

Ampliamento offerta formativa
Nell'ambito dello svolgimento dell'Educazione civica
Docenti A046

Proposte

Macroarea Costituzione:

- 1) Partecipazione alla manifestazione contro la violenza sulle donne.
- 2) Visita guidata al Parlamento (almeno due giorni) e/o ai Palazzi istituzionali della Regione Calabria (Comuni-Sede della Provincia-Palazzo della Regione);
- 3) Visita guidata al carcere di Vallo della Lucania;
- 4) Incontri con rappresentanti delle Forze dell'ordine e delle Istituzioni locali sulla tematica della legalità.
- 5) Incontri con rappresentanti della Polizia Stradale e/o Municipale sulla sicurezza stradale.

Macroarea "Sviluppo sostenibile"

- 1) Partecipazione alla giornata "Plastic free";
- 2) Incontri con personale medico esperto sulla prevenzione delle malattie e sul concetto del vivere sano.
- 3) Incontri con personale medico e/o Associazioni di zona (Ad es. Centro di accoglienza "L'Ulivo") sulla tematica delle dipendenze.
- 4) Visita guidata alle bellezze storico-culturali del territorio (Museo Blanda di Tortora – Palazzo Rinascimentale di Aieta – Ruderì di Cirella – Museo del Cedro di Santa Maria).

Macroarea "Cittadinanza digitale"

- 1) Partecipazione alla giornata sulla sicurezza in Rete (Safer Internet Day 6 febbraio)
- 2) Partecipazione alla "Giornata del rispetto" (20 gennaio) che affronta la tematica del rispetto degli altri e della sensibilizzazione contro la violenza psicologica e fisica.
- 3) Incontro con rappresentanti delle forze dell'ordine sui pericoli della Rete e sul rischio di commissione dei reati.

Per tutte e tre le Macroaree si prevede la visione di film, documentari e video sugli argomenti trattati mediante utilizzo della LIM presente in ogni classe.

Dipartimento di Lettere_ Polo Liceale Scalea- Praia

Estratto del Verbale n. 2 della riunione dipartimentale del 4 settembre 2024 (punto 3 all'o.d.g.)

Tenendo conto delle specificità delle discipline e del curriculum, il Dipartimento propone le seguenti attività:

Colloqui Fiorentini

Certamina di lingua latina e greca

#Dantedi

Campionati (Ex Olimpiadi) di Italiano

Campionati (Ex Olimpiadi) di lingue classiche

Libriamoci

Il maggio dei libri

Metateatro

2 ottobre: giornata in memoria di Ilaria Sollazzo

21 marzo: giornata nazionale della memoria e dell'impegno in ricordo delle vittime delle mafie

Notte nazionale del Liceo classico

Partecipazione a manifestazioni sul tema della Pace

POLO LICEALE

Scalea-Praia

Scientifico – Scienze applicate

Classico-Linguistico

CSIS08200V

Località Pantano – 87029 Scalea – CS

DIPARTIMENTO DI SCIENZE

PROPOSTE E PROGETTI PER LE ATTIVITA DI AOF

(Estrate dalla Programmazione Dipartimentale)

	Progetti e attività	Classi
Progetti e attività: (estratto dalla programmazione dipartimentale I Biennio)	<ul style="list-style-type: none">• Attività sperimentali nel laboratorio di Scienze del Liceo• Open Day per l'orientamento in entrata	I Biennio
Progetti e attività: (estratto dalla programmazione dipartimentale II Biennio e V anno)	<ul style="list-style-type: none">• Attività sperimentali nel laboratorio di Scienze del Liceo• Open Day per l'orientamento in Entrata• PON "ORIENTA...LAB"• Olimpiadi delle Neuroscienze• Progetto Lauree Scientifiche per la CHIMICA c/o l'UNICAL• Incontri con l'AIRC• Progetto ICARO sicurezza stradale• Incontri con ricercatori	II BIENNIO V anno II BIENNIO V anno II Biennio V anno Classi quarte Classi quarte Classi quarte Classi quarte II BIENNIO V anno

	<ul style="list-style-type: none">• Attività di Orientamento Eventuali progetti/attività proposti dal MIUR, da Enti esterni e dalla Scuola	II Biennio V anno II Biennio V anno
--	--	--

Il Coordinatore di Dipartimento di Scienze

Prof.ssa Eusilia Anna Maria Lanzillotti

POLO LICEALE SCALEA- PRAIA
Scientifico- Scienze applicate
Classico- Linguistico
CSIS08200V

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

PRIMO BIENNIO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Alfabetizzazione	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● spiegare i miei fabbisogni informativi ● svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali ● spiegare come accedervi e navigare al loro interno. 	<p>Preparare una breve relazione su un argomento specifico</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>spiegare ai compagni le parole chiave e le</p>

su informa zioni e dati			<ul style="list-style-type: none"> ● spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche. 	<p>etichette che si utilizzano abitualmente per trovare riferimenti bibliografici negli ambienti digitali (blog, siti web, database) per preparare i compiti.</p>
		<p>Intermedio 4</p> <p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>fornire esempi ai compagni di classe di siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento di una relazione</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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</p>
	<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Intermedio 3</p> <p>Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>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.</p> <p>utilizzare sistemi di archiviazione quali Google Drive, iCloud, One Drive, Dropbox</p>

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:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>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</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici , lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e ● scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. 	<p>utilizzo di sistemi di scrittura collaborativa: scrittura sincrona con note, correzioni etc... aggregatori di contenuti,</p>

	<p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital</p>	<p>Intermedio 5 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:</p>	<p>a.utilizzare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. b.spiegare come agire da intermediari per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali. c. spiegare le prassi di riferimento e attribuzione.</p>	<p>utilizzo di mappe concettuali online</p> <p>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</p> <p>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</p>
--	---	---	---	--

--	--	--	--	--

	2.5 Netiquette	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è in grado di:	<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 adatte a un pubblico. • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. 	<p>Lavorare in gruppo con i compagni</p> <p>Applicare regole di comportamento appropriato, improntate al decoro e al rispetto di sé e degli altri, nell'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico e al contesto di riferimento.</p> <p>Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete.</p>
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di: :	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>creare prodotti digitali ben definiti: mappe concettuali digitali, timeline, infografiche.</p> <p>preparare una presentazione digitale animata su un determinato argomento.</p> <p>utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth).</p> <p>utilizzare software per la creazione di video, con inserimento di audio dal web, dal vivo, etc...</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei	<ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati. • esprimermi attraverso la 	

		fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	creazione di strumenti digitali.	creare podcast
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi, contenuti digitali ● distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali, ● scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche. 	<p>Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola.</p> <p>Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente</p> <p>risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. ● scegliere le misure di sicurezza, ● spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy. 	<p>Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi.</p> <p>Eseguire il download sicuro dei file.</p>

