

CURRICOLO

PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE DIGITALI

LICEO CLASSICO JACOPO STELLINI

PREMESSA

Il Curricolo digitale del Liceo classico “Jacopo Stellini” mira a integrare in modo efficace l'uso delle tecnologie digitali nel processo educativo, mantenendo al contempo la solida tradizione che si fonda sullo studio e la valorizzazione della civiltà classica e della cultura umanistica che caratterizza il nostro istituto.

Basato sul modello europeo DigComp 2.2¹, il quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini, il nostro Curricolo si impegna a sviluppare le competenze digitali di studenti e docenti, in linea con gli standard europei e le esigenze del mondo contemporaneo. Il modello DigComp 2.2 identifica cinque aree principali di competenza digitale: informazione e alfabetizzazione mediatica, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione di problemi. Nell'ambito di questo curriculum, il nostro Liceo si propone di:

1. Fornire agli studenti le competenze e gli strumenti necessari per sfruttare le risorse digitali nel processo di apprendimento, arricchendo la loro esperienza educativa e promuovendo un'efficace integrazione tra le discipline curriculari e le tecnologie digitali,
2. Preparare il personale docente ad adottare metodi e strumenti digitali nell'insegnamento, promuovendo un approccio pedagogico flessibile e adattabile alle esigenze di ogni studente.
3. Creare un ambiente di apprendimento sicuro e responsabile, in cui studenti e docenti possano utilizzare le tecnologie digitali in modo etico e consapevole, rispettando i principi di privacy e sicurezza informatica.

¹ https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf

4. Sviluppare un approccio olistico all'istruzione, combinando le competenze digitali con le abilità trasversali e le discipline curricolari, per formare cittadini critici, responsabili e preparati alle sfide del futuro.

Attraverso il Curricolo Digitale, il Liceo Classico “Jacopo Stellini” si impegna a fornire un'istruzione di qualità e ad adattarsi alle esigenze di una società in continua evoluzione, senza mai perdere di vista la sua identità e la sua vocazione.

1.

IL RUOLO DELLA SCUOLA

La scuola svolge un ruolo cruciale nel guidare gli studenti alla scoperta e allo sviluppo delle competenze digitali. Non bisogna lasciarsi ingannare dall'immagine dell'adolescente moderno come nativo digitale, apparentemente esperto nell'utilizzo delle tecnologie. Il falso mito della competenza dei nativi digitali si basa sull'erronea associazione tra la competenza digitale vera e propria e l'uso generico degli strumenti tecnologici, spesso privo di senso critico.

È importante considerare che la competenza digitale è un insieme complesso e stratificato di abilità che comprende non solo la capacità tecnologica, ma anche componenti cognitive, critiche, relazionali e sociali. Nella dimensione tecnologica, è fondamentale sviluppare abilità e conoscenze di base che consentano di gestire, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, integrando la capacità di selezionare le tecnologie appropriate per affrontare problemi reali. Tuttavia, è evidente che il digitale è in costante evoluzione e cambiamento, e ciò rende necessario un continuo aggiornamento delle competenze. Pertanto, è cruciale sviluppare un'apertura mentale e una curiosità per scoprire e padroneggiare le innovazioni che il

progresso tecnologico offre. Gli adolescenti posseggono questa mentalità aperta, che tuttavia deve essere guidata e sviluppata in modo strutturato.

La dimensione critico-cognitiva riguarda la capacità di leggere, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni considerando la loro pertinenza ed affidabilità. È fondamentale che gli studenti imparino a filtrare criticamente le informazioni disponibili online, distinguendo tra contenuti utili e quelli errati, falsi o pericolosi. In sintesi, l'utilizzo delle moderne tecnologie richiede un approccio critico e riflessivo nei confronti delle informazioni.

Infine, la dimensione etico-sociale riguarda la capacità di interagire con gli altri nel cyberspazio, comportandosi in modo adeguato e rispettoso, proteggendo la propria privacy e quella altrui. Il mondo tecnologico moderno offre opportunità senza precedenti per l'interazione e la connessione, che devono essere sostenute da un'adeguata capacità di relazionarsi e da un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Queste tre dimensioni sono interconnesse e devono essere sviluppate insieme, piuttosto che separatamente: il Curricolo digitale del Liceo Classico "Jacopo Stellini" mira a promuovere lo sviluppo di competenze in tutte e tre queste dimensioni.

2.

LE COMPETENZE DIGITALI

La compilazione di un curriculum digitale richiede innanzi tutto di elencare le abilità che ci si aspetta lo studente acquisisca nel suo percorso di studi, per poi individuare una serie di competenze derivate dalla padronanza di tali abilità.

