



LICEO CLASSICO STATALE "F. CAPECE"

Indirizzi: *Classico, Linguistico EsaBac, Scientifico,
Scientifico Sportivo, Linguistico Internazionale Spagnolo*



Piazza A. Moro, 29 - 73024 Maglie (Le)

Tel. 0836/484301

web: www.liceocapece.edu.it – email: lepc01000g@istruzione.it

Posta certificata: lepc01000g@pec.istruzione.it

Curricolo Digitale di Istituto

**- Liceo Classico Statale "Francesca Capece" –
Maglie – LE-**

Vision del Curricolo Digitale:

“Il Curricolo Digitale del Liceo Classico Statale "F. Capece" proietta la nostra scuola verso un futuro in cui le competenze digitali sono pilastri fondamentali di un'istruzione completa e innovativa. Entro i prossimi tre-cinque anni, il Liceo aspira a consolidarsi come un ambiente di apprendimento dinamico e all'avanguardia, dove l'uso consapevole e critico delle tecnologie digitali non è solo un mezzo, ma un obiettivo formativo trasversale a tutti gli indirizzi di studio. L'impatto principale atteso sugli studenti è la trasformazione in cittadini digitali attivi, responsabili e competenti, in grado di navigare il mondo iperconnesso con autonomia critica, risolvere problemi complessi, collaborare efficacemente e creare valore attraverso strumenti digitali, preparandoli con successo sia per il percorso universitario che per le sfide del futuro mercato del lavoro.”

Introduzione e Quadro Normativo

Il presente Curricolo Digitale di Istituto per il Liceo Statale "Francesca Capece" di Maglie si propone di innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione, facilitando l'acquisizione delle competenze chiave attraverso molteplici approcci e contesti di apprendimento, con un uso appropriato delle tecnologie digitali.

Il curriculum è sviluppato in coerenza con le politiche europee e nazionali in materia di competenze digitali, basandosi sui seguenti riferimenti normativi e pedagogici:

Documenti Europei

- **DigComp 1.0 (2013):** La prima versione del framework, che ha introdotto le 5 aree di competenza digitali.
- **DigComp 2.0 (2016):** Ha aggiornato il modello concettuale e la terminologia delle 5 aree di competenza.
- **DigComp 2.1 (2017):** Ha introdotto gli 8 livelli di padronanza per ciascuna delle 21 competenze e esempi d'uso applicati a contesti di apprendimento e occupazione.
- **DigComp 2.2 -(2022):** L'ultima versione, che integra nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini (Dimensione 4), prestando particolare attenzione all'interazione dei cittadini con i sistemi di Intelligenza Artificiale e altri sviluppi tecnologici. **Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini:** Riferimento principale che definisce 5 aree di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risoluzione di problemi.
- **DigCompEdu - Quadro Europeo per le Competenze Digitali degli Educatori:** Fornisce le linee guida per le competenze digitali dei docenti.
- **Raccomandazione del Consiglio UE sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018):** Include la competenza digitale tra le 8 competenze chiave.

Legislazione Italiana

- **Legge 107/2015 (Buona Scuola):** Ha introdotto il Piano Nazionale Scuola Digitale.
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) del 2015 e suoi aggiornamenti:** Definisce gli obiettivi strategici e le azioni per l'innovazione digitale nella scuola.
- **Decreto Legislativo 62/2017:** Riguarda la valutazione e certificazione delle competenze, inclusi gli aspetti digitali.
- **Sillabo "Educazione civica digitale"(ECD).** (<https://smartnation.it/news/miur-pubblica-sillabo-educazione-civica-digitale>), 2018.
- **Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (2020) e Decreto Ministeriale 35/2020:** Prevedono l'educazione alla cittadinanza digitale.
- **Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche – Allegato al DM n. 166 del 09/08/2025**

Documenti Operativi

- **Indicazioni Nazionali e Linee Guida specifiche:** Per i diversi indirizzi di studio della scuola secondaria di secondo grado.
- **Regolamento per l'Autonomia Scolastica (DPR 275/1999):** Definisce la cornice normativa per l'elaborazione del curricolo d'istituto.

