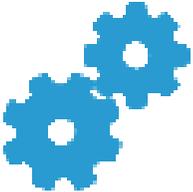


COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

COMPETENZE	FINE PRIMARIA	FINE SECONDARIA 1°GRADO	FINE SECONDARIA 2°GRADO
 Elaborazione delle informazioni	<ol style="list-style-type: none">1. Posso cercare informazioni online utilizzando un motore di ricerca.2. Uso filtri per la ricerca (ad esempio, cerca solo immagini, video, mappe).3. So che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.4. Posso salvare o memorizzare file o contenuto (ad esempio testi, immagini, musica, video, pagine web) e recuperare una volta salvate o archiviate.	<ol style="list-style-type: none">1. Paragono fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni.2. Classifico le informazioni in modo metodico utilizzando i file e le cartelle per individuarli più facilmente.3. Posso salvare le informazioni trovate su Internet in diversi formati.4. Posso utilizzare i servizi cloud di storage delle informazioni.	<ol style="list-style-type: none">1. Faccio il backup di informazioni o file che ho memorizzato. AU2. Posso usare strategie di ricerca avanzata (ad esempio utilizzando operatori di ricerca) per trovare informazioni affidabili su Internet.3. Posso usare i feed web (come RSS) per essere aggiornato sui contenuti che mi interessano. AV4. Posso valutare la validità e credibilità delle informazioni utilizzando una serie di criteri. Sono a conoscenza di nuovi progressi nella ricerca di informazioni, archiviazione e recupero. AV
	<ol style="list-style-type: none">5. Posso condividere file e contenuti con semplici strumenti.6. Sono a conoscenza di siti di	<ol style="list-style-type: none">5. Posso comunicare utilizzando il telefono cellulare, Voice over IP (ad esempio Skype) e-mail o chat -utilizzando le funzionalità	<ol style="list-style-type: none">5. Posso utilizzare alcune funzionalità di servizi on-line (ad esempio servizi pubblici, e-banking, lo shopping

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

 <p>Comunicazione</p>	<p>social networking e strumenti di collaborazione online.</p> <p>7. Sono consapevole del fatto che quando si utilizzano strumenti digitali, vengono applicate alcune regole di comunicazione (ad esempio, la condivisione delle informazioni personali).</p>	<p>di base (ad esempio messaggi vocali, SMS, inviare e ricevere e-mail, scambio di testo).</p> <p>6. Posso usare strumenti di collaborazione e contribuire a condividere documenti / file che qualcun altro ha creato.</p> <p>7. Sono a conoscenza di alcune funzionalità di servizi on-line (ad esempio servizi pubblici, e-banking, lo shopping online).</p> <p>8. Trasmetto o condivido la conoscenza con gli altri online (ad esempio attraverso strumenti di social networking o in comunità online).</p> <p>9. Uso una vasta gamma di strumenti di comunicazione (posta elettronica, chat, SMS, messaggistica istantanea, blog, micro-blog, reti sociali) per la comunicazione on-line.</p>	<p>online). AU</p> <p>6. Posso creare e gestire i contenuti con strumenti di collaborazione (ad esempio calendari elettronici, i sistemi di gestione del progetto, di correzione in linea, fogli di calcolo on-line). AV</p> <p>7. Conosco e utilizzo le regole della comunicazione online ("netiquette"). AU</p> <p>8. Partecipo attivamente a spazi online e utilizzo diversi servizi online AV</p> <p>9. Posso utilizzare le funzioni avanzate di strumenti di comunicazione (ad esempio, videoconferenza, condivisione di dati, condivisione di applicazioni). AV</p>
	<p>8. Posso produrre semplici contenuti digitali (ad esempio, testo, tabelle, immagini, file audio) in almeno un formato utilizzando strumenti digitali.</p> <p>9. So che il contenuto può essere coperto da diritto</p>	<p>10. Posso produrre contenuti digitali complessi in diversi formati (ad esempio di testo, tabelle, immagini, file audio).</p> <p>11. Posso applicare la formattazione di base (ad esempio, inserire note, grafici, tabelle) ai contenuti che io o</p>	<p>10. Posso produrre contenuti digitali in diversi formati (ad esempio di testo, tabelle, immagini, file audio). Posso usare strumenti/editor per la creazione di pagine web o blog utilizzando modelli (ad esempio WordPress). AU</p>

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

<p>Creazione di Contenuti</p>	<p>d'autore.</p> <p>10. Conosco le basi di un linguaggio di programmazione.</p>	<p>altri hanno prodotto.</p> <p>12. Posso fare l'editing di base di contenuti prodotti da altri.</p> <p>13. Posso applicare e modificare semplici funzioni e impostazioni del software e delle applicazioni che uso (ad esempio cambiare le impostazioni di default).</p>	<p>11. So come riutilizzare i contenuti coperti da diritto d'autore. Conosco le basi di un linguaggio di programmazione. AU</p> <p>12. So come applicare il CC ad un prodotto digitale AV</p>
<p></p> <p>Sicurezza</p>	<p>11. So che le mie credenziali (username e password) possono essere rubati. So che non devo rivelare informazioni private on-line.</p> <p>12. So che l'eccessivo utilizzo di tecnologia digitale può influenzare negativamente la mia salute.</p>	<p>14. Capisco i rischi sanitari connessi con l'uso della tecnologia digitale (es. ergonomia, rischio di dipendenza).</p> <p>15. Prendo le misure fondamentali per il risparmio energetico.</p>	<p>13. Posso prendere accorgimenti fondamentali per proteggere i miei dispositivi (ad esempio, utilizzando anti-virus e password). So che non tutte le informazioni on-line sono affidabili. BA</p> <p>14. Ho installato i programmi di sicurezza sul dispositivo (s) che uso per accedere a Internet (ad esempio antivirus, firewall). Utilizzo questi programmi e li aggiorno regolarmente. AU</p> <p>15. Io uso diverse password per accedere a dispositivi e servizi digitali e le modifico periodicamente. AU</p> <p>16. So identificare i siti web o messaggi di posta elettronica</p>