Risolver e problem i	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è in grado di:	<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 situazioni problematiche negli ambienti digitali. 	<p>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)</p> <p>impostare l'interfaccia nella lingua prescelta (ad es. greco).</p>
		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>utilizzare risorse di rete per risolvere problemi e difficoltà connesse al proprio apprendimento.</p>

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 i:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<p>Verificare se le fonti citate sono originarie, se ci sono riferimenti a libri e autori autorevoli (web quest)</p> <p>Controllare che il server non appartenga ad associazioni prive di affidabilità scientifica</p>
Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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...)

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e sistematici lo studente è in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 Gestire le 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 OOCC. etc...)
Creazioni e di	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, ● mostrare modalità per esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali. 	Utilizzare un software di infografica Utilizzare un software per creare una mappa mentale e/o una mappa concettuale

	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:	<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>Preparare una presentazione/video</p> <p>Aggiornare una presentazione digitale animata, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi</p> <p>Preparare un breve tutorial</p>
--	---	---	--	---

contenuti digitali		Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 	<p>Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati</p> <p>Creare storie di digital storytelling</p> <p>Creare libri digitali</p>
	3.3 Copyright e licenze	Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato laddove necessario, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti 	<p>Trovare per i contenuti digitali e le informazioni acquisite dalla Rete le licenze di utilizzo secondo le regole del copyright</p> <p>Individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright</p>

		<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è 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>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</p>
	<p>3.4 Programmazione</p>	<p>Base 2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice Fornire semplici istruzioni per sviluppare un gioco educativo</p>

		<p>lo studente è grado di:</p>		
		<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • elencare istruzioni ben definite e sistematiche per un sistema informatico per risolvere problemi sistematici o svolgere compiti sistematici 	<p>Risolvere il debug del programma e a risolvere semplici problemi nel proprio codice</p>

	4.1 Proteggere i dispositivi	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • applicare differenti modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali • distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali, • applicare misure di sicurezza, • individuare varie modalità per tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy 	<p>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).</p> <p>Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password forte, controllo dei login recenti).</p>
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Utilizzare account Gmail. Facebook, Twytter Proteggere i dati personali mentre condivido contenuti digitali.</p> <p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati</p>

Sicurezza			<ul style="list-style-type: none"> • indicare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.. 	
------------------	--	--	---	--

		<p>Avanzato 5</p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● applicare modalità diverse per proteggere i miei dati 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. 	<p>Valutare se i dati personali vengono utilizzati in modo appropriato</p> <p>Percepire quali sono i confini della libertà in rete e i rischi; Percepire i concetti di “legale” e “illegale” Navigare in sicurezza</p>
	<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Avanzato 5</p> <p>Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>Creare una campagna digitale sui possibili rischi per la salute</p>

Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<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 	Guidare ed elaborare applicativi originali con un linguaggio semplice
---------------------------	--	--	---	---

QUINTO ANNO

Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza	Abilità	Attività: esempio d'uso
Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digital	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>Utilizzare la piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni a livello del gruppo classe</p> <p>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...)</p> <p>Elaborare ebook</p>

	<p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>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</p>
	<p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Base 2 A livello base, in autonomia e con supporto adeguato, laddove necessario, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● individuare un'identità digitale. ● Descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online. ● riconoscere dati semplici che produco attraverso strumento, ambienti o servizi digitali. 	<p>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</p>
		<p>Intermedio 3 Da solo e risolvendo problemi diretti, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>Controllare ed evitare la pubblicazione di contenuti digitali (testi, immagini, video), che possono danneggiare la reputazione degli studenti e della scuola.</p>

Creazioni e di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati, ● adattare l'espressione di se stesso attraverso la creazione di strumenti digitali più opportuni 	<p>Preparare una presentazione o un video su un determinato argomento.</p> <p>Preparare un prodotto digitale per la fruizione collettiva e pubblicarlo in contesti protetti</p>
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:	<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 	Creare brevi tutorial
	3.3 Copyright e licenze	Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> ● 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

		<p>Avanzato Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● adottare diverse regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti 	<p>Risolvere problemi su come individuare il simbolo che indica un'immagine protetta da copyright</p>
--	--	---	---	---

14

	<p>3.4 Programmazione</p>	<p>Intermedio 4 In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● elencare le istruzioni per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico. 	<p>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</p>
		<p>Avanzato 5 Oltre a fornire supporto agli altri, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● operare con istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi. 	<p>Se si verifica un problema, saper eseguire il debug del programma e riesco a risolvere semplici problemi</p>

	<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>Avanzato 6</p> <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<p>Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i miei dati personali prima di condividerli</p> <p>Valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sono appropriate e accettabili per tutelare i miei diritti e la mia privacy.</p>
--	--	---	---	--

Sicurezza		<p>Altamente specializzato 7</p> <p>A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 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. 	<p>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</p> <p>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.</p>
	<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Avanzato 6</p> <p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<p>Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche</p> <p>Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche</p> <p>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</p>

			benessere sociale e l'inclusione sociale.	
Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Altamente specializzato 7 A un livello altamente specializzato, lo studente è grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>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.</p> <p>Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Compiere dei procedimenti di analisi delle criticità e padroneggiare le possibili soluzioni</p>

	<p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Avanzato 6 A un livello avanzato, secondo i propri fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, lo studente è grado di:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<p>Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (GSuite e Classroom), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti</p> <p>Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud</p> <p>Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari</p>
--	--	--	--	---

ESEMPI DI PRODOTTI:

