rafforzare la comprensione dei concetti • Miglioramento delle capacità comunicative ed argomentative utilizzando linguaggi diversi • Comunicare concetti in modo preciso e rigoroso utilizzando la terminologia appropriata • Collocare sull'asse spazio temporale concetti ed eventi.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività Il docente assegna a un gruppo di alunni un lavoro di ricerca digitale relativo ad un argomento o a una tematica in corso di svolgimento. Gli alunni dopo aver ricercato i contenuti richiesti dovranno rielaborare in modo critico, originale e innovativo la loro ricerca Il docente fornirà spunti per la ricerca e inviterà gli alunni a utilizzare in modo consapevole il materiale multimediale reperito online e a rispettare il		Programmi della piattaforma Google scolastica Risorse digitali del libro di testo Piattaforme IA Fotocamera Sito Brocardi Cairn.info: riviste religiose e di Scienze umane


<p>diritto d'autore.</p> <p>Ogni insegnante sceglie uno o più argomenti dalla programmazione disciplinare</p> <p>A titolo esemplificativo si suggeriscono anche alcune tematiche:</p> <p>Primo biennio</p> <p>La socializzazione</p> <p>L'ambiente</p> <p>La famiglia</p> <p>Dal villaggio alla città: istituzioni, economia, religioni, ambiente, cultura, miti e leggende.</p> <p>Una tematica interdisciplinare potrebbe essere "PHILIA"</p> <p>Secondo biennio:</p> <p>Confronto tra i sistemi politici</p> <p>Confronto tra i sistemi economici</p> <p>Confronto tra le istituzioni, la cultura, le rappresentazioni religiose, gli immaginari collettivi dell'Europa medioevale e moderna con il resto del mondo.</p> <p>Una tematica interdisciplinare potrebbe essere "Dike"</p> <p>V anno</p> <p>La dottrina sociale della Chiesa</p> <p>La nascita della società di massa</p> <p>Il razzismo</p> <p>La nascita dei movimenti giovanili e femministi</p> <p>La questione gender</p> <p>I conflitti</p> <p>Scenari culturali e geopolitici della contemporaneità</p> <p>Le tematiche interdisciplinari potrebbero essere: stereotipi e pregiudizi, la solidarietà, le politiche sociali degli stati</p> <p>Prodotto</p> <p>Articoli di giornale da pubblicare sul giornalino della scuola</p> <p>Videolezioni</p> <p>Book fotografici</p> <p>Video in cui gli studenti, in relazione alle loro capacità, sono attori, registi o autori</p> <p>Podcast</p> <p>Post da pubblicare sui social media</p> <p>Mappe concettuali.</p>	<p>Global geografia</p> <p>Google podcast</p> <p>Documentari, film videolezioni di Rai storia e videoconferenze ISPI</p>
--	--

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Storia dell'arte
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi 	<p>Essere in grado, dopo la lettura di opere d'arte attraverso i mezzi informatici, di creare contenuti digitali che esprimano la comprensione e l'analisi critica elaborate.</p> <p>Saper utilizzare una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata esprimendosi attraverso i mezzi digitali migliorando le capacità comunicative utilizzando linguaggi e mezzi diversi.</p> <p>Essere in grado di creare contenuti digitali grafici, audio e video che dimostrino di aver acquisito dimestichezza con i diversi linguaggi artistici.</p> <p>Creare contenuti digitali su argomenti studiati e renderli disponibili su piattaforme open.</p> <p>Essere in grado di utilizzare programmi e sistemi per la condivisione del materiale elaborato singolarmente e in gruppo con gli alunni della classe e dell'intero istituto.</p> <p>Dimostrare un apprendimento attivo e significativo finalizzato al rafforzamento della</p>