Indirizzi di Studio

Il Curricolo Digitale si applica ai seguenti indirizzi di studio del Liceo Classico Statale "Francesca Capece":

- Liceo Classico
- Liceo Scientifico Ordinario
- Liceo Scientifico Sportivo
- Liceo Linguistico Internazionale ad opzione Spagnolo
- Liceo Linguistico EsaBac

Componenti Principali	
1. Integrazione Tecnologica	• Utilizzo di dispositivi digitali (tablet, computer, LIM) • Piattaforme di e-learning • Strumenti di collaborazione online • Software didattici interattivi

2. Obiettivi Formativi	• Sviluppo di competenze digitali • Alfabetizzazione tecnologica • Promozione di un apprendimento attivo e personalizzato • Preparazione degli studenti alle sfide del mondo digitale contemporaneo
3. Metodologie Didattiche	• Apprendimento collaborativo online • Flipped classroom • Didattica laboratoriale digitale • Progetti interdisciplinari con tecnologie digitali
4. Strumenti e Risorse	• Ambienti di apprendimento digitali • Contenuti multimediali • Risorse educative aperte (OER) • Piattaforme per la condivisione di materiali didattici • Sistemi di valutazione digitali
5. Competenze Sviluppate	• Pensiero computazionale • Creatività digitale • Cittadinanza digitale • Comunicazione e collaborazione digitale • Sicurezza online • Gestione delle informazioni digitali
6. Benefici	• Personalizzazione dell'apprendimento • Maggiore coinvolgimento degli studenti • Sviluppo di competenze digitali trasversali • Preparazione al futuro mercato del lavoro • Inclusività e accessibilità dell'educazione
7. Sfide	• Formazione continua dei docenti • Investimenti in infrastrutture tecnologiche • Gestione dell'equità di accesso • Bilanciamento tra tecnologia e metodologie tradizionali
Competenze e Obiettivi Comuni a Tutti gli Indirizzi	

Competenze Comuni	• Uso consapevole delle tecnologie digitali: conoscenza degli strumenti digitali e delle loro applicazioni nei vari ambiti disciplinari. • Cittadinanza digitale e sicurezza informatica: consapevolezza dei diritti e doveri nell'ambiente digitale, protezione dei dati personali e rispetto della privacy. • Ricerca e analisi delle fonti digitali: capacità di reperire, valutare e utilizzare informazioni da fonti affidabili. • Elaborazione e gestione di contenuti digitali: creazione, modifica e condivisione di documenti, immagini, video e altri formati digitali. • Collaborazione online e utilizzo di piattaforme digitali: sviluppo di abilità per il lavoro in team tramite strumenti collaborativi. • Problem solving e pensiero critico digitale: applicazione di strategie digitali per risolvere problemi e prendere decisioni informate. • Utilizzo di strumenti per la comunicazione digitale: sviluppo di competenze per la comunicazione efficace attraverso email, social media e piattaforme di apprendimento.
Obiettivi Comuni	• Favorire un approccio consapevole e critico all'uso delle tecnologie digitali. • Promuovere la sicurezza e l'etica digitale per una partecipazione responsabile alla società dell'informazione. • Integrare strumenti digitali nella didattica per migliorare l'apprendimento e l'autonomia degli studenti. • Potenziare le competenze trasversali legate al digitale, utili per la formazione universitaria e il mondo del lavoro.
Collegamento con gli indirizzi di studio	
LICEO CLASSICO	• Enfasi su ricerca e analisi di fonti classiche digitali • Utilizzo di database epigrafici e papirologi • Creazione di contenuti per divulgazione umanistica • Analisi filologica attraverso strumenti digitali
LICEO SCIENTIFICO (ORDINARIO E SPORTIVO)	• Utilizzo di software per calcolo scientifico e statistico • Creazione di simulazioni e modelli digitali • Analisi dati sperimentali e sportivi • Programmazione per risoluzione problemi scientifici
LICEI LINGUISTICI (INTERNAZIONALE SPAGNOLO ED ESABAC)	• Utilizzo di piattaforme per comunicazione interculturale • Creazione di contenuti multilingue • Collaborazione con partner internazionali • Utilizzo di strumenti per analisi linguistica

Aspetti qualificanti	
Metodologie didattiche specifiche	• Approcci pedagogici per l'educazione digitale • Strategie didattiche innovative • Integrazione tra discipline
Risorse e strumenti	• Dotazioni tecnologiche necessarie • Software e piattaforme educative • Materiali didattici digitali
Inclusione e personalizzazione	• Adattamenti per studenti con BES/DSA • Strategie per colmare il digital divide • Differenziazione didattica
Raccordi curriculari	• Collegamenti con le altre discipline • Continuità tra i diversi ordini di scuola • Integrazione con il PTOF
Piano di formazione docenti	○ Organizzazione scolastica con Google Workspace for Education (D.M.66/2023) ○ L'Intelligenza artificiale nella scuola (D.M.66/2023) ○ Google Chromebook nella didattica (D.M. 66/2023) da svolgere ○ Gestione efficace della console di amministrazione di Google Workspace (D.M. 66/2023) ○ L'Intelligenza Artificiale nella scuola (D.M. 66/2023) ○ Corso sul Metaverso con realtà aumentata per l'uso dell'aula immersiva (D.M. 66/2023) ○ Curricolo Digitale di Istituto (D.M. 66/2023) ○ Digitalizzazione della valutazione funzionale, antropometrica e posturale. (D.M. 66/2023) ○ Comunicazione digitale, realizzazione Podcast (D.M. 66/2023)
COMPLETARE/PERFEZIONARE	Work in progress.....
Implementazione e monitoraggio	

