

Sulla base del documento "CURRICULUM VERTICALE DIGITALE ISTVAS", si possono creare diversi progetti di applicazione per il primo biennio della scuola secondaria, focalizzati sullo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Questi progetti possono essere strutturati per progredire di livello in linea con il quadro DigComp 2.2, come indicato nelle tabelle relative alle diverse aree di competenza.

Ecco alcuni esempi di progetti di applicazione, suddivisi per area di competenza:

AREA di COMPETENZA - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Progetto: "La mia prima ricerca online" (Novizio - A1)

- **Obiettivo:** Sviluppare la capacità di effettuare ricerche online di base.
- **Attività:** Gli studenti identificano un argomento semplice di loro interesse, definiscono parole chiave chiare e utilizzano un motore di ricerca (ad esempio Google) su smartphone, tablet o computer per trovare informazioni pertinenti. Devono verbalizzare la loro necessità di informazione e la parola chiave utilizzata.

Progetto: "Indaghiamo online: affidabilità delle fonti" (Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Imparare a organizzare le ricerche e riflettere sull'attendibilità delle fonti online.
- **Attività:** Gli studenti ricercano informazioni su un determinato argomento utilizzando diversi motori di ricerca e sperimentando la ricerca avanzata. Devono organizzare i risultati e analizzare criticamente l'attendibilità delle fonti, imparando a riconoscere i domini di siti web potenzialmente più affidabili (.org, .edu, .gov).

Progetto: "Costruiamo una bibliografia digitale" (Sperimentatore - B1)

- **Obiettivo:** Saper reperire, filtrare informazioni da diverse fonti e comprendere i riferimenti al copyright.
- **Attività:** Gli studenti svolgono una ricerca su un tema specifico, identificando diverse fonti (testi, articoli online, video, ecc.) e creando una bibliografia/sitografia digitale. Devono saper filtrare le informazioni rilevanti e considerare le norme relative al copyright per il riutilizzo delle fonti, organizzando il materiale in una cartella digitale.

Progetto: "Verità o Bufala? Analisi di informazioni online" (Esperto - B2)

- **Obiettivo:** Confrontare informazioni da diverse fonti e riconoscere la veridicità dei contenuti, identificando potenziali fake news.
- **Attività:** Gli studenti analizzano informazioni contrastanti su un argomento controverso, confrontando diverse fonti online. Devono sviluppare la capacità di riconoscere elementi che indicano la non veridicità di una fonte e saper organizzare segnalibri e preferiti per future consultazioni.

Progetto: "Guida pratica alla ricerca efficace" (Leader - C1)

- **Obiettivo:** Descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti in modo sicuro e attendibile.
- **Attività:** Gli studenti creano una guida (ad esempio, un breve tutorial o una presentazione) per i loro compagni, illustrando strategie per accedere, navigare e gestire informazioni digitali in modo efficace e sicuro. Devono includere consigli su come organizzare, archiviare e recuperare i dati.

Progetto: "Esplorando il web con l'IA: strumenti per la ricerca affidabile" (Pioniere - C2)

- **Obiettivo:** Organizzare informazioni in ambienti strutturati e scoprire/promuovere strumenti per riconoscere siti affidabili, inclusi applicativi di IA.
- **Attività:** Gli studenti ricercano un argomento complesso e utilizzano diverse app e web app (inclusi strumenti basati sull'IA come CHAT GPT) per organizzare, salvare e utilizzare i risultati della ricerca. Devono valutare l'affidabilità di tali strumenti e consigliare risorse utili ai loro compagni.

AREA di COMPETENZA – risolvere problemi (strumenti digitali di supporto allo studio e facilitazione degli studenti BES)

Progetto: "Scopriamo gli strumenti digitali per studiare meglio" (Novizio - A1)

- **Obiettivo:** Identificare e descrivere strumenti digitali di supporto allo studio e le loro funzionalità.
- **Attività:** Gli studenti esplorano e presentano diversi strumenti digitali che possono supportare lo studio in caso di difficoltà di lettura/scrittura, comprensione/apprendimento o attenzione/concentrazione. Devono descrivere le funzionalità principali di ciascuno strumento e il loro potenziale utilizzo.

Progetto: "Alla ricerca di nuovi strumenti per le mie esigenze" (Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Saper ricercare autonomamente nuovi strumenti digitali di supporto allo studio.
- **Attività:** Gli studenti conducono una ricerca autonoma online per individuare nuovi strumenti digitali che potrebbero supportare le loro specifiche esigenze di apprendimento o quelle di altri studenti, valutandone l'adeguatezza.