		compresione concettuale.
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
<p>Il singolo docente sceglie uno o più attività finalizzate ad individuare i livelli di padronanza degli allievi nella rielaborazione, nella modifica e nella creazione di contenuti digitali in diversi formati e nella capacità degli stessi di esprimersi attraverso i mezzi digitali.</p> <p>Le attività singole e/o collaborative saranno finalizzate a rafforzare le capacità degli allievi di modificare, affinare ed integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</p> <p>Esempi di attività: a solo titolo esemplificativo, si indicano alcune attività.</p> <p>Storytelling visivo e multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Project-based learning</u>: far creare agli studenti delle narrazioni visive (con Canva, Genially ecc...) su un artista, un'opera o un movimento artistico. • <u>Podcast o video-racconti</u>: gli studenti producono contenuti audio/video in cui raccontano opere d'arte come fossero vlogger (creatori di video) culturali. • <u>Timeline interattive</u>: costruzione di cronologie digitali che integrano opere, artisti, eventi storici, musica e contesto politico-sociale. • <u>Creazione di una mappa concettuale online</u> • <u>Creazione di una mappa geografica delle opere e di movimenti artistici</u> <p>Gamification della disciplina</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Creazione di escape room</u> (stanza-gioco virtuale) digitali a tema artistico. • <u>Badge e premi digitali</u> per obiettivi raggiunti. <p>Arte e cultura visiva nel presente</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Studio comparativo</u> tra arte storica e comunicazione visiva contemporanea (es. pubblicità, social media, graphic design). • Analisi di come <u>l'arte viene remixata online</u> (memi, fan art, glitch art) • <u>Progetti di "mashup culturale"</u>: reinterpretare opere classiche con linguaggi digitali moderni. <p>E - portfolio artistico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni studente crea un portfolio digitale dove raccogliere diversi contenuti quali (esempi): analisi personali di opere d'arte, lavori creativi ispirati a stili artistici, riflessioni critiche e connessioni interdisciplinari. <p>Open source e cultura digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi del concetto di copyright, creative commons, open art. • Lavori con risorse libere e piattaforme collaborative. 		<p><i>GSuite for education</i> <i>CmapTools</i> <i>Canva</i> <i>PowerPoint</i> <i>Genially</i> <i>Google Arts & Culture</i> <i>Google Sites</i> <i>Artivive</i></p> <p>Siti dei diversi musei.</p> <p>Strumenti digitali disponibili nel libro di testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata.</p> <p>Altro a scelta e discrezione del docente.</p>
		Metodologie
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • <i>Classe capovolta</i> • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i> (introduzione di elementi di gioco in contesti non ludici)

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Disegno e Discipline artistiche
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica).</p> <p>Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare • strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili. • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo. • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni. • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili. • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open. • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi. 	<p>Dimostrare un apprendimento attivo e significativo finalizzato al rafforzamento della comprensione concettuale.</p> <p>Saper utilizzare una terminologia e una sintassi descrittiva appropriata esprimendosi attraverso i mezzi digitali migliorando le capacità comunicative utilizzando linguaggi e mezzi diversi.</p> <p>Essere in grado di creare contenuti digitali grafici, audio e video che dimostrino di aver acquisito dimestichezza con i linguaggi espressivi specifici.</p> <p>Saper utilizzare programmi e sistemi per la condivisione del materiale elaborato singolarmente e in gruppo con gli alunni della classe e dell'intero istituto.</p> <p>Utilizzare il linguaggio grafico, geometrico e artistico per comprendere sistematicamente l'ambiente fisico in cui si vive, le sue forme e le sottese strutture e per analizzare, rappresentare e descrivere la realtà ed essere in grado di creare contenuti digitali che esprimano comprensione e analisi critica delle metodologie tecnico-grafiche utilizzate.</p>