Aree di Competenza Digitale e Livelli di Padronanza

Il curriculum è strutturato in Aree di Competenza, ognuna delle quali sviluppata attraverso specifiche competenze, abilità, attività ed esempi di strumenti, con progressione per il Primo Biennio, Secondo Biennio e Ultimo Anno. I livelli di padronanza come anche tutti gli applicativi e i tools suggeriti sono riferiti al DigComp 2.2 (che ingloba il DigComp 2.1).

Completano il Curriculum Digitale del Liceo Capece:

ALLEGATO_A_GLOSSARIO RAGIONATO

ALLEGATO_B_GRIGLIE DI VALUTAZIONE

ALLEGATO_C_INTELLIGENZA ARTIFICIALE E CURRICOLO DIGITALE (DOC. AGGIORNATO ALLA LUCE DEL RECENTE DM 166/2025 – Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche)

ALLEGATO_D_LINEE GUIDA DI EDUCAZIONE CIVICA_CITTADINANZA DIGITALE

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Ricercare dati, informazioni e contenuti digitali utilizzando strategie di ricerca appropriate	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	• spiegare i suoi fabbisogni informativi. • svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • spiegare come accedervi e navigare al loro interno • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.	• Preparare una breve relazione su un argomento specifico. • nominare all'insegnante siti web, blog e database digitali a cui si accede abitualmente dal PC per consultare la bibliografia per i compiti a casa. • utilizzare parole chiave ben definite per trovare risorse bibliografiche all'interno di siti web, blog e database digitali e spiegare come accedere ai risultati e navigare al loro interno. • spiegare ai compagni le parole chiave e le etichette che si utilizzano abitualmente per trovare riferimenti bibliografici negli ambienti digitali (blog, siti web, database) per preparare i compiti.
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	• illustrare fabbisogni informativi. • organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali. • descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. • organizzare strategie di ricerca personali.	• fornire esempi ai compagni di classe di siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione. • organizzare la strategia di ricerca per trovare questi siti web, blog e data-base digitali che contengono riferimenti bibliografici inerenti l'argomento di una relazione. • descrivere al docente come si accede e si naviga tra i siti web, i blog e i data-base digitali per trovare i riferimenti bibliografici ottenuti tramite questa ricerca organizzata. • organizzare con post-it digitali e online sul tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione.
	Alfabetizzazione su Informazioni e Dati Gli studenti devono imparare a ricercare, accedere e navigare in ambienti digitali in modo sistematico. • Liceo Classico: ○ Attività: Preparare una breve relazione su un autore classico. ○ Tools: ▪ Perseus Project: Database di testi e risorse per lo studio del greco e del latino. ▪ Treccani online: Enciclopedia italiana con articoli su storia, letteratura e filosofia.			

