**Competenze digitali attese (rif. DigComp 2.2)**

**Allegato al mod.299/UD**

**Materia:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Classe\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* Scenario di apprendimento: **approfondimento individuale di argomenti/recupero conoscenze**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *(livello: scegliere una delle tre voci seguenti)*   * A livello base, in autonomia e con la guida dell’insegnante quando necessario lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia e risolvendo problemi ben definiti (livello intermedio) lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia, risolvendo problemi e supportando gli altri (livello avanzato) lo studente dovrà essere in grado di:   *(la tabella sottostante è personalizzabile* *cfr pag. 9 e segg. DigComp 2.2)* | | | | Strumenti |
| Area 1:  Alfabetizzazione su informazione e dati | Area 2:  Comunicazione e collaborazione | Area 3:  Creazione di contenuti digitali | Area 4 + Area 5:  sicurezza +  risolvere problemi |
| * Trovare dati/ informazioni/ contenuti, nel libro di testo digitale/ in siti web/ blog/database digitali, accedervi e navigare al loro interno * Valutare i dati/informazioni/contenuti, la loro credibilità e l’affidabilità delle fonti * Individuare strategie di ricerca, organizzare, archiviare e recuperare dati/informazioni/contenuti |  |  | * Utilizzare piattaforme digitali per esercitarsi, migliorare le proprie abilità, recuperare lacune * Identificare problemi tecnici durante l’uso di dispositivi o di ambienti digitali e risolverli * Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, così come il benessere, la salute e l’ambiente | * Contenuti digitali del libro di testo * Siti web, blog, database digitali * Intelligenza artificiale, realtà aumentata, realtà virtuale * App per organizzare e archiviare link di interesse/contenuti/.... * Piattaforme di apprendimento digitale per migliorare le abilità disciplinari (piattaforme collegate ai libri di testo,...) * Internet per risolvere problemi tecnici (Help, tutorials su YouTube, Wiki...) |

* Scenario di apprendimento: **lavoro di gruppo su temi legati all’UdA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *(livello: scegliere una delle tre voci seguenti)*   * A livello base, in autonomia e con la guida dell’insegnante quando necessario lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia e risolvendo problemi ben definiti (livello intermedio) lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia, risolvendo problemi e supportando gli altri (livello avanzato) lo studente dovrà essere in grado di:   *(la tabella sottostante è personalizzabile* *cfr pag. 9 e segg. DigComp 2.2)* | | | | Strumenti |
| Area 1:  Alfabetizzazione su informazione e dati | Area 2:  Comunicazione e collaborazione | Area 3:  Creazione di contenuti digitali | Area 4 + Area 5:  sicurezza +  risolvere problemi |
| * Trovare dati/ informazioni/ contenuti, nel libro di testo digitale/ in siti web/ blog/database digitali, accedervi e navigare al loro interno * Valutare i dati/informazioni/ contenuti, la loro credibilità e l’affidabilità delle fonti * Individuare strategie di ricerca, organizzare, archiviare e recuperare dati/informazioni/ contenuti | * Utilizzare mezzi di comunicazione digitale adatti per interagire con gli altri in un determinato contesto * Condividere informazioni, collaborare attraverso le tecnologie digitali rispettando opportune norme di comportamento e proteggendo la propria ed altrui reputazione online * Esercitare la cittadinanza attiva attraverso l’utilizzo di servizi digitali |  | * Utilizzare piattaforme digitali per esercitarsi, migliorare le proprie abilità, recuperare lacune * Identificare problemi tecnici durante l’uso di dispositivi o di ambienti digitali e risolverli * Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, così come il benessere, la salute e l’ambiente | * Contenuti digitali del libro di testo * Siti web, blog, database digitali * Intelligenza artificiale, realtà aumentata, realtà virtuale * App per organizzare e archiviare link di interesse/contenuti/.... * Social media (WhatsApp,..) * E-mail * Videochiamate (WhatsApp, Zoom,....) * Google Drive/OneDrive ed altri utili strumenti delle piattaforme digitali utilizzate nel nostro istituto per la didattica (G Suite for Education, Microsoft 365) * Blog, wiki,.. * Piattaforme di apprendimento digitale per migliorare le abilità disciplinari (piattaforme collegate ai libri di testo,...) * Internet per risolvere problemi tecnici (Help, tutorials su YouTube, Wiki...) |

* Scenario di apprendimento: **realizzazione di contenuti digitali** (prodotto finale UdA,....)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *(livello: scegliere una delle tre voci seguenti)*   * A livello base, in autonomia e con la guida dell’insegnante quando necessario lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia e risolvendo problemi ben definiti (livello intermedio) lo studente dovrà essere in grado di: * In autonomia, risolvendo problemi e supportando gli altri (livello avanzato) lo studente dovrà essere in grado di:   *(la tabella sottostante è personalizzabile* *cfr pag. 9 e segg. DigComp 2.2)* | | | | Strumenti |
| Area 1:  Alfabetizzazione su informazione e dati | Area 2:  Comunicazione e collaborazione | Area 3:  Creazione di contenuti digitali | Area 4 + Area 5:  sicurezza +  risolvere problemi |
| * Trovare dati/ informazioni/ contenuti, nel libro di testo digitale/ in siti web/ blog/database digitali, accedervi e navigare al loro interno * Valutare i dati/informazioni/ contenuti, la loro credibilità e l’affidabilità delle fonti * Individuare strategie di ricerca, organizzare, archiviare e recuperare dati/informazioni/ contenuti | * Utilizzare mezzi di comunicazione digitale adatti per interagire con gli altri in un determinato contesto * Condividere informazioni, collaborare attraverso le tecnologie digitali rispettando opportune norme di comportamento e proteggendo la propria ed altrui reputazione online * Esercitare la cittadinanza attiva attraverso l’utilizzo di servizi digitali | * Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati * Esprimere creativamente se stessi attraverso le tecnologie digitali | * Utilizzare piattaforme digitali per esercitarsi, migliorare le proprie abilità, recuperare lacune * Identificare problemi tecnici durante l’uso di dispositivi o di ambienti digitali e risolverli * Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, così come il benessere, la salute e l’ambiente | * Contenuti digitali del libro di testo * Siti web, blog, database digitali * Intelligenza artificiale, realtà aumentata, realtà virtuale * App per organizzare e archiviare link di interesse/contenuti/.... * Social media (WhatsApp,..) * E-mail * Videochiamate (WhatsApp, Zoom Meeting,....) * Google Drive/OneDrive ed altri utili strumenti delle piattaforme digitali utilizzate nel nostro istituto per la didattica (G Suite for Education, Microsoft 365) * Strumenti Office (Word, Excel, PowerPoint) o similari (Documenti Google, Presentazioni Google,......) * Fotocamera/Videocamera/Microfono... + App per elaborare immagini, creare video, file audio.. * App per storytelling, per creare mappe concettuali, per creare un blog, wiki... * Piattaforme di apprendimento digitale per migliorare le abilità disciplinari (piattaforme collegate ai libri di testo,...) * Internet per risolvere problemi tecnici (Help, tutorials su YouTube, Wiki...) |