<p>PRODOTTO 1: creazione di una mappa concettuale individuale o di gruppo/ infografica/ storytelling</p> <p>Attività 1 (Flipped Classroom):</p> <p>a. <u>Studio autonomo a casa</u>: creazione di una mappa concettuale come feedback e sintesi dello studio autonomo individuale su un argomento predisposto dal docente</p> <p>b. <u>Applicazione e rielaborazione in classe</u>: brainstorming e realizzazione di un'unica mappa, completa di elementi multimediali (testo, audio, video), come sintesi dei contributi individuali</p> <p>Attività 2 (Cooperative learning, Learning by doing)</p> <p><u>Tutta la classe o piccoli gruppi</u>: Racconto di una storia (storytelling, infografica) attraverso una serie di immagini raccolte in un collage</p>	<p>PRODOTTO 2: a. E-book come materiale utile per autoformazione, supporto per Flipped-Classroom o attività on line di recupero</p> <p>b. Repository di e-books su diversi contenuti a sostegno dello studio autonomo anche in situazione di recupero delle carenze</p> <p>Attività 1 (Cooperative Learning):</p> <p>a. <u>Tutta la classe</u>: elaborazione di un brainstorming tramite lavagna smart o bacheca virtuale sulla struttura di un ebook, individuazione della tipologia di contenuti testuali, immagini, video da inserire, distribuzione dei micro argomenti ai singoli gruppi</p> <p>b. <u>Lavoro a piccoli gruppi</u>: realizzazione delle pagine dell'ebook comprensive di testo descrittivo, contributo multimediale e materiale di autoverifica</p>
---	---

<p>che restituisca l'idea di base di un progetto. Le immagini possono essere disegni, fotografie, illustrazioni da diverse angolazioni, nonché materiale collegato al soggetto o che suggerisce relazioni o ambienti tangenziali, stile e attitudine. Per la ricerca e raccolta delle immagini si rispetteranno tutte le licenze Creative Commons necessarie</p>	
<p>PRODOTTO 3: Presentazione multimediale con immagini degli strumenti utilizzati, breve introduzione teorica, tabella dati raccolti, grafici e conclusioni finali</p> <p>Attività 1 (Laboratorio)</p> <p><u>Tutta la classe:</u> a. Raccolta dati sperimentali. b. Elaborazione dati con foglio elettronico c. Uso di grafici d. Redazione di una relazione sperimentale</p>	<p>PRODOTTO 4: Webquest con mappa concettuale, linea del tempo, questionario, quiz</p> <p>Attività 1 (Cooperative learning, Learning by doing, Peer to peer):</p> <p><u>Tutta la classe:</u> Caccia al tesoro virtuale su un argomento di studio. Gli alunni svolgono delle ricerche in rete seguendo le piste e i suggerimenti forniti dal docente per risolvere un quesito iniziale e "scoprire il tesoro". Alla ricerca si aggiunge il compito di svolgere delle attività on line che prevedono l'integrazione e la rielaborazione di contenuti digitali a partire da risorse e materiali già pronti: per esempio completare una mappa concettuale, rispondere a dei questionari, integrare delle linee del tempo ecc. Al termine della webquest si potrebbe premiare il gruppo che per primo scopre il "tesoro" con il sistema premiale dei "badges". Tutti i contenuti digitali modificati verranno opportunamente selezionati e documentati secondo le Licenze Creative Commons</p>
<p>PRODOTTO 5: Video didattici interattivi per lo studio autonomo, per il ripasso o per il recupero</p> <p>Attività 1 (Cooperative learning, Learning by doing, Peer to peer):</p> <p>Selezione di un argomento di studio e ricerca nel web di un video già prodotto sul tema. Elaborazione, con programmi specifici per l'editing di video e modifica delle domande già presenti ed integrazione dei contenuti digitali con note testuali ed audio. I link dei video prodotti potranno essere raccolti in un file - repository condivisi con la classe. Ogni studente elabora un video e ne condivide i link: quello per la condivisione come editor con il docente e quello per la</p>	<p>PRODOTTO 6: Erbario digitale</p> <p>Attività (Cooperative learning, Learning by doing, Peer to peer):</p> <p>Elaborazione in formato digitale della più tradizionale raccolta di piante essiccate, pressate e fermate su fogli di carta bianca. <u>Fase 1:</u> raccolta fotografica e di esemplari di foglie delle piante presenti sul territorio. <u>Fase 2:</u> processo di essiccazione e produzione delle schede in formato cartaceo (disegni e descrizioni). <u>Fase 3:</u> digitalizzazione delle schede attraverso scansione fotografica, raccolta delle stesse in un album digitale. Produzione di registrazioni audio-descrittive in lingua italiana e straniera <u>Fase 4:</u> realizzazione di</p>

<p>somministrazione del video interattivo con i compagni di classe (peer to peer). La scelta e l'elaborazione dei video verrà svolta nel rispetto delle Licenze di utilizzo previste dalla community di Youtube</p>	<p>un'esposizione aperta al pubblico (reale o virtuale) delle schede prodotte con link (QR-code) ai contributi audio</p> <p><u>Eventuale approfondimento del lavoro:</u> Ricerca dell'uso della specifica pianta in ambito alimentare, terapeutico o altro. La ricerca va condotta non solo attraverso la rete ma anche attraverso interviste agli anziani o a tecnici specialisti. L'aspetto applicativo può essere materiale per ulteriori creazioni di contenuti digitali da collegare per "aumentare" la ricchezza dell'esposizione</p>
<p>PRODOTTO 7: Album digitale con testi descrittivi</p> <p>Attività 1 (Cooperative learning, Learning by doing, Peer to peer):</p> <p>Utilizzando i modelli preconfezionati offerti dalle app per disegni, grafica e trattamento immagini, i ragazzi vengono guidati nella realizzazione di un album dei ricordi più belli. Scatti fotografici dei gruppi classe e delle attività più significative svolte durante l'anno scolastico arricchiti con brevi racconti delle esperienze vissute. Le immagini vanno dimensionate, ritagliate ed eventualmente corrette attraverso l'uso di filtri dei più noti programmi di foto editing</p> <p><u>Nota:</u> si consiglia di raccogliere le liberatorie sull'uso delle immagini-foto alunni a solo scopo didattico ad inizio anno scolastico. Eventuale richiamo al tema della privacy e sicurezza in rete</p>	<p>PRODOTTO 8: Wiki collaborativo/ E-book/Glossario di termini specifici disciplinari</p> <p>Attività 1 (Cooperative learning, Learning by doing, Peer to peer)::</p> <p>Partendo da una struttura impostata dal docente, gli alunni creano documenti ipertestuali inserendoli in modo coerente e coeso in un wiki. Tutte le risorse e i materiali prodotti verranno documentati specificando le relative Licenze Creative Commons</p> <p>Attività 2 (Learning by doing, Problem solving, Cooperative learning):</p> <p>Realizzazione di un lavoro di gruppo ed utilizzo di blog, social network e wiki per raccogliere proposte sull'argomento e per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione alla vita sociale</p>
<p>PRODOTTO 9: creazione di un progetto di coding su un argomento di studio con personaggio, audio e sfondo a tema</p> <p>Attività 1 (Digital Storytelling, Learning by doing, Problem Solving):</p> <p>Gli alunni si registrano sulla piattaforma di programmazione prescelta dal docente e prendono visione di tutorial esplicativi sugli elementi e funzioni principali dell'ambiente di programmazione. Individuano un argomento di studio, creano un nuovo progetto e sperimentano il linguaggio di programmazione a blocchi (creano un personaggio,</p>	<p>PRODOTTO 10: realizzazione di un podcast</p> <p>Attività 1 (Learning by doing, Problem solving, Cooperative learning):</p> <p>Il docente propone la realizzazione di un podcast di gruppo su un argomento di studio (per esempio un'intervista impossibile ad un personaggio del passato) e la pubblicazione dello stesso attraverso uno strumento social o uno strumento per il Knowledge sharing. Il podcast deve essere realizzato in un formato mp3 e deve includere le voci degli studenti, una sigla di inizio, una sigla finale ed un tappeto</p>