	▪ Biblioteca digitale italiana: Per consultare testi digitalizzati e manoscritti. ▪ Google Scholar: Per trovare articoli accademici e saggi critici. • Liceo Scientifico (Ordinario e Sportivo): ○ Attività: Svolgere ricerche per un progetto sulle energie rinnovabili o l'alimentazione sportiva. ○ Tools: ▪ Khan Academy: Risorse didattiche su matematica, scienze e informatica. ▪ Google Scholar: Per articoli scientifici divulgativi. ▪ Wikipedia (con verifica incrociata delle fonti): Per una prima panoramica, ma con l'enfasi sulla verifica delle citazioni. • Licei Linguistici ○ Attività: Ricercare materiali autentici per un progetto culturale sui Paesi di cui si studia la lingua. ○ Tools: ▪ Cervantes Virtual: Biblioteca digitale con testi in spagnolo. ▪ TV5MONDE Apprendre le français: Per risorse video e audio in francese. ▪ Google Search (ricerca avanzata): Per trovare siti web, blog e giornali online in lingua originale.			
	1.3 Gestire dati, informazioni e Contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	• selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli all'interno di ambienti digitali. • organizzarli in modo sistematico in un ambiente strutturato. • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e • scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto.	• creare un account • utilizzare gli strumenti di condivisione di documento, foglio di calcolo, presentazione ect.... • utilizzo della classe virtuale • utilizzo del registro elettronico • utilizzo della piattaforma di comunicazione a distanza • salvare i contenuti didattici in diversi formati. • realizzare file e cartelle dove raccogliere dati • fare il backup dei dati su dispositivi diversi: hard disk, Usb e Icloud o Drive • utilizzare supporti di archiviazione quali chiavette USB, hard disk esterni, CD, DVD. • utilizzare sistemi di archiviazione quali Google Drive, iCloud, One Drive, Dropbox
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	• illustrare fabbisogni informativi. • organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali. • descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. • organizzare strategie di ricerca personali.	• fornire esempi ai compagni di classe di siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione. • organizzare la strategia di ricerca per trovare questi siti web, blog e data-base digitali che contengono riferimenti bibliografici inerenti l'argomento di una relazione. • descrivere all'insegnante come si accede e si naviga tra i siti web, i blog e i data-base digitali per trovare i riferimenti bibliografici ottenuti tramite

				• questa ricerca organizzata. • organizzare con post-it digitali e online sul tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione.
		Gestire Dati, Informazioni e Contenuti Digitali L'attenzione è sull'organizzazione, archiviazione e recupero dei dati. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Organizzare i materiali didattici per una materia specifica. ○ Tools: ▪ Google Drive / iCloud / OneDrive / Dropbox: Per archiviare e organizzare file e cartelle, e fare backup. ▪ Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) o Google Workspace (Documenti, Fogli, Presentazioni): Per creare e salvare contenuti in diversi formati. ▪ Chiavette USB, hard disk esterni: Per il backup fisico dei dati		
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di: • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto.		• creare un account • utilizzare gli strumenti di condivisione di documento, foglio di calcolo, presentazione ect... • utilizzo della classe virtuale • utilizzo del registro elettronico • utilizzo della piattaforma di comunicazione a distanza
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, , lo studente è in grado di:	• scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e • scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.	• utilizzo di sistemi di scrittura collaborativa: scrittura sincrona con note, correzioni etc.,aggregatori di contenuti
		Interagire con gli Altri attraverso le Tecnologie Digitali Focus sull'uso di strumenti di comunicazione e collaborazione. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Partecipare attivamente alle attività didattiche online e comunicare con docenti e compagni. ○ Tools: ▪ Google Classroom / WeSchool / Schoolwork: Piattaforme per la classe virtuale e la comunicazione. ▪ Registro Elettronico: Per consultare comunicazioni e voti. ▪ Google Meet / Zoom / Microsoft Teams: Per la comunicazione a distanza. ▪ Strumenti di condivisione di documenti (es. Google Docs): Per lavori di gruppo		
	2.2 Condividere informazioni	Intermedio 5 In modo indipendente,	• utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere	• utilizzo di mappe concettuali online

	attraverso le tecnologie digital	secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	dati, informazioni e contenuti digitali. • spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. • spiegare le prassi di riferimento e attribuzione.	• utilizzo di piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Google classroom, Weschool, Schoolwork, etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti • utilizzo di una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo
	2.5 Netiquette	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è in grado di:	• distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. • scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adatte a un pubblico. • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.	• Lavorare in gruppo con i compagni • Applicare regole di comportamento appropriato, improntate al decoro e al rispetto di sé e degli altri, nell'interazione in ambienti digitali. • Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico e al contesto di riferimento. • Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete.
	Netiquette Comprendere e applicare le norme di comportamento online. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Partecipare a discussioni online in modo rispettoso. ○ Tools: Nessun tool specifico, ma l'applicazione delle regole di Netiquette è trasversale a tutte le piattaforme di comunicazione (es. email, chat, forum).			
Creazione di	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	• Indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici in formati ben definiti e sistematici. • esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici.	• creare prodotti digitali ben definiti: mappe concettuali digitali, timeline, infografiche. • preparare una presentazione digitale animata su un determinato argomento. • utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth). • utilizzare software per la creazione di video, con inserimento di audio dal web, dal vivo, etc...
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo	• individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati. • esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali	• creare podcast