Attività esemplificative e prodotto finale	Risorse digitali suggerite
<p>Il singolo docente sceglie uno o più attività finalizzate ad individuare i livelli di padronanza degli allievi nella rielaborazione, nella modifica e nella creazione di contenuti digitali in diversi formati e nella capacità degli stessi di esprimersi attraverso i mezzi digitali.</p> <p>Le attività singole e/o collaborative saranno finalizzate a rafforzare le capacità degli allievi di modificare, affinare ed integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</p> <p>Esempi di attività: a solo titolo esemplificativo, si indicano alcune possibili attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno digitale con tavolette grafiche o tablet: esercizi di copia dal vero, illustrazioni creative, rielaborazioni di opere d'arte famose; esercizi di disegno a mano, digitalizzarlo, modificarlo al computer e presentarlo in una scheda tecnica o artistica, esercizi di colorazione. • Photo editing e fotomontaggi: usare software, Photoshop o Canva per creare collage digitali, locandine o reinterpretazioni contemporanee di opere classiche. • Animazioni semplici: realizzare gif o brevi animazioni con software gratuiti. • Musei virtuali: visite guidate interattive a musei online (Louvre, Uffizi, Prado), seguite da attività di disegno o reinterpretazione di ciò che si è visto. 	<p><i>GSuite for education</i> <i>Pacchetto Adobe</i> <i>Literoom</i> <i>Celtix</i> <i>Canva</i> <i>PowerPoint</i> <i>AutoCad</i> <i>Sketchup</i> <i>Tinkercad</i> <i>Blender</i> altro a scelta e discrezione del docente.</p>
<p>Disegno tecnico con risorse digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAD 2D e 3D: elaborazioni di grafici in proiezioni ortogonali con software come AutoCAD (student version) e Tinkercad. • Modellazione 3D: progettazione di oggetti con Blender o SketchUp, anche con possibilità di stampa 3D. • Simulazioni di architettura: ricostruzioni digitali di spazi (aule, edifici storici, ambienti immaginari). • Uso della realtà aumentata (AR): visualizzare i propri modelli 3D nello spazio reale tramite app come AR SketchWalk o SketchUp Viewer. <p>Attività collaborative: Progetti di gruppo online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peer review digitale: gli studenti caricano i propri disegni su una piattaforma (es. Padlet, Google Classroom) e si scambiano feedback. • Laboratori interdisciplinari: unire disegno tecnico e artistico per progettare e poi decorare un oggetto o un ambiente (o per murali digitali condivisi). • Esercizi di regia: simulare campi e piani di ripresa usando anche software di pre-visualizzazione 3D (Shot Designer, Blender). • Storytelling visivo: analisi di scene celebri (attraverso clip video) e ricostruzione con risorse digitali. • Montaggio parallelo: assemblare materiali diversi (foto, spezzoni, musica) per esercitarsi a dare ritmo al racconto. • Cortometraggio di classe: progetto in gruppo che unisce sceneggiatura, riprese, montaggio e colonna sonora. • Festival digitale interno: proiettare e valutare i lavori audiovisivi degli studenti, con votazioni tramite moduli online. <p>Animazione e motion graphics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animazione 2D/3D: brevi sequenze animate. • Motion graphics: realizzazione di sigle, intro video o loghi animati <p>Fotografia digitale e sperimentale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editing fotografico e Photo storytelling. 	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooperative learning</i> • <i>Learning by doing</i> • Classe capovolta • <i>Inquiry based learning</i> • <i>Project based learning</i> • <i>Gamification</i> (introduzione di elementi di gioco in contesti non ludici)

