

Il **Curricolo Verticale Digitale** si inserisce nel contesto educativo come un elemento trasversale, essenziale per la formazione degli studenti nella società dell'informazione. La competenza digitale, secondo il quadro di riferimento europeo **DigComp**, è fondamentale per sviluppare le capacità necessarie nell'ambito del lavoro, dell'educazione e della cittadinanza digitale. Le competenze digitali sono sviluppate in modo interdisciplinare, coinvolgendo tutte le discipline e contribuendo al miglioramento dell'occupazione, della crescita personale e dell'inclusione sociale degli studenti.

Il **DigComp** definisce otto livelli di padronanza, che spaziano da una comprensione base (livello 1) a una competenza altamente specializzata (livello 8). Questi livelli rappresentano la progressiva autonomia e complessità dei compiti che gli studenti sono in grado di affrontare, partendo dalla conoscenza di concetti fondamentali fino alla capacità di creare nuove soluzioni digitali. L'autonomia cresce progressivamente, passando dal conoscere (livelli iniziali) al creare (livelli avanzati).

Area 1:

**Alfabetizzazione su
Informazione e Dati**

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati	L'alunno individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi. Ricerca contenuti digitali adeguati.	Utilizzo di motori di ricerca tramite parole chiave. Lettura e analisi di una pagina web.	Ricerca di informazioni con motori di ricerca.	PC, tablet, smartphone, Internet, Motori di ricerca, Google Classroom
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Analisi e selezione delle fonti. Confronto delle informazioni online con altre fonti. Analisi delle fake news.	Selezione di fonti online, confronto di dati.	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	Organizza, archivia e recupera dati e contenuti digitali.	Utilizzo di sistemi di archiviazione e ambienti virtuali.	Utilizzo di Drive e archiviazione di contenuti.	

Area 2:

**Comunicazione e
Collaborazione**

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE SECONDARIA ICS FALCONE E BORSELLINO – CASTANO PRIMO CALSSI 1-2-3

2.1 Interagire con gli altri	Interagisce attraverso tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione adatti.	Utilizzo di e-mail e piattaforme di apprendimento virtuale.	Invio di e-mail, comunicazione tramite piattaforme.	PC, tablet, smartphone, Google Suite for Education, Microsoft Office
2.2 Condividere informazioni	Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere informazioni e cita correttamente le fonti.	Condivisione di documenti e informazioni in modo adeguato.	Condivisione di documenti e file.	Google Drive, e-mail, Google Classroom
2.3 Esercitare la cittadinanza digitale	Partecipa al contesto sociale e scolastico usando strumenti digitali.	Uso consapevole delle tecnologie digitali nel contesto scolastico e sociale.	Utilizzo di ambienti virtuali di apprendimento.	
2.4 Collaborare con le tecnologie digitali	Utilizza strumenti digitali per collaborare con gli altri e costruire risorse e conoscenza.	Lavoro collaborativo e costruzione di risorse in gruppo.	Creazione di testi e presentazioni multimediali in gruppo.	Portali collaborativi, strumenti di gamification
2.5 Netiquette	Apprende le norme comportamentali della comunicazione digitale e rispetta le diversità culturali.	Gestione della propria identità digitale. Comportamento corretto nei contesti digitali.	Lettura della Netiquette e applicazione nelle comunicazioni.	Google Classroom, Netiquette di Istituto
2.6 Gestire l'identità digitale	Costruisce e gestisce una o più identità digitali, proteggendo la propria reputazione online.	Consapevolezza della protezione dei dati personali.	Gestione dell'account scolastico e dei dati personali.	
Area 3: Creazione di Contenuti Digitali				
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in vari formati attraverso strumenti digitali.	Creazione di testi, immagini, presentazioni e mappe concettuali.	Creazione di contenuti digitali come scritti, immagini e presentazioni.	PC, tablet, smartphone, Microsoft Office, mappe concettuali

3.2 Rielaborare e integrare contenuti	Modifica e integra contenuti digitali per crearne di nuovi.	Manipolazione di immagini e creazione di presentazioni.	Creazione di presentazioni e modifiche a contenuti preesistenti.
3.3 Licenze e Copyright	Comprende le regole di copyright relative a contenuti digitali.	Conoscenza delle leggi sul copyright e sul rispetto dei contenuti digitali.	Discussione e approfondimento delle normative sul copyright.
3.4 Programmare	Elenca istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema semplice.	Attività di programmazione di base.	Giochi matematici e programmazione di semplici attività.
Area 4: Sicurezza			
4.1 Protezione dei dispositivi	Identifica come proteggere i dispositivi e i contenuti digitali da minacce.	Uso di password sicure e consapevolezza dei rischi online.	Creazione di password sicure e attività di sensibilizzazione sui rischi. PC, tablet, smartphone, Internet
4.2 Protezione dei dati e privacy	Protegge i dati personali e la privacy online.	Consapevolezza della privacy e uso sicuro dei dati online.	Percorsi educativi sulla privacy e la protezione dei dati.
4.3 Protezione della salute	Comprende i rischi per la salute nell'uso delle tecnologie digitali e sa come evitarli.	Consapevolezza dei pericoli per la salute fisica e psicologica.	Percorsi educativi sul benessere psicofisico e l'uso consapevole delle tecnologie.
Area 5: Problem Solving			
5.1 Risolvere problemi tecnici	Identifica e risolve problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Risoluzione di problemi tecnici relativi a dispositivi.	Risoluzione di problemi tecnici con l'aiuto dei docenti. PC, tablet, smartphone

5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Identifica le necessità tecnologiche e seleziona gli strumenti adeguati.	Scelta degli strumenti digitali in base alle necessità.	Adattamento degli ambienti digitali alle esigenze personali.
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie	Usa strumenti digitali per elaborare soluzioni adatte al miglioramento dell'apprendimento.	Uso creativo delle tecnologie digitali nell'apprendimento.	Attività di apprendimento utilizzando ambienti digitali.
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Riconosce i propri limiti nella competenza digitale e coglie le opportunità di crescita.	Sviluppo continuo delle competenze digitali.	Attività di auto-valutazione e orientamento sulle opportunità digitali.