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

			<p>che possono essere utilizzati per truffa. So identificare una e-mail di phishing. AU</p> <p>17. Posso applicare filtri per le email (spam). AV</p> <p>18. Per evitare problemi di salute (fisica e psicologica), faccio un uso ragionevole delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. AV</p> <p>19. Ho un parere informato sull'impatto delle tecnologie digitali sulla vita di tutti i giorni, il consumo on-line, e l'ambiente. AV</p>
 Risoluzione dei problemi	<p>13. So che gli strumenti digitali possono aiutare a risolvere i problemi ma so anche che hanno i loro limiti.</p>	<p>16. Posso trovare il supporto e assistenza quando sorge un problema tecnico o quando si utilizza un nuovo dispositivo, programma o applicazione.</p> <p>17. Posso usare le tecnologie digitali per risolvere i problemi (non tecnici). Scelgo lo strumento digitale che si adatta alle mie esigenze e valuto la sua efficacia.</p> <p>18. lo so come risolvere i problemi di routine Alcuni (ad esempio</p>	<p>20. Posso risolvere la maggior parte dei problemi più frequenti che sorgono quando si utilizzano tecnologie digitali. AU</p> <p>21. Posso usare le tecnologie digitali per risolvere i problemi (non tecnici).</p> <p>22. Scelgo lo strumento digitale che si adatta alle mie esigenze e valuto la sua</p>

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

		<p>chiudere un programma, riavviare il computer, controllare la connessione internet).</p> <p>19. Di fronte ad un problema di natura tecnologica o non tecnologica, posso utilizzare gli strumenti digitali che conosco per risolverlo.</p> <p>20. So che devo aggiornare regolarmente le mie competenze digitali.</p>	<p>efficacia. AU</p> <p>23. Posso risolvere problemi tecnologici esplorando le impostazioni e i parametri di programmi o strumenti. AU</p> <p>24. Regolarmente aggiorno le mie competenze digitali. Sono consapevole dei miei limiti e cerco di colmare le mie lacune. AU</p>
<p>© Unione europea, 2015 http://europass.cedefop.europa.eu</p> <p>https://europass.cedefop.europa.eu/sites/default/files/dc_it.pdf</p>			

BA= Utente Base

AU= Utente autonomo

AV= Utente avanzato

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

POSSIBILI IDEE PER CONDIVIDERE UN'UNICA MODALITÀ DI DIFFUSIONE NEGLI ISTITUTI

- Formazione di base sul digitale estesa
- Se non è già presente, inserimento nel PTOF (e nel Piano triennale di sviluppo digitale d'Istituto) di una specifica nota riguardante l'integrazione del digitale in tutte le discipline
- Proposta del documento al DS
- Diffusione del documento a tutto il personale docente, inizialmente via mail con nota dirigente, poi per approvazione al Collegio Docenti di settembre
- Creazione di gruppi di lavoro disciplinari incentivati (1000€ AD?, progetto della scuola??) per la declinazione delle competenze digitali nei diversi ambiti (specificando, per ogni disciplina, quali sono strumenti utili al raggiungimento di ogni particolare competenza)
 - I gruppi (di lavoro per ambito/area /discipline) individuano inoltre strategie per indurre una maggiore consapevolezza per l'uso del digitale integrato alle varie discipline- e concretizzano i traguardi traducendoli in esempi di attività pratiche
- Somministrazione ai docenti di un form on line ad inizio e a fine anno per monitorare l'integrazione di digitale e metodologie attive all'interno dell'Istituto (il form dovrebbe essere unico e condiviso, prodotto dai gruppi AD ed assegnato per ordine di scuola)
- Riferimento esplicito all'integrazione delle tecnologie per il bonus (laddove già non sia la norma) e/o avviamento di un possibile progetto interno ad ogni Istituto finalizzato all'integrazione delle tecnologie nella didattica
- Creazione di un sito in cui raccogliere i risultati dell'avanzamento di acquisizione delle competenze digitali della provincia di PC (senza fare la classifica per scuola...) e vetrina delle migliori esperienze didattiche realizzate.
- Costruzione di un modello comune di UF

COMPETENZE DIGITALI NEL CURRICOLO VERTICALE

ANIMATORI DIGITALI PIACENZA – PEER TO PEER

Tratto da © Unione europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>

CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AGLI ISTITUTI SUPERIORI, INOLTRE...

- Sperimentazione della certificazione di competenze digitali acquisite dagli studenti del quinto anno delle superiori su classi pilota (Gioia - Flipped Classroom, Cassinari, ...) in cui siano coinvolti almeno 3 insegnanti di materie rilevanti sia a livello di indirizzo di studi che come numero di ore
- Per superiori, utilizzare i livelli europass per definire le competenze digitali degli alunni in uscita
- All'interno del Consiglio di Classe dividersi gli ambiti di lavoro per arrivare a far raggiungere agli alunni una competenza digitale globale