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte:	Scienze Motorie
AREA DI COMPETENZA	3.1 Creazione di contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 	
Descrittori di competenza: Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi 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. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		
Conoscenze	Abilità	Obiettivi specifici di apprendimento
<p>Sa che i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali. Conosce i diversi tipi di contenuti digitali: audio, immagine, testo, video e applicazioni e le modalità di archiviazione degli stessi.</p> <p>Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti).</p> <p>È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica). Conosce diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) e sa che alcuni tipi di licenza devono essere rinnovati una volta scaduto il periodo di validità della licenza.</p> <p>È consapevole dei limiti legali dell'utilizzo e della condivisione di contenuti digitali (ad esempio musica, film, libri) e delle possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio la condivisione di contenuti protetti da copyright con altri può dar luogo a sanzioni legali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali accessibili; • Sa selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo; • Sa come creare contenuti digitali per supportare le proprie idee e opinioni • È in grado di realizzare infografiche e poster digitali che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili • Sa come utilizzare contenuti digitali modificati / manipolati dall'IA nel proprio lavoro • Sa come creare contenuti digitali su piattaforme open • È in grado di identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente • È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento attivo e significativo per rafforzare la comprensione dei concetti • Miglioramento delle capacità comunicative ed argomentative utilizzando linguaggi diversi • Comunicare concetti in modo preciso e rigoroso utilizzando la terminologia appropriata
Attività esemplificative e prodotto finale		Risorse digitali suggerite
Attività Il docente assegna a un gruppo di alunni un lavoro di ricerca digitale relativo ad un argomento in corso di svolgimento. Gli alunni dopo aver ricercato i contenuti richiesti dovranno rielaborare in modo critico, originale e innovativo la loro ricerca Il docente fornirà spunti per la ricerca e inviterà gli alunni a utilizzare in modo consapevole il materiale multimediale reperito online e a rispettare il diritto d'autore.		Piattaforma Google scolastica Risorse digitali del libro di testo Piattaforme IA Fotocamera Padlet Yuotube Inshot-editor video e foto Google podcast Documentari, film e videolezioni di Rai storia. PowerPoint.

<p>Prodotto</p> <p>Si elencano a scopo di esempio i possibili lavori da assegnare agli alunni:</p> <p>Book fotografici Video in cui gli alunni base alle loro competenze sono autori, registi, attori. Video collage di immagini o scene già presenti sulla rete Podcast Videolezioni Post da pubblicare su Facebook Mappe concettuali</p> <p>I prodotti possono essere condivisi nella Classroom comune o della singola disciplina per essere consultati da tutti.</p> <p>Contenuti</p> <p>A solo scopo esemplificativo, si riportano qui alcuni possibili argomenti:</p> <p><u>Primo biennio</u> Capacità motorie; Conoscenze del corpo; Pratiche sportive; Salute e benessere; Elementi di storia dello sport;</p> <p><u>Secondo biennio</u> Approfondimento della tecnica degli sport; Teorie e metodologia dell'allenamento; Conoscenza del corpo e della salute; Etica e sicurezza;</p> <p><u>Quinto anno</u> Pratica e analisi dei movimenti; Teorie dell'allenamento; Fisiologia dell'esercizio; Prevenzione degli infortuni; Fair Play e comportamento sportivo; I docenti sceglieranno uno o più argomenti inseriti nelle programmazioni disciplinari.</p>	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Learning by doing • Classe capovolta • Inquiry based learning • Project based learning • Palestra
---	---