<p>inseriscono oggetti multimediali come sfondo, suoni, animazioni e aggiungono blocchi di istruzioni per far compiere dei movimenti al personaggio e farlo parlare usando la galleria dei suoni; visualizzano l'anteprima, salvano il progetto in una cartella in cloud e/o in locale e lo condividono con altri utenti del web)</p> <p>Attività 2 (Digital Storytelling, Learning by doing, Problem Solving):</p> <p>Gli alunni creano un nuovo progetto di digital storytelling sulla piattaforma di programmazione prescelta dal docente. Nello specifico, a partire da un argomento di studio assegnato dal docente, gli alunni realizzano innanzitutto uno storyboard o una scheda di progettazione per individuare tutti gli elementi multimediali da inserire nel progetto di digital storytelling (scene, personaggi, sfondi, testo, audio della galleria suoni o autoprodotta e registrata, movimenti, costumi, posizioni, timeline). Seguendo tutte le istruzioni e i comandi dello storyboard, gli alunni iniziano a programmare le varie scene inserendo il codice più adatto, i personaggi, gli sfondi ecc. Visualizzano poi l'anteprima, salvano il progetto in una cartella e lo condividono con altri utenti del web specificando le istruzioni necessarie per la fruizione del progetto</p>	<p>musicale. Uno dei problemi che gli alunni potrebbero incontrare e cercare di risolvere è: come registrare un audio pulito ed efficace a distanza (possibili soluzioni: fare una ricerca sul web e scaricare una piattaforma di video conferencing adatta allo scopo, cercare dei tutorials sul tema specifico, registrare un video durante una videoconferenza virtuale e poi convertire il file mp4 in un file audio mp3 tramite appositi convertitori on line, registrare le varie tracce audio singolarmente con un cellulare o tablet e poi assemblarle con un'app per l'editing di audio)</p>
<p>PRODOTTO 11: Decalogo per la gestione dell'identità digitale e per la protezione della reputazione digitale</p> <p>Attività (Learning by doing, Cooperative learning, Debate):</p> <p>Visualizzazione degli Open Data della Pubblica Amministrazione tramite identità digitale. Regole per un account sicuro con password "robuste"</p> <p>Predisporre un decalogo con le procedure da attivare per l'identità digitale: SPID e CIE</p> <p>Confrontare l'identità digitale certificata, con l'identità virtuale e stilare le regole da osservare per la protezione della propria reputazione digitale</p>	

POLO LICEALE SCALEA_PRAIA

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA

A.S. 2024-2025

PREMESSA

La legge 92 del 20 agosto 2019 “Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’educazione civica”, (d’ora in avanti, Legge), ha introdotto dall’anno scolastico 2020-2021 l’insegnamento scolastico trasversale dell’educazione civica oltre che nel primo anche nel secondo ciclo d’istruzione. Il tema dell’educazione civica e la sua declinazione in modo trasversale nelle discipline scolastiche rappresenta una scelta “fondante” del sistema educativo, contribuendo a “formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri”. Le Linee Guida per l’insegnamento dell’Educazione Civica, adottate in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 e emanate con decreto del Ministro dell’istruzione 22 giugno 2020, n. 35 hanno promosso la corretta attuazione dell’innovazione normativa la quale ha implicato, ai sensi dell’articolo 3, una revisione dei curricula di istituto per adeguarli alle nuove disposizioni. La norma prevede, all’interno del curriculum di istituto, l’insegnamento trasversale dell’educazione civica, per un orario complessivo annuale che non può essere inferiore alle 33 ore, da individuare all’interno del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti e affidare ai docenti del Consiglio di classe o dell’organico dell’autonomia. A partire dall’anno scolastico 2024/25 entreranno in vigore le Nuove Linee Guida per l’insegnamento dell’Educazione civica. Il testo sostituisce le Linee precedenti, con l’aggiunta di ulteriori contenuti e ridefinisce traguardi e obiettivi di apprendimento.

La riflessione sulla promozione di competenze di cittadinanza attraverso la programmazione educativa e didattica nelle scuole di ogni ordine e grado e sollecita l’individuazione di traguardi di competenza, obiettivi, metodi, strategie, contenuti, attività e modalità di valutazione coerenti che concorrono a sostenere una cittadinanza competente in una prospettiva di educazione permanente che, oltre ad affermare un’adeguata crescita personale, favorisca nel medio e lungo termine maggiore coesione e inclusione sociale, consapevole partecipazione democratica, responsabile presa in carico della sostenibilità dello sviluppo individuale, sociale, economico e ambientale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Lo studente, al termine del secondo ciclo di istruzione e formazione, deve dimostrare di aver conseguito le seguenti competenze:

- conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale;
- conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali;
- essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro;
- esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali;
- partecipare al dibattito culturale;
- cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate;
- prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale;
- rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità;
- adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile;
- perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie;
- esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica;
- compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile;
- operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese;
- rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

OBIETTIVI riferiti ai tre nuclei tematici

Costituzione

1. Aderire in modo consapevole al dettato costituzionale, alle regole e norme giuridiche nazionali, dell'UE ed internazionali per favorire e sostenere la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della solidarietà e della responsabilità per una convivenza globale inclusiva e pacifica.
2. Sviluppare una piena consapevolezza dell'identità (personale, digitale, collettiva) e del senso di appartenenza alle diverse comunità attraverso l'esercizio responsabile dei diritti e dei doveri della Costituzione e della Carta dei diritti dell'Unione europea.