Contenuti digitali		studente è in grado di:		
		Sviluppare Contenuti Digitali Creazione di prodotti digitali semplici. • Liceo Classico e Scientifico (Ordinario): ○ Attività: Realizzare una presentazione su un argomento di storia, letteratura o scienze. ○ Tools: ▪ Prezi / Google Slides / Microsoft PowerPoint: Per presentazioni animate. ▪ Canva: Per infografiche e mappe concettuali. ▪ Coggle / MindMeister: Per mappe concettuali digitali. • Liceo Scientifico Sportivo: ○ Attività: Creare un video di analisi di un'attività sportiva. ○ Tools: ▪ CapCut / DaVinci Resolve (versione gratuita) / iMovie (per Mac/iOS): Software per la creazione di video. • Liceo Linguistico (Spagnolo ed EsaBac): ○ Attività: Utilizzare sistemi di geolocalizzazione per esplorare luoghi culturali nei paesi di cui si studia la lingua. ○ Tools: ▪ Google Maps / Google Earth: Per esplorazioni geografiche e culturali.		
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	• individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i dispositivi, contenuti digitali • distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali, • scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche.	• Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola; • Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente; • risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	• distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. • scegliere le misure di sicurezza, • spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.	• Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi. • Eseguire il download sicuro dei file.
	Proteggere i Dispositivi Apprendere le basi della sicurezza digitale. • Tutti gli Indirizzi:			

	○ Attività: Creare password robuste e gestire il logout dagli account. ○ Tools: Nessun tool specifico, ma la pratica si applica a tutte le piattaforme che richiedono un account utente.			
Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	● scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti. ● partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici situazioni problematiche negli ambienti digitali.	● Utilizzare un elenco di risorse didattiche fornite dal docente per rispondere ai bisogni formativi della situazione di apprendimento: approfondimento, consolidamento, conoscenze di base, recupero (anche in apprendimento a distanza) impostare l'interfaccia nella lingua prescelta (ad es. greco).
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i suoi fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	● distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. ● partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	utilizzare risorse di rete per risolvere problemi e difficoltà connesse al proprio apprendimento.
	Utilizzare in Modo Creativo le Tecnologie Digitali ● Saper usare le risorse digitali per l'apprendimento e la risoluzione di problemi. Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Utilizzare risorse didattiche online per approfondire gli studi o recuperare lacune. ○ Tools: Le piattaforme e-learning già menzionate (Google Classroom, WeSchool), integrate con risorse specifiche per ogni disciplina.			

SECONDO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
--------------------	------------	-----------------------	---------	-------------------------

Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è in grado di:	• svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali, • svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi.	• Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli. • Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica
--	---	--	---	--

	<i>Il secondo biennio approfondisce le competenze acquisite, introducendo concetti di valutazione delle informazioni, cittadinanza digitale, integrazione di contenuti e maggiore autonomia nella sicurezza.</i> Valutare Dati, Informazioni e Contenuti Digitali Focus sulla capacità di valutare criticamente le fonti digitali. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Verificare l'affidabilità delle fonti per una ricerca o un progetto. ○ Tools: ▪ Fact-checking websites (es. Pagella Politica, Bufale.net): Per verificare la credibilità delle notizie. ▪ Open Access Journals (es. DOAJ): Per trovare fonti accademiche peer-reviewed. Google Scholar: Per identificare autori autorevoli e riferimenti bibliografici.			
Comunicazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali. ● mostrare agli altri come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.	Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e/o mentali, presentazioni, etc...)

e collaborazione	Condividere Informazioni Attraverso le Tecnologie Digitali (Avanzato 5) 2 Utilizzo avanzato di strumenti di collaborazione e condivisione. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Attivare forme di scrittura collaborativa per relazioni o sintesi. ○ Tools: ▪ Google Docs / Microsoft Word Online: Per scrittura sincrona con note e correzioni. ▪ Miro / Jamboard: Per mappe concettuali e mentali collaborative. ▪ Padlet: Per aggregare contenuti e idee.			
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.	Organizzare, insieme ai compagni, un evento in occasioni di giornate a tema o in occasioni rilevanti per la comunità scolastica
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici lo studente è in grado di:	● scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. ● discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto (Cartelle Drive con aggiornamenti da parte dei rappresentanti d'Istituto, rappresentanti della Consulta, materiali in vista delle elezioni degli OCCC. etc...)
	Esercitare la Cittadinanza Attraverso le Tecnologie Digitali Partecipazione alla vita sociale e potenziamento delle capacità personali. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Organizzare un evento scolastico o condividere informazioni a livello di gruppo classe. ○ Tools: ▪ Piattaforma GSuite della scuola (Google Classroom, Gmail, Drive): Per comunicazioni istituzionali e condivisione di materiali. ▪ Strumenti di sondaggio online (es. Google Forms, SurveyMonkey): Per raccogliere opinioni per iniziative studentesche. ▪ Canali di comunicazione interni alla scuola (es. bacheca digitale, forum dedicati).			
	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, ● mostrare modalità per esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali.	Utilizzare un software di infografica Utilizzare un software per creare una mappa mentale e/o una mappa concettuale
	Sviluppare Contenuti Digitali Creazione di contenuti più complessi e originali.			