ALLEGATO 4
SCHEMA TRASVERSALE

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte: tutte	
AREA DI COMPETENZA	4. Sicurezza	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.		
Conoscenze	Abilità	Campo di applicazione
<p>Sa che l'uso di password diversificate e sicure per diversi servizi online è un modo per ridurre le conseguenze negative nel caso in cui un account venga compromesso (ad esempio, hack). Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad esempio, password, impronte digitali, crittografia) e impedire che altri (ad esempio, un ladro, un'organizzazione commerciale, un'agenzia governativa) abbiano accesso a tutti i dati.</p> <p>Conosce l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni (ad esempio, il browser) per eliminarne le vulnerabilità e proteggersi da software malevoli (ad esempio, malware).</p> <p>Sa che un firewall blocca alcuni tipi di accesso alla rete, con l'obiettivo di contrastare diversi rischi per la sicurezza (ad esempio, i login remoti).</p> <p>Conosce diversi tipi di rischi negli ambienti digitali, come il furto di identità (ad esempio qualcuno che commette frodi o altri reati utilizzando i dati personali di un'le truffe (ad esempio, le truffe finanziarie in cui le vittime vengono raggirate e spinte ad inviare denaro), gli attacchi malware (ad esempio, i ransomware).</p> <p>È consapevole che l'identificazione elettronica sicura (pdf, 700 kb) è una funzione fondamentale atta a consentire una condivisione più sicura dei dati personali con terze parti quando si effettuano transazioni nel settore pubblico e privato.</p> <p>Sa che l'Informativa sulla privacy o "privacy policy" di un'applicazione o di un servizio dovrebbe spiegare quali dati personali vengono raccolti (per esempio, nome, marca del dispositivo, geolocalizzazione dell'utente), e informare se vengono condivisi con terze parti.</p> <p>Sa che il trattamento dei dati personali è soggetto a normative locali come il Regolamento</p>	<p>Sa come adottare una strategia corretta per quanto riguarda le password da utilizzare (ad esempio, scegliendo solo quelle più sicure e difficili da individuare) e come gestirle in modo sicuro (ad esempio, utilizzando un gestore di password o password manager).</p> <p>Sa come installare e attivare software e servizi di protezione (ad esempio, antivirus, antimalware, firewall) per mantenere al sicuro i contenuti digitali e i dati personali.</p> <p>Sa come attivare l'autenticazione a due fattori quando disponibile (ad esempio, utilizzando una password temporanea OTP o un codice aggiuntivo assieme alle credenziali di accesso).</p> <p>Sa come verificare il tipo di dati personali a cui un'applicazione può accedere sul proprio cellulare e, in base a ciò, decidere se installarla o meno e configurare le impostazioni appropriate.</p> <p>È in grado di criptare i dati sensibili memorizzati su un dispositivo personale o in un servizio di archiviazione cloud.</p> <p>Sa come individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere insensibili (ad esempio, dati personali o di identificazione bancaria) o che possano contenere malware.</p> <p>Sa che queste email sono spesso progettate per ingannare chi non controlla attentamente ed è pertanto maggiormente esposto a frodi, contenendo errori appositi che allertano le persone vigili a non cliccare.</p> <p>Sa come applicare misure basilari di sicurezza nei pagamenti online (ad esempio, mai inviare l'immagine scannerizzata della carta di credito o dare il codice pin della carta di debito/pagamento/credito).</p>	<p>La presente scheda riferita all'Area di competenza <u>Sicurezza</u> è trasversale e integra le attività previste nelle schede delle altre aree.</p>

<p>Europeo Generale sulla Protezione dei Dati o GDPR (ad esempio, le interazioni vocali (pdf, 300 kb) con un assistente virtuale sono dati personali secondo il GDPR, e possono esporre l'utente a particolari rischi in merito a protezione dei dati, privacy e sicurezza)</p>		
<p>SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola e/o piattaforme didattiche per condividere informazioni su argomenti di interesse</p>		<p>Risorse digitali suggerite</p>
<p>sono in grado di proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad esempio una password forte e il controllo dei login recenti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • so scegliere il modo più appropriato per proteggere i miei dati personali (ad esempio indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; • sono in grado di distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la mia privacy e quella dei miei compagni di classe venga danneggiata; • sono in grado di valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sulla piattaforma digitale sono appropriate e accettabili per ciò che riguarda i miei diritti e la mia privacy; • sono in grado di superare situazioni complesse che possono verificarsi con i miei dati personali e quelli dei miei compagni di classe mentre utilizzo la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la "politica sulla privacy" della piattaforma. 		<p>Chat Classroom Google suite Google drive Cartella sulla LIM della classe Social media Piattaforme didattiche Strumenti di IA</p> <hr/> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