3. Acquisire consapevolezza della funzione delle Leggi e dell'importanza del rispetto di queste all'interno di una società davvero democratica, civile e inclusiva
4. Assumere comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
5. Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali
6. Attivare atteggiamenti di partecipazione alla vita sociale e civica utilizzando consapevolmente tutti i possibili strumenti anche quelli messi a disposizione dalle tecnologie.

Sviluppo sostenibile

1. Conoscere ed approfondire i temi e gli obiettivi dell'Agenda 2030.
2. Mettere in relazione le tematiche riguardanti le libertà e i diritti civili per problematizzare le questioni di giustizia sociale, di geopolitica e, in generale, gli attuali temi riguardanti la condizione umana sulla Terra.
3. Acquisire la consapevolezza della interdipendenza tra evoluzione della scienza e della tecnologia e delle implicazioni etiche, sociali ed ambientali.
4. Adottare comportamenti e stili di vita adeguati alla costruzione di una società sostenibile e di una cittadinanza globale, per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, rispettando e valorizzando il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.
5. Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie
6. Riconoscere autonomamente fattori e situazioni di rischio e promuovere misure di prevenzione per garantire la salute e la sicurezza negli ambienti di vita e di lavoro, anche con riguardo agli ambienti di lavoro digitali.

Cittadinanza digitale

1. Padroneggiare in modo corretto, critico ed efficace modalità comunicative anche digitali per argomentare idee e opinioni e simulare dibattiti su temi culturali, ambientali e sociali in ambito nazionale, europeo e internazionale.
2. Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali
3. Interagire attraverso tutti i mezzi di comunicazione in maniera consapevole e rispettosa di sé, degli altri e dell'ambiente in cui si vive. (più specifico Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/ virtuale)
4. Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui
5. Dare il proprio contributo alla vita sociale e civica utilizzando consapevolmente tutti i possibili strumenti anche quelli messi a disposizione dalle tecnologie

6. Sviluppare il pensiero critico e la capacità di valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

METODOLOGIE

La progressione degli apprendimenti nel curriculum verticale implica una continuità metodologica e tematica, che permetta di acquisire gradualmente le competenze di cittadinanza e di esercitarle in situazioni via via più complesse con l'aumentare degli strumenti e delle risorse disponibili. Alcune competenze di cittadinanza risultano già implicitamente presenti nei percorsi disciplinari o interdisciplinari o nei progetti che la scuola già realizza, anche in collaborazione con soggetti esterni, all'interno del Piano triennale dell'Offerta Formativa.

All'interno di ogni cdc, i docenti dovranno scegliere l'argomento da trattare fra quelli suggeriti per i 3 ambiti (Costituzione, Sviluppo Sostenibile, Cittadinanza Digitale), cercando di favorire l'interdisciplinarietà e la multidisciplinarietà, ma senza forzature. E' importante per la realizzazione del curriculum che **tutti e tre gli ambiti** siano oggetto di trattazione nel corso dell'anno. Un docente può scegliere di svolgere un modulo disciplinare in autonomia, se lo ritiene opportuno, e sviluppare da solo uno dei temi proposti, sebbene sia auspicabile la realizzazione di un percorso coerente e che comprenda più discipline sia nel primo che nel secondo quadrimestre. La **dimensione esperienziale e partecipativa** sarà privilegiata insieme a metodologie didattiche innovative, che consentono all'allievo di entrare in un rapporto personale con il sapere, in una dimensione trasversale e pluridisciplinare. I temi affrontati possono portare alla realizzazione di un prodotto finale, generalmente di natura multimediale, a cui si arriva grazie all'uso di una serie di conoscenze e abilità, ma riteniamo che sia da favorire soprattutto la **dimensione metacognitiva**: è importante che quanto appreso durante i percorsi si traduca in comportamenti e in agire con consapevolezza.

Il percorso formativo viene organizzato in una serie di esperienze di apprendimento diverse, che superano l'insegnamento tradizionale, aprendosi al laboratorio, alla ricerca personale, alle attività di gruppo, alle esperienze extrascolastiche. Si tratta di un ambiente dinamico in cui l'apprendimento genera nuovo apprendimento, con una maggior motivazione negli alunni e una valutazione delle competenze, con particolare attenzione allo sviluppo del pensiero critico, alla interazione e collaborazione tra pari, al team working, alla promozione dell'ascolto, alla gestione dei conflitti, alla sperimentazione del dialogo democratico, per rendere gli studenti protagonisti del loro percorso di formazione e di crescita.

In fase di programmazione di classe, ogni consiglio di classe può decidere di far rientrare nelle ore di educazione civica le **attività di cittadinanza attiva** contenute nel PTOF (ad esempio la partecipazione all'iniziativa Plastic free, nel biennio), un'uscita sul territorio che possa offrire poi spunto di riflessione o la partecipazione ad un evento di rilevanza civica e sociale (ad esempio l'adesione ad iniziative contro il cyberbullismo o la violenza sulle donne).

CONTENUTI E ATTIVITA'

Nella tabella sottostante si propone una ipotesi di svolgimento graduale e consequenziale di contenuti per ogni nucleo tematico dalla classe prima alla classe quinta e le attività che si possono realizzare nelle diverse discipline.