Creazione di contenuti digitali	• Liceo Classico e Scientifico (Ordinario e Sportivo): ○ Attività: Utilizzare software di infografica per visualizzare dati storici, scientifici o sportivi. ○ Tools: ▪ Canva / Piktochart / Infogram: Software di infografica. ▪ Lucidchart / Draw.io: Per mappe mentali e concettuali avanzate. • Licei Linguistici: ○ Attività: Creare podcast o video-documentari in lingua straniera. ○ Tools: ▪ Audacity / GarageBand: Per la creazione di podcast. ▪ DaVinci Resolve / Kdenlive (open source): Per editing video più avanzato			
	3.2 Integrare e rielaborare Contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	• spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Preparare una presentazione/video Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi Preparare un breve tutorial
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	• discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati Creare storie di digital storytelling Creare libri digitali
	Integrare e Rielaborare Contenuti Digitali Modificare, migliorare e creare contenuti originali. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Elaborare prodotti multimediali originali o creare tutorial. ○ Tools: ▪ CapCut / InShot (per mobile): Per brevi tutorial o video. ▪ Storybird / Book Creator: Per creare storie di digital storytelling o libri digitali.			
	3.3 Copyright e licenze	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario, lo studente è grado di:	• individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti	Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright

		Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	● individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	Preparare una presentazione/video su un determinato argomento Saper applicare le licenze Creative Commons si contenuti digitali di propria creazione Utilizzare banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente
Copyright e Licenze Comprendere le regole di copyright e licenze. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Trovare immagini con licenze Creative Commons per progetti scolastici. ○ Tools: ▪ Wikimedia Commons / Pixabay / Unsplash: Banche dati di immagini con licenze gratuite o Creative Commons.				
	3.4 Programmazione	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, addove necessario, lo studente è grado di:	● elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo
		Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	● elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici	Risolvere il debug del programma e a risolvere semplici problemi nel proprio codice
	Programmazione Introduzione alla logica della programmazione. ● Liceo Scientifico (Ordinario e Sportivo): ○ Attività: Sviluppare un gioco educativo semplice o risolvere problemi di debug. ○ Tools: ▪ Scratch: Interfaccia di programmazione visuale per principianti. ▪ Code.org: Piattaforma per imparare le basi della programmazione.			
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali ● distinguere una varietà di rischi e minacce negli	Individuare rischi come la ricezione di tweet e messaggi da follower con profili falsi o tentativi di phishing. Applicare misure per evitarli (ad.es. controllo delle impostazioni di privacy).

			ambienti digitali, ● applicare misure di sicurezza, ● individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy	Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password forte, controllo dei login recenti).
Proteggere i Dispositivi Applicare misure di sicurezza avanzate. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Individuare e prevenire rischi come phishing o profili falsi. ○ Tools: Nessun tool specifico, ma l'applicazione delle impostazioni di privacy e il controllo dei login recenti sulle piattaforme utilizzate.				
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	● discutere modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali ● discutere modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni.	Utilizzare account Gmail. Facebook, Twytter Proteggere i dati personali mentre condivido contenuti digitali. Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati
		Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● applicare modalità diverse per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali ● applicare modalità specifiche diverse per condividere i miei dati proteggendo me stesso e gli altri da pericoli. ● spiegare le clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.	● Valutare se i dati personali vengono utilizzati in modo appropriato ● Percepire quali sono i confini della libertà in rete e i rischi; ● Percepire i concetti di "legale" e "illegale" ● Navigare in sicurezza
	Proteggere i Dati Personali e la Privacy Gestire la privacy e la condivisione delle informazioni personali. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Proteggere i dati personali durante la condivisione di contenuti digitali. ○ Tools: Le impostazioni di privacy di account email (Gmail), social media (Facebook, Twitter) e piattaforme di apprendimento.			