Le abilità richieste comprendono “la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni².” Lo studente deve essere in grado di utilizzare applicativi informatici per la comprensione, la produzione e la presentazione di informazioni complesse; deve saper ricercare informazioni sulla rete e accedere ai servizi basati su Internet; deve essere in grado di usare le moderne tecnologie per sostenere la sua capacità di pensiero critico, creatività e innovazione.

Il modello europeo DigComp, a cui il curriculum digitale del Liceo Stellini fa riferimento, individua come detto

² RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

cinque macroaree che raggruppano le competenze digitali espresse dalle abilità appena descritte.

Area di Competenza	Competenze
1. Informazione	1.1 Navigare, Ricercare e Filtrare l'informazione 1.2 Valutare l'informazione 1.3 Archiviare e rintracciare l'informazione
2. Comunicazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Partecipare ad iniziative di cittadinanza on line 2.4 Collaborare attraverso canali digitali 2.5 Possedere competenze di Netiquette 2.6 Gestire la propria identità on line
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Conoscere la normativa su licenze e copyright 3.4 Competenze di programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i devices 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Proteggere la propria salute 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Problem Solving	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Usare la tecnologia in modo creativo e innovativo 5.4 Identificare gaps nelle competenze digitali

3.

OBIETTIVI

Di seguito sono indicati gli obiettivi di apprendimento che ci si attende dallo studente al termine di ogni anno scolastico, con l'indicazione tra parentesi delle competenze correlate a ognuno.

Obiettivi attesi al termine del primo anno

Durante il primo anno lo studente deve acquisire le conoscenze di base necessarie per interagire in ambito scolastico e usare consapevolmente i propri dispositivi. Ci si aspetta inoltre una conoscenza almeno basilare dei dispositivi digitali e della navigazione consapevole sul web.

- Conoscere le procedure tecniche di base per avviare una ricerca sul web [1.1]
- Navigare in rete senza perdere di vista l'oggetto della propria ricerca [1.1]
- Creare account e profili personali su diverse piattaforme [2.6]
- Gestire in modo appropriato l'account istituzionale e la casella e-mail forniti dalla scuola [2.6 - 4.2]

- Consultare regolarmente il registro elettronico [2.1 – 2.3]
- Installare e rimuovere applicativi dal proprio dispositivo [4.1]
- Utilizzare un software antivirus [4.1]
- Riconoscere violazioni della privacy, segnalandoli a un adulto di riferimento [4.2]
- Riconoscere utilizzi impropri della rete, segnalandoli a un adulto di riferimento [4.2]
- Saper chiedere aiuto a un compagno o all'insegnante in caso di difficoltà operative [5.1]

Obiettivi attesi al termine del secondo anno

Nel corso del secondo anno lo studente deve acquisire la capacità di reperire materiale in rete (attraverso la ricerca sul web o piattaforme di condivisione), archivarlo ordinatamente sul proprio dispositivo e utilizzarlo per produrre semplici testi. Viene richiesta inoltre una maggiore consapevolezza sui rischi derivanti dall'uso di applicazioni sconosciute o dall'utilizzo improprio della rete.

- Individuare parole chiave e criteri per la ricerca e la selezione di informazioni relative a uno specifico tema [1.1]
- Riconoscere i temi fondamentali di un documento [1.2]
- Scomporre un documento multimediale nelle sue componenti fondamentali [1.2]
- Salvare materiali digitali reperiti in rete sul proprio dispositivo [1.3]

- Organizzare i materiali digitali in cartelle [1.3]
- Padroneggiare le procedure per l'accesso e l'utilizzo di eventuali piattaforme e-learning e spazi di condivisione predisposti dall'insegnante [2.1]
- Elaborare uno schema per la creazione di un semplice contenuto digitale [3.1]
- Produrre semplici testi o apportare modifiche a un testo preesistente usando un editor di testo [3.1]
- Abbinare immagini a testi [3.2]
- Inviare messaggi e-mail con allegati [2.2]
- Saper leggere una serie di dati e tradurli in un testo scritto [3.2]
- Evitare di installare applicativi sconosciuti sul proprio dispositivo [4.1]
- Riconoscere e utilizzare la stessa applicazione su dispositivi diversi [4.1]
- Riflettere su responsabilità e conseguenze connesse alla violazione della privacy [4.2]

Obiettivi attesi al termine del terzo anno

materiali digitali, imparare a condividerli e acquisire consapevolezza sulla normativa relativa a licenze e copyright.