CLASSI	NUCLEI TEMATICI	Esempi di attività/ contenuti da trattare
--------	-----------------	---

<p>PRIME</p>	<p>Presentazione generale e principi fondamentali della Costituzione. Presentazione dei Regolamenti di istituto.</p> <p>Approfondimento di uno o più articoli della Costituzione, ad esempio dell'art. 9: salvaguardia, tutela e conservazione del patrimonio culturale. Valorizzazione dei beni artistici, ambientali, paesaggistici, a livello locale e nazionale (Costituzione)</p> <p>Educazione stradale: come comportarsi per il rispetto e la sicurezza di se stessi e degli altri. (Costituzione)</p> <p>Presentazione generale dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Salvaguardia del patrimonio; fonti di energia e inquinamento in riferimento ai paesi da cui provengono le varie comunità presenti sul territorio (approfondimento ad esempio del goal 11: città e comunità sostenibili). (Sviluppo sostenibile)</p> <p>Come analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali (Cittadinanza digitale)</p>	<p>Lettura e discussione sui regolamenti vigenti nell'istituto e proposte di miglioramento o integrazione.</p> <p>Riflessione sul significato dei principi costituzionali di solidarietà e di uguaglianza.</p> <p>Organizzazione di un laboratorio didattico sul lessico della Costituzione, soprattutto sul concetto di diritto e dovere.</p> <p>I simboli della patria: storia del tricolore e significato dell'inno nazionale</p> <p>Creazione di pagine sui siti; mostre tematiche, progettazione di percorsi turistico-culturali che valorizzino il territorio di appartenenza.</p> <p>Conoscere gli elementi del codice della strada</p> <p>Le forme di mobilità alternativa, nel rispetto dell'ambiente</p> <p>La "Impronta Ecologica" come indicatore complesso per la valutazione del consumo umano di risorse naturali rispetto alla capacità del territorio</p> <p>Progettare le possibili azioni che possono essere messe in atto nella propria scuola per migliorare la sostenibilità sociale, economica e ambientale.</p> <p>Circoscrivere e caratterizzare paesaggi regionali per evidenziare le trame ambientali (p.es. morfologiche, climatiche, ecc.) e la loro valorizzazione</p> <p>Mappatura di flora e fauna del territorio; utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth).</p> <p>Adesione alla giornata ecologica</p> <p>Descrizione di azioni quotidiane sostenibili (anche in lingua straniera)</p> <p>Individuazione di spazi sostenibili e proposta di misure di salvaguardia e di regolazione ambientale per il territorio di prossimità.</p>
---------------------	--	---

		<p>Analisi e riconduzione di una situazione di tipo statistico di vita quotidiana a un insieme di dati da ordinare e elaborare, al fine di interpretarli criticamente</p> <p>Il ciclo dei rifiuti e le corrette modalità di smaltimento.</p> <p>Riflessione sull'utilizzo consapevole dell'acqua e dell'energia.</p> <p>Realizzazione di una relazione in formato multimediale su un argomento specifico, riportando la sitografia</p> <p>Le fake- news: come riconoscerle e difendersene. Distinguere tra fatti, opinioni e teorie</p> <p>Organizzazione con post-it digitali e online sul tablet di una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti un argomento della relazione</p> <p>Preparazione una presentazione/video su un determinato argomento e uso delle licenze Creative Commons su contenuti digitali di propria creazione.</p> <p>Utilizzo e catalogazione di banche dati per trovare immagini scaricabili gratuitamente</p>
--	--	--

<p>SECONDE</p>	<p>Istituzione dell'Unione europea e degli organismi internazionali Differenza tra regolamenti, regole, usi, consuetudini e norme. Diverse forme di governo e di costituzioni (Costituzione)</p> <p>Rispetto delle differenze culturali, etniche, religiose e di genere; discriminazioni sociali. Rapporto tra individuo e comunità e stereotipi nei teenager; parità di genere (Agenda 2030 goal 5). (Sviluppo sostenibile - Costituzione)</p> <p>Tecnologie digitali e benessere psicofisico/inclusione sociale (conoscenza e rispetto dei regolamenti nei giochi di squadra – fair play; Cyberbullismo e Hikikomori). (Cittadinanza digitale)</p>	<p>Ricerca sugli scambi culturali tra il Paese di origine e i Paesi membri della Comunità europea</p> <p>Simulazione di sessioni dell'Assemblea dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per la discussione dei temi di economia sostenibile.</p> <p>Analizzare il fenomeno delle migrazioni e della globalizzazione; vantaggi e svantaggi della globalizzazione</p> <p>Confrontare nel mondo il riconoscimento dei diritti umani e la parità di genere</p> <p>Adesione alla giornata contro la violenza sulle donne</p> <p>Attraverso fatti di attualità, imparare a riconoscere e combattere gli stereotipi legati al genere e all'identità culturale</p> <p>6 febbraio: Safer Internet day</p> <p>Adesione alla giornata contro il bullismo e il cyberbullismo</p> <p>“Manifesto della comunicazione non ostile”: attività e materiali.</p> <p>Analisi di casi su questioni legate alla cittadinanza digitale</p>
<p>TERZE</p>	<p>Elementi fondamentali di diritto, con particolare riguardo al diritto del lavoro. Le regole che disciplinano i rapporti tra gli attori del mondo del lavoro e le condizioni che rendono effettivo il</p>	<p>Ricerca sui cambiamenti nel lavoro nel corso del tempo</p> <p>Come scrivere un <i>curriculum vitae</i></p>

<p>diritto al lavoro (parti sociali, contrattazione collettiva, pari opportunità). (Costituzione) Agenda 2030 goal 8: Promuovere una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, la piena occupazione e il lavoro dignitoso per tutti (Sviluppo sostenibile)</p> <p>Agenda 2030, goal 3: principi nutritivi, salute e benessere. Riflessione sui vari aspetti che caratterizzano l'alimentazione (origine dei prodotti, scelta, acquisto, preparazione, rifiuti). (Sviluppo sostenibile)</p> <p>Comprendere gli effetti derivanti dall'assunzione di sostanze illecite o che inducono dipendenza come doping, droghe, alcol e gli impatti negativi di comportamenti e dipendenze connessi alla rete e al gaming, sviluppando anche la capacità di promuovere strategie di prevenzione. (Cittadinanza Digitale, Sviluppo sostenibile)</p> <p>Riconoscere autonomamente fattori e situazioni di rischio e promuovere misure di prevenzione per garantire la salute e la sicurezza negli ambienti di vita e di lavoro, anche digitali; esaminare i fattori legati alla tutela della riservatezza, riconoscere i fattori di criticità legati alla possibile diffusione di dati e informazioni riservate e violazione del diritto alla privacy e all'oblio. (Cittadinanza Digitale)</p>	<p>Analisi di dati ISTAT sul lavoro in Italia, nel Sud, nella propria regione e nel territorio di appartenenza</p> <p>Conoscere la normativa generale sulla sicurezza sul lavoro</p> <p>Conoscere il piano per le emergenze e l'evacuazione degli edifici abitualmente frequentati e dell'ambiente di lavoro; conoscere gli elementi generali di primo soccorso</p> <p>L'uso di sostanze dopanti nello sport</p> <p>Individuare le cause dei decessi e malattie da sostanze chimiche pericolose da inquinamento e contaminazione di aria, acqua e suolo</p> <p>Imparare dalle etichette: che cosa sono? Come devo leggerle?</p> <p>Elementi di educazione stradale: conoscere le condizioni psico fisiche dei guidatori per una corretta circolazione, a tutela della sicurezza propria e degli altri.</p> <p>Creazione di una campagna digitale sui possibili rischi per la salute connessi alla rete</p> <p>Proposte tratte da Generazioni Connesse</p> <p>Materiali e proposte Cittadini Digitali- Pearson oppure L'identità digitale (Laterza)</p>
---	--