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● mostrare diverse modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali; ● applicare diverse modalità per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali, ● mostrare diverse tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	● Creare una campagna digitale sui possibili rischi per la salute
	Proteggere la Salute e il Benessere Evitare rischi per la salute psico-fisica legati all'uso delle tecnologie. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Creare una campagna digitale sulla salute e il benessere digitale. ○ Tools: Strumenti per la creazione di presentazioni o video (Canva, CapCut) per campagne di sensibilizzazione.			
Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. ● applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali	Guidare ed elaborare applicativi originali con un linguaggio semplice
	Utilizzare in Modo Creativo le Tecnologie Digitali Creare processi e prodotti innovativi. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Guidare ed elaborare applicativi originali. ○ Tools: ▪ App Inventor (MIT): Per creare app Android semplici senza codice. ▪ Thunkable: Alternativa a App Inventor per lo sviluppo di app.			

ULTIMO ANNO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	● valutare le tecnologie digitali più appropriate per condividere informazioni e contenuti. ● adattare al contesto il ruolo di intermediazione ● variare l'uso delle pratiche di riferimento e di attribuzione più appropriate.	Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe Attivare forma di scrittura collaborativa ai fini didattici da condividere con il gruppo classe (Brevi relazioni, sintesi, mappe concettuali e /o mentali, presentazioni sui nodi concettuali, etc...) Elaborare ebook
	<i>L'ultimo anno mira al raggiungimento di un livello avanzato e altamente specializzato, con capacità di valutazione critica, autonomia e problem-solving in contesti complessi.</i> Condividere Informazioni Attraverso le Tecnologie Digitali Valutare e adattare le tecnologie per la condivisione di informazioni complesse. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Elaborare ebook o presentazioni multimediali su argomenti complessi. ○ Tools: ▪ Google Classroom / GSuite: Per la condivisione di informazioni a livello di gruppo classe. ▪ Calibre / Sigil: Software per la creazione e la gestione di ebook. ▪ Strumenti di scrittura collaborativa avanzati (es. Overleaf per documenti LaTeX, strumenti per version control)			
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	● proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale. ● utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.	Informare i compagni di classe e mostrare come utilizzare piattaforme digitali (blog, wiki) per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione alla vita sociale. Elaborare un Wiki journal e promuovere il giornalismo partecipativo dal basso anche per promuovere iniziative culturali e sociali

	Esercitare la Cittadinanza Attraverso le Tecnologie Digitali Promuovere la partecipazione e il giornalismo partecipativo. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Creare un Wiki journal o promuovere iniziative culturali e sociali. ○ Tools: ▪ WordPress / Blogger: Per la creazione di blog e siti web. ▪ Wiki platforms (es. MediaWiki): Per la creazione di Wiki journal. ▪ Social media (con uso consapevole): Per promuovere iniziative.			
	2.6 Gestire l'identità digitale	Base 2 A livello base, in autonomia e con supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è grado di:	• individuare un'identità digitale. • Descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online. • riconoscere dati semplici che produco attraverso strumento, ambienti o servizi digitali.	Utilizzare l'account della Piattaforma GSuite della scuola per comunicazioni con i compagni di istituto con consapevolezza e responsabilità sulla gestione dell'identità digitale. Riconoscere azioni che potrebbero danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola
		Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	• distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche, • spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la mia reputazione online, • descrivere dati ben definiti che produco in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.	Controllare ed evitare la pubblicazione di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola.
	Gestire l'Identità Digitale Consapevolezza e responsabilità nella gestione della propria reputazione online. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Controllare e evitare la pubblicazione di contenuti che possano danneggiare la reputazione. ○ Tools: Nessun tool specifico, ma l'applicazione di queste pratiche è fondamentale in ogni ambiente digitale (social media, forum, piattaforme e-learning).			
Creazione	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	• modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati, • adattare l'espressione di se stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni	• Preparare una presentazione o un video su un determinato argomento. • Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva e pubblicarlo in contesti protetti

di contenuti digitali	Sviluppare Contenuti Digitali Modificare e adattare i contenuti utilizzando formati complessi. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva in contesti protetti. ○ Tools: ▪ Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, Premiere Pro): Per la creazione di contenuti multimediali professionali. ▪ Blender: Per la modellazione 3D e animazioni (per progetti scientifici o artistici).			
	3.2 Integrare e rielaborare Contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	• lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali	• Creare brevi tutorial
	Integrare e Rielaborare Contenuti Digitali Lavorare con contenuti e informazioni nuovi per crearne di originali. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Creare brevi tutorial complessi o documentari. ○ Tools: Software di editing video avanzati (DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro).			
	3.3 Copyright e licenze	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	• discutere regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti.	• Spiegare quale banche dati si possono utilizzare per trovare immagini scaricabili gratuitamente
		Avanzato 6-7 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	• adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti	• Risolvere problemi su come individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright
	Copyright e Licenze Adottare diverse regole di copyright e licenze. • Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Risolvere problemi legati all'individuazione di immagini protette da copyright. ○ Tools: Siti web che spiegano in dettaglio le licenze Creative Commons e le leggi sul copyright.			