- Utilizzare modalità di ricerca sul web diverse da quelle di base (immagini, ricerca avanzata) [1.1]
- Riconoscere sulla base di criteri condivisi i siti web, le fonti e i contenuti affidabili [1.2]

- Analizzare un documento multimediale per individuare informazioni necessarie e/o superflue [1.2]
- Riconoscere l'utilità degli strumenti multimediali come risorse formative [1.2 - 2.1]
- Caricare e condividere materiali tramite varie piattaforme (Spaggiari, Google Drive, Dropbox, ...) [2.2]
- Operare trasferimenti di documenti tra i vari dispositivi [1.3 - 2.2]
- Rispettare le regole della Netiquette durante la navigazione e l'interazione online [2.4 - 2.5]
- Utilizzare il foglio elettronico per l'analisi di una serie di dati [1.2 - 3.4]
- Produrre attraverso applicativi adeguati tabelle, grafici, mappe, diagrammi, disegni [3.1]
- Abbinare grafici e tabelle a testi [3.2]
- Saper ricavare da un testo scritto una serie di dati e organizzarli in una tabella [3.2]
- Conoscere i principi di base per la creazione di una presentazione [3.1 - 3.2]
- Conoscere i principi di base dell'Intelligenza artificiale generativa [5.3]
- Rispettare le regole del copyright durante la creazione di contenuti digitali [3.3]
- Alternare adeguatamente il proprio tempo tra utilizzo di schermi digitali e altre attività [4.3]
- Valutare consapevolmente il proprio tempo impegnato nel consumo di materiali multimediali [4.3]

Obiettivi attesi al termine del quarto anno

Durante il quarto anno lo studente deve acquisire la capacità di produrre materiali digitali di buona qualità e utilizzarli come supporto all'esposizione orale. Deve inoltre acquisire la sicurezza necessaria a valutare e modificare i lavori digitali proposti dai suoi pari.

- Interagire con l'istituzione scolastica tramite il registro elettronico [2.1 – 2.3]
- Partecipare adeguatamente alle discussioni virtuali sulle piattaforme utilizzate in classe [2.4 – 2.5]
- Riconoscere l'autorevolezza di un tutor esperto [1.2 – 2.4]
- Affrontare la produzione di una presentazione multimediale [3.1 – 3.2]
- Sintetizzare efficacemente i contenuti provenienti da più fonti [3.2]
- Presentare un lavoro digitale con competenza e sicurezza [2.2]
- Intervenire su lavori digitali proposti da altri con pertinenza [2.4 - 3.2]
- Sapere utilizzare in modo appropriato alcuni strumenti dell'Intelligenza artificiale generativa [5.3]
- Conoscere applicativi diversi per la creazione di contenuti digitali delle tipologie più comuni (testi, fogli elettronici, presentazioni) [3.1 – 3.4]
- Conoscere il percorso per far comunicare direttamente tra loro dispositivi diversi [2.2]

- Riflettere sull'opportunità di mantenere copie di backup dei propri documenti [1.3 – 5.2]
- Avviare una riflessione su potenzialità e problemi correlati all'uso di social network [2.3 – 2.4 – 4.2]

Obiettivi attesi al termine del quinto anno

L'ultimo anno di corso rappresenta una fase di valutazione critica e matura sulle competenze acquisite, sulle potenzialità connesse all'uso degli strumenti digitali e sui pericoli che da tale uso possono derivare per la privacy e la salute.

- Riflettere su come linguaggi e tecniche utilizzati dai mass media possano influenzare e direzionare le decisioni individuali [1.2]
- Utilizzare consapevolmente gli strumenti multimediali per ampliare le proprie conoscenze [1.2 – 3.2]
- Analizzare criticamente problemi e peculiarità legati a destinatari, contesti e scopi di un contenuto digitale [3.1]
- Scegliere il linguaggio multimediale più adatto al contesto e alla consegna richiesta [5.2]
- Trasformare, adattare e combinare contenuti esistenti per produrre un contenuto originale [3.2]
- Saper utilizzare in modo autonomo e creativo gli strumenti dell'Intelligenza artificiale generativa [5.3]

- Riconoscere materiale reperibile in rete (immagini, audio e musiche) libero da copyright [3.3]
- Collaborare con altri (studenti o docenti) per migliorare un prodotto multimediale [2.4 – 3.2]
- Saper compilare una bibliografia/sitografia organica e ordinata [3.1 - 3.3]
- Riconoscere i principali pericoli per la salute derivanti dall'uso improprio dei dispositivi digitali [4.3]
- Riflettere in modo consapevole sulle problematiche ambientali legate alla produzione e allo smaltimento dei dispositivi digitali [4.4]
- Trasferire in campo formale le competenze messe in atto nel mondo informale [5.2 – 5.3]

4.

STRUMENTI E METODOLOGIE

La costruzione del curricolo digitale di ciascuno studente non è prerogativa di una singola disciplina: tutti gli insegnanti partecipano e concorrono alla sua realizzazione. Di seguito sono suggerite le azioni che i docenti di ogni disciplina possono mettere in atto per sviluppare le competenze digitali degli studenti. Le azioni indicate non vanno intese come un elenco di attività obbligatorie per ognuno: sta al singolo docente e al Consiglio di Classe selezionare quelle che ritengono più opportune in rapporto alle caratteristiche e alle peculiarità dei singoli alunni e del gruppo classe.