<p>QUARTE</p>	<p>Educazione alla legalità e al contrasto delle mafie. L'eco- mafia. Forme di criminalità economica in semplici fatti e situazioni concrete di diretta esperienza (es. falsificazione e contraffazione, evasione fiscale) (Costituzione)</p> <p>Agenda 2030 goal 16, “Pace, giustizia e istituzioni solide”, nella cultura e nel corso della storia (Sviluppo sostenibile)</p> <p>Agenda 2030 (goal 13): I cambiamenti climatici. Dibattiti sul tema, ricerca scientifica e iniziative politiche: tentativi di soluzione. Cause ed effetti del cambiamento climatico a livello locale e globale. (Sviluppo sostenibile)</p> <p>Uso adeguato di tecnologie, servizi digitali pubblici e privati nell’ottica della cittadinanza partecipativa (Cittadinanza Digitale)</p>	<p>Preparazione ed eventuale partecipazione alla Giornata Nazionale della Memoria e dell’Impegno in ricordo della vittime innocenti delle mafie</p> <p>Ricerca sulle vittime innocenti della mafia nella propria regione</p> <p>Incontro con le comunità solidali del proprio territorio</p> <p>Analisi dei costi economici e sociali della criminalità organizzata e del suo impatto distorsivo sulla vita economica</p> <p>Individuazione di situazioni di rischio all’interno del proprio paese (erosione, scomparsa delle dune naturali in spiaggia, abusivismo edilizio) anche connesse ai cambiamenti climatici, in collaborazione con la Protezione civile e il CAI e con altri soggetti istituzionali.</p> <p>Progettazione di una campagna di sensibilizzazione per promuovere il rispetto degli ecosistemi presenti sul territorio.</p> <p>Rapporto uomo- Natura: etica del progresso</p> <p>Materiali e proposte di lavoro sui cambiamenti climatici: https://www.reteclima.it/download-materiali-didattici/</p> <p>Gli OpenData: alla ricerca di fonti sicure</p>

<p>QUINTE</p>	<p>Il rapporto intellettuale-potere nella storia; il potere sulle masse nei totalitarismi. Approfondimento sulla genesi della costituzione e/o lettura critica degli articoli. (Costituzione)</p> <p>Studio della Carta dei diritti umani; educazione alla pace (Agenda 2030, a scelta goal 1, 2, 10 e 16: sconfiggere la povertà; sconfiggere la fame; ridurre le disuguaglianze; pace, giustizia e istituzioni inclusive) (Costituzione, Sviluppo sostenibile)</p> <p>Il digitale al servizio del cittadino: siti istituzionali, enti, piattaforme opportunità di lavoro, di studio e professionali. Conoscere gli elementi fondamentali della comunicazione digitale e applicarli nella progettazione e creazione di prodotti multimediali complessi, chiari e coerenti a scopo comunicativo e di documentazione (Cittadinanza Digitale)</p>	<p>Ricerca sul contributo dato alla Liberazione dal proprio territorio</p> <p>Analisi dei dati ISTAT relativi all'emigrazione nel XIX e XX secolo</p> <p>Realizzazione di un debate su un argomento afferente alle tematiche indicate</p> <p>Analisi della distribuzione della ricchezza: in Italia, nei paesi dell'UE, nei paesi poveri e/o cosiddetti in via di sviluppo, analizzando le cause di estrema povertà o di estrema ricchezza attraverso l'analisi di dati nel web, e prendere in esame le possibili soluzioni che gli stati e le istituzioni possono dare per diminuire il divario.</p> <p>Incontro con le istituzioni locali</p> <p>Partecipazione ad eventi sulla pace ed iniziative sul territorio</p> <p>Progettazione di interventi finalizzati alla realizzazione di comunità, reali e virtuali, inclusive e sostenibili per l'esercizio della cittadinanza attiva e responsabile.</p>
----------------------	---	--

Il presente curriculum è elaborato sul principio di responsabilità e libertà e quindi per la sua realizzazione si rimanda ai Consigli di Classe, che possono progettare il percorso di Educazione civica articolando il ruolo di ogni disciplina all'interno del monte delle 33 ore. Tuttavia, per chi volesse avere un riferimento, viene allegato un prospetto orario.

ESEMPI di Percorsi didattici. Proponiamo una serie di percorsi didattici che possono essere sviluppati e affrontati in un'ottica pluri e interdisciplinare.

“Ridisegno la mia città in modo sostenibile”

Da una prima ricognizione e mappatura del proprio paese, predisposizione di una nuova pianta che preveda spazi sostenibili per la comunità e servizi per bambini, giovani, adulti e anziani.

“Cura dei beni culturali e artistici”

Da una prima ricognizione e mappatura dei beni culturali e artistici del proprio territorio, unita alla conoscenza dell'articolo 9 della Costituzione, predisposizione di guide, schedari, articoli, anche in formato plurilingue e digitale; ipotesi di strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali e artistici, in collaborazione con enti e istituzioni allo scopo preposte.

“Il contributo della scienza e della tecnologia per l'ambiente”

A partire da una problematica ambientale di attualità, ricerca di informazioni attraverso diverse modalità e strumenti, effettuando analisi, confronto e attendibilità delle fonti, formulando ipotesi di possibili interventi a livello scientifico o tecnologico.

“La città, lo Stato, l'Europa”

Prendendo spunto dall'ambiente più prossimo all'alunno, individuare i soggetti istituzionali che, a livello di città, Italia, Europa hanno responsabilità decisionali e intervengono per tutelare l'ambiente e il paesaggio (studio del piano regolatore, modalità di raccolta e smaltimento dei rifiuti, cura del verde della propria città), confrontando dati, articoli, norme che regolano tali aspetti in altre città italiane ed europee.