	3.4 Programmazione	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	• elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	• Utilizzare un'interfaccia di programmazione (Scratch, Swift) • Utilizzando un linguaggio di programmazione essere in grado di fornire istruzioni e di risolvere il debug del programma per rimediare a problemi di codice
		Avanzato Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	• operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.	• Se si verifica un problema, saper eseguire il debug del programma e riuscire a risolvere semplici problemi
	Programmazione Risolvere problemi complessi e debugging. • Liceo Scientifico (Ordinario e Sportivo): ○ Attività: Utilizzare un linguaggio di programmazione per risolvere problemi o svolgere compiti specifici. ○ Tools: ▪ Python (con IDE come PyCharm o VS Code): Per lo sviluppo di script e applicazioni. ▪ Java / C++: Per progetti più strutturati e complessi. ▪ Swift (per iOS): Se c'è interesse nello sviluppo di app mobile.			
Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Avanzato A un livello avanzato, secondo i fabbisogni propri e degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	• scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali • valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni. • valutare l'adeguatezza delle clausole della politica sulla privacy inerenti le modalità di utilizzo dei dati personali	• Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i dati personali prima di condividerli • Valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i dati personali sono appropriate e accettabili per tutelare i propri diritti e la propria privacy.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:	• creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata, inerenti la protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali, l'utilizzo e la condivisione di	• Utilizzo di account e di piattaforme di apprendimento digitali con la consapevolezza di ogni azione in merito alla protezione dei dati personali e della privacy

			informazioni personali tutelando se stessi e gli altri da pericoli e le politiche sulla privacy per l'utilizzo dei miei dati personali. ● integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.	● Saper superare situazioni complesse che possono verificarsi con i propri dati personali e quelli dei propri compagni fornendo supporto ad altri nella protezione dei dati personali e della privacy.
	Proteggere i Dati Personali e la Privacy Valutare e creare soluzioni complesse per la protezione dei dati e la privacy. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Saper superare situazioni complesse relative ai dati personali e fornire supporto agli altri. ○ Tools: Approfondimento delle impostazioni di sicurezza e privacy su tutti gli account digitali, e consapevolezza delle politiche sulla privacy.			
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	● distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, ● adattare le modalità più appropriate per proteggere me stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali, ● variare l'utilizzo delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	● Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche. Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche ● Trovare soluzioni per se stessi e per gli altri per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico durante le attività didattiche
	Proteggere la Salute e il Benessere Trovare soluzioni per sé stessi e per gli altri per evitare rischi psico-fisici. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche. ○ Tools: Nessun tool specifico, ma la pratica di una comunicazione digitale responsabile.			

Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:	● creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata finalizzate a eliminare anomalie tecniche che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali ● integrare le proprie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella risoluzione dei problemi tecnici	● Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale, e individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo. ● Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali ● Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni
	Risolvere Problemi Tecnici Creare soluzioni a problemi tecnici complessi. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Individuare e risolvere anomalie tecniche in piattaforme digitali. ○ Tools: Forum di supporto tecnico, documentazione online, utilizzo di esperienze pregresse per l'analisi delle criticità.			
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	● adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. ● risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali	● Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (GSuite e Classroom), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti ● Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud ● Creare libri digitali attraverso software opensource e tool vari
Utilizzare in Modo Creativo le Tecnologie Digitali Adattare strumenti e tecnologie per creare know-how e innovare processi. ● Tutti gli Indirizzi: ○ Attività: Creare libri digitali attraverso software open source o allegare materiale didattico in ambiente cloud. ○ Tools: ▪ Piattaforme di e-learning (GSuite, Classroom): Per la condivisione e l'organizzazione del materiale didattico. ▪ Software open source per la creazione di libri digitali (es. Scribus per desktop publishing, Sigil per ePub editing)				

Il lavoro è stato realizzato sulla base dei Framework europei e delle indicazioni nazionali di riferimento dalla prof.ssa rita.mele@liceocapece.it

© 2025 Liceo Classico Statale "F. Capece" – Maglie (LE)

Questo documento, "Curricolo Digitale di Istituto", è distribuito con Licenza **Creative Commons Attribuzione – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



Per visualizzare una copia completa della licenza, visita: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>