ALLEGATO 5
SCHEDE TRASVERSALI

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte: tutte	
AREA DI COMPETENZA	5. Risoluzione dei problemi	
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici		
Conoscenze	Abilità	Campo di applicazione
<p>Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone).</p> <p>SaConosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio, password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata).</p> <p>Sa che la potenza di calcolo o la capacità di archiviazione possono essere migliorate per contrastare la rapida obsolescenza dell'hardware (ad esempio, acquistando servizi che offrono potenza di calcolo o capacità di archiviazione aggiuntive, in inglese "power or storage as a service")</p> <p>È consapevole che i problemi più frequenti nell'uso di dispositivi IoT e mobili, e nelle loro applicazioni, sono legati alla connettività/disponibilità della rete, alla batteria/alimentazione e alla limitata capacità di calcolo.</p> <p>È consapevole che l'IA è un prodotto dell'intelligenza e di processi decisionali umani (cioè gli esseri umani selezionano, puliscono e codificano i dati, progettano gli algoritmi, addestrano i modelli, ricorrono a valori umani e li applicano ai risultati) e quindi non esiste indipendentemente dagli esseri umani.</p>	<p>Sa come identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una riunione online.</p> <p>Sa come verificare e risolvere i problemi relativi ai dispositivi IoT interconnessi e ai loro servizi.</p> <p>Adotta un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software) ed esplora varie soluzioni quando si verifica un malfunzionamento.</p> <p>Sa come trovare soluzioni su Internet quando si trova di fronte ad un problema tecnico</p>	<p>La presente scheda riferita all'Area di competenza <u>Risoluzione dei problemi</u> è trasversale e integra le attività previste nelle schede delle altre aree.</p>
SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola e/o piattaforme didattiche per condividere informazioni su argomenti di interesse		Risorse digitali suggerite
Sono in grado di proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad esempio una password forte e il controllo dei login recenti).		Chat
So scegliere il modo più appropriato per proteggere i miei dati personali (ad esempio indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola.		Classroom
Sono in grado di distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la mia privacy equella dei miei compagni di classe venga danneggiata.		Google suite
Sono in grado di valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sulla piattaforma digitale sono appropriate e accettabili per ciò che riguarda i miei diritti e la mia privacy-		Google drive
Sono in grado di superare situazioni complesse che possono verificarsi con i miei dati personali e quelli dei miei compagni di classe mentre utilizzo la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la "politica sulla privacy" della piattaforma.		Cartella sulla LIM della classe
		Social media
		Piattaforme didattiche
		Strumenti di IA
		Metodologie
		<ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning

I BIENNIO, II BIENNIO, V ANNO	Discipline coinvolte: tutte	
AREA DI COMPETENZA	5. Risoluzione dei problemi	
Descrittori di competenza: 5.3 utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
Conoscenze	Abilità	Campo di applicazione
<p>Sa che impegnarsi nella risoluzione di problemi in modo collaborativo, online o offline, significa poter trarre vantaggio dalla varietà di conoscenze, prospettive ed esperienze degli altri, che possono portare a risultati migliori.</p> <p>Sa che le applicazioni dell'IoT hanno il potenziale per essere utilizzate in molti settori diversi.</p>	<p>Sa come utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione delle proprie idee (ad esempio, saper realizzare video per aprire un canale di condivisione di contenuti e argomenti).</p> <p>Sa come impegnarsi per risolvere problemi sociali attraverso l'uso di dispositivi e applicazioni digitali, ibridi e non digitali (ad esempio concepire e pianificare banche del tempo online, sistemi di rendicontazione pubblica, piattaforme di condivisione delle risorse).</p>	<p>La presente scheda riferita all'Area di competenza <u>Risoluzione dei problemi</u> è trasversale e integra le attività previste nelle schede delle altre aree.</p>
SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità.		Risorse digitali suggerite
<ul style="list-style-type: none"> • Conversione e trasformazione di file in diversi formati al fine di poter comunicare su livelli diversi e con diverse modalità. • Utilizzo di piattaforme digitali e di diversi dispositivi al fine di risolvere problemi legati all'apprendimento sia singolo che collaborativo. 		<p>Google moduli Piattaforme didattiche Strumenti di IA Khoot Phet Colorado Programmi e applicazioni di conversione file. Social media</p>
		Metodologie
		<ul style="list-style-type: none"> • Flipped Classroom • Peer tutoring • Cooperative learning • Inquiry based learning