“C al cubo”

C al Cubo (crisi climatica, crowdfunding e comunità) è un percorso volto alla lotta ai cambiamenti climatici e alla promozione di stili di vita e consumo sostenibili. Il gruppo classe sceglie un tema, attiva le famiglie, scrive e realizza un progetto di contrasto alla crisi climatica, valutandone i risultati.

“L'acqua”

L'acqua come risorsa naturale, bene comune da tutelare, risorsa da condividere per evitare disuguaglianze e conflitti; l'acqua per l'agricoltura e l'industria; l'acqua negli ecosistemi; l'acqua nella crisi climatica; l'acqua e i possibili rischi di spreco; l'acqua e le ecomafie; l'acqua come argomento di dibattito, articoli anche in formato plurilingue e digitale.

“I cambiamenti climatici”

[Esempio di consegna](#) con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...).

“La storia delle merci: dalla terra alla terra”

Il percorso delle merci nell'economia globalizzata, valutandone l'impatto economico, sociale ed ambientale e proponendo un confronto con precedenti storici di organizzazione economica.

"Siamo quel che mangiamo (o che non mangiamo)"

Sviluppare percorsi di educazione alimentare che portino a comprendere i principi di un corretto regime nutrizionale attraverso la promozione di scelte di consumo sostenibile, il contrasto allo spreco, la valorizzazione dei prodotti agro-alimentari locali e il rispetto della loro stagionalità.

"No alle dipendenze"

Progettare una campagna di prevenzione delle dipendenze connesse alla rete e al gaming volta a promuovere una gestione equilibrata dei tempi di vita anche attraverso l'esercizio del diritto alla disconnessione, al fine di evitare atteggiamenti compulsivi nei confronti delle tecnologie.

"Il lavoro si trasforma"

Sviluppo di percorsi finalizzati all'approfondimento delle caratteristiche del mondo del lavoro nell'economia globale, anche con riguardo ai mutamenti intervenuti a seguito della rivoluzione tecnologica e dell'avvento della società della conoscenza.

"Costruire una società inclusiva"

Analizzare e confrontare differenti modelli di integrazione che abbiano avuto successo, anche valorizzando l'esperienza di personaggi diversi (per colore della pelle, religione, cultura ecc.) che hanno raggiunto risultati di eccellenza nel campo delle scienze, della cultura, delle arti, dello sport ecc.

RUBRICA VALUTATIVA TRASVERSALE – Insegnamento dell’Educazione Civica

Dimensione di competenza	Livello avanzato (10 – 9)	Livello intermedio (8 – 7)	Livello base (6 – 5)	Livello base non raggiunta (4 – 0)
(1) Approccio alle tematiche di cittadinanza	Pone domande significative per cercare di capire ciò che non gli è chiaro e per approfondire ciò di cui si sta occupando; svolge in modo completo, corretto e approfondito il lavoro assegnato nei tempi stabiliti	Pone domande sull’argomento trattato per cercare di capire ciò che non gli è chiaro; svolge in modo completo e corretto la maggior parte del lavoro assegnato nei tempi stabiliti	Non pone domande sugli aspetti che non ha capito; svolge in modo corretto solo le attività più semplici, non sempre rispetta i tempi	È poco interessato all’argomento trattato; è bisognoso di guida quando deve svolgere il lavoro assegnato
(2) Conoscenza e comprensione dei valori di cittadinanza	Mostra di conoscere e comprendere l’importanza dei valori di cittadinanza (uguaglianza, solidarietà, pace, democrazia, rispetto, tolleranza...) e sa bene argomentare le sue idee a riguardo, anche in lingua	Mostra di conoscere a livello teorico i valori di cittadinanza, ma non sempre sa spiegare bene l’importanza di tali valori; si esprime in lingua in modo discreto	Mostra di conoscere alcuni valori di cittadinanza e sa spiegarne in modo semplice l’importanza; si esprime con leggerezza difficoltà in lingua	Se guidato riconosce alcuni valori di cittadinanza e ne fornisce una spiegazione non sempre pertinente; ha gravi difficoltà nell’esposizione in lingua
(3) Azioni e atteggiamenti di cittadinanza responsabile	Assume in autonomia e in modo consapevole comportamenti consoni a una cittadinanza responsabile (sa negoziare, rispetta le regole, partecipa attivamente alla vita di classe...); lavora in gruppo in modo costruttivo e collaborativo	Quasi sempre assume in autonomia comportamenti consoni per una cittadinanza responsabile; lavora volentieri in gruppo ed è esecutivo	Se guidato riconosce i comportamenti necessari per una cittadinanza responsabile; nel gruppo è esecutivo ma non propositivo	Se guidato riconosce i comportamenti necessari per una cittadinanza responsabile, ma non sempre riesce a metterli in atto e a riconoscere in autonomia gli atteggiamenti negativi; nel gruppo evita di impegnarsi
(4) Pensiero critico	Mostra capacità di problem solving; prende decisioni dopo aver riflettuto; si mostra capace di interpretare le situazioni; riflette su sé stesso; esprime e comprende punti di vista diversi; gestisce le novità	Mostra una discreta capacità di problem solving; prende decisioni non sempre a seguito di riflessioni; cerca di gestire le novità; esprime il suo punto di vista, talvolta non si impegna nel comprendere quello degli altri	Individua semplici soluzioni in situazione note; ha bisogno di conferme per prendere decisioni; affronta le novità con l’aiuto degli altri; esprime non sempre in modo adeguato il suo punto di vista, non accettando l’altrui punto di vista	Fatica a individuare soluzioni se non è guidato; non riesce a decidere in modo autonomo; incontra difficoltà di fronte alle situazioni nuove; non riflette prima di esprimersi; non accetta il punto di vista degli altri
(5) Cittadinanza digitale	Applica le norme comportamentali adeguate all’utilizzo delle tecnologie digitali; analizza, confronta e valuta criticamente l’affidabilità delle fonti di dati e informazioni digitali; conosce i pericoli della Rete	Applica abbastanza bene le norme comportamentali adeguate all’utilizzo delle tecnologie digitali; analizza e valuta abbastanza criticamente l’affidabilità delle fonti di dati e informazioni digitali	Conosce le norme comportamentali adeguate all’utilizzo delle tecnologie digitali, ma ne sottovaluta l’importanza; non si pone il problema dell’affidabilità delle fonti di dati digitali	Deve essere controllato nell’utilizzo delle tecnologie digitali

Valutazione complessiva	Livello di competenza globale	Voto numerico
-------------------------	--	------------------------