Lingua e letteratura italiana, Latino e Greco

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Uso di dizionari digitali

- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Illustrazione di percorsi storico-letterari (funzione Voyager di Google Earth)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)

Matematica, Fisica

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Utilizzo di strumenti per la raccolta dei dati e la loro elaborazione (p.e. Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spreadsheet di Google, Numbers)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Creazione di ipertesti con inserimento immagini, filmati, tabelle

- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)
- Utilizzo di software specifici [in grassetto i software open source con relativo link]:
(Geogebra <<https://geogebra.en.softonic.com/>>,
Microsoft Mathematics <<https://www.microsoft.com/enus/download/details.aspx?id=15702>>,
Tinkercad <<https://www.tinkercad.com/>>,
Ultimaker Cura <<https://ultimaker.com/it/software/ultimaker-cura>>)

Lingua e letteratura straniera (Inglese, tedesco)

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Uso di dizionari digitali

- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Illustrazione di percorsi storico-letterari (funzione Voyager di Google Earth)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)
- Utilizzo di software specifici per lo studio delle lingue straniere (p.e. Duolingo, Babbel, Rosetta Stone)

Scienze naturali

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Utilizzo di strumenti per la raccolta dei dati e la loro elaborazione (p.e. Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spreadsheet di Google, Numbers)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)

- Creazione di ipertesti con inserimento immagini, filmati, tabelle
- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)
- Utilizzo di software specifici per lo studio delle scienze naturali e della chimica

Storia, Filosofia, Geostoria

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Uso di dizionari digitali
- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)

- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Illustrazione di percorsi storici o geografici (funzione Voyager di Google Earth, Tiki-Toki)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth, TikiToki)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)

Storia dell'arte

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Creazione di ipertesti con inserimento immagini, filmati, tabelle
- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)

- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Lettura di opere d'arte dal web o da libri digitali
- Illustrazione di percorsi storico-artistici (funzione Voyager di Google Earth)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)
- Utilizzo di software specifici [in grassetto i software open source con relativo link]:
 (Canva, Adobe Premiere, Adobe express, Paint, **Blender** <<https://www.blender.org/download/>>, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, AutoCAD 2 e 3D, SketchUp, **Krita** <<https://krita.org/en/download/krita-desktop/>>, **Storyboarder** <<https://wonderunit.com/storyboarder/>>)
- Approccio all'editing video [in grassetto i software open source con relativo link]:
 (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner, **Animata** <<http://animata.kibu.hu/downloads.html>>, Adobe Creative Cloud, **DaVinci Resolve 16** <<https://www.blackmagicdesign.com/it/products/davinciresolve/>>, **Storyboarder** <<https://wonderunit.com/storyboarder/>>)

Scienze motorie

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)
- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Illustrazione di percorsi storici o geografici (funzione Voyager di Google Earth)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)

IRC, Materia alternativa

- Produzione digitale di un testo (p.e. Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Pages)
- Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google,

Mentimeter, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote)

- Creazione di mappe concettuali (p.e. MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Uso di dizionari digitali
- Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (p.e. Drive di Google, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia)
- Fruizione di video didattici in rete (p.e. Youtube, Edulia, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, HUB Scuola, Flipgrid)
- Libri digitali e audiolibri
- Illustrazione di percorsi storico-religiosi (funzione Voyager di Google Earth)
- Produzione di percorsi digitali a supporto di un'esposizione (funzione Progetti di Google Earth)
- Verifica/autoverifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, AnswerGarden, Wordwall)

Lezioni specifiche

Oltre agli interventi didattici specifici per le singole discipline, i docenti di ciascun Consiglio di Classe potranno prevedere singole lezioni di introduzione o approfondimento su argomenti specifici. Gli argomenti delle lezioni potranno includere:

- Privacy
- Diritto d'autore

- Netiquette
- Comportamenti impropri in rete e cyberbullismo
- Problemi fisici legati all'uso di dispositivi tecnologici
- Problemi ambientali legati all'uso di dispositivi tecnologici
- Introduzione ad applicativi specifici
- Utilizzo consapevole di ChatGPT

La presente lista non è in alcun modo esaustiva: i docenti, qualora lo ritengano opportuno, potranno svolgere lezioni anche su temi non elencati.

Altri interventi didattici

Va considerato che diverse attività e progetti già in atto nel Liceo Stellini contribuiscono a rinforzare specifiche competenze digitali degli studenti. Si ricordano, a titolo puramente esemplificativo, il corso di certificazione ICDL, le esperienze di Digital storytelling, la redazione di Asteriskos: a partire dall'a.s.2023/2024 saranno inoltre attivati un percorso di approfondimento sull'Intelligenza artificiale e la scienza dei dati e il progetto Radioweb d'istituto.