Progetto: "Il mio piano di studio digitale personalizzato" (Sperimentatore - B1)

- **Obiettivo:** Scegliere e utilizzare correttamente le funzionalità base degli strumenti digitali per lo studio.
- **Attività:** Gli studenti selezionano alcuni strumenti digitali di supporto (tra quelli conosciuti o scoperti) e li utilizzano per svolgere compiti di apprendimento specifici. Devono dimostrare di saperne utilizzare le funzionalità di base e scegliere lo strumento più adatto in base al compito.

Progetto: "Integro gli strumenti digitali nel mio metodo di studio" (Esperto - B2)

- **Obiettivo:** Saper integrare gli strumenti digitali nel proprio metodo di studio in modo efficace e personalizzato.
- **Attività:** Gli studenti riflettono sul proprio metodo di studio e individuano come integrare in modo efficace e personalizzato gli strumenti digitali per migliorare l'apprendimento. Devono anche dimostrare di saper risolvere semplici problemi tecnici che possono sorgere durante l'utilizzo di tali strumenti.

Progetto: "Valutiamo l'efficacia degli strumenti digitali per l'apprendimento" (Leader - C1)

- **Obiettivo:** Riconoscere i benefici e i limiti dell'utilizzo degli strumenti digitali per lo studio.
- **Attività:** Gli studenti analizzano criticamente l'efficacia di specifici strumenti digitali per l'apprendimento, evidenziandone i benefici e i potenziali limiti in diversi contesti.

Progetto: "Rifletto sul mio apprendimento digitale" (Pioniere - C2)

- **Obiettivo:** Valutare l'impatto degli strumenti digitali sul proprio apprendimento e sulla propria motivazione.
- **Attività:** Gli studenti riflettono sul proprio utilizzo degli strumenti digitali, valutandone l'impatto sull'apprendimento e sulla motivazione, e individuano aree di miglioramento nel loro approccio.

AREA di competenza COSTRUZIONE DEI CONTENUTI (OBIETTIVO: PRODUZIONE DEI DOCUMENTI)

Progetto: "Il mio primo testo digitale formattato" (Novizio - A1 / Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Elaborare e archiviare un testo digitale, iniziando a seguire regole di formattazione.
- **Attività:** Gli studenti creano un breve testo digitale utilizzando un programma di videoscrittura, applicando formattazione di base (grassetto, corsivo, elenchi). Imparano a salvare e organizzare i file digitali prodotti e a selezionare informazioni pertinenti, eventualmente confrontando più fonti.

Progetto: "Creiamo un sondaggio online" (Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Creare sondaggi utilizzando strumenti digitali.
- **Attività:** Gli studenti progettano e realizzano un semplice sondaggio utilizzando Google Moduli, formulando domande chiare e pertinenti.

Progetto: "Presentazione collaborativa su..." (Sperimentatore - B1)

- **Obiettivo:** Elaborare documenti digitali in modalità collaborativa.
- **Attività:** Utilizzando Google Suite o strumenti simili, gli studenti lavorano insieme per creare una presentazione digitale su un argomento assegnato, selezionando fonti attendibili da diverse piattaforme (come MLOL).

Progetto: "Rielaboriamo contenuti multimediali: storytelling digitale" (Esperto - B2 / Leader - C1)

- **Obiettivo:** Rielaborare documenti e utilizzare contenuti multimediali in modo appropriato e creativo, rispettando il diritto d'autore.
- **Attività:** Gli studenti prendono un testo o un argomento e lo rielaborano creando uno storytelling digitale, integrando immagini, video e altri contenuti multimediali. Devono prestare attenzione al diritto d'autore e citare correttamente le fonti. Possono produrre ipertesti o podcast.

Progetto: "Podcast su un tema a scelta" (Leader - C1 / Pioniere - C2)

- **Obiettivo:** Produrre contenuti audio digitali (podcast) in modo creativo e personale, gestendo anche aspetti tecnici.
- **Attività:** Gli studenti scelgono un argomento, scrivono una sceneggiatura, registrano l'audio (utilizzando app dedicate), lo editano e lo pubblicano (se consentito). I più esperti possono sperimentare con dirette streaming.

AREA di COMPETENZA: Collaborazione e comunicazione

Progetto: "Il nostro quaderno di classe digitale condiviso" (Novizio - A1 / Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Comprendere il concetto di collaborazione online e iniziare a usare strumenti di condivisione.
- **Attività:** Sotto la guida dell'insegnante, gli studenti collaborano alla creazione di un documento condiviso (ad esempio su Google Docs o OneDrive) per raccogliere appunti, idee o materiali relativi a un argomento studiato.

Progetto: "Organizziamo un evento virtuale" (Sperimentatore - B1 / Esperto - B2)

- **Obiettivo:** Proporre modalità di collaborazione e usare autonomamente strumenti per organizzare il lavoro di gruppo.
- **Attività:** Gli studenti pianificano e organizzano un semplice evento virtuale (ad esempio, una presentazione di gruppo online), scegliendo autonomamente gli strumenti più adatti per la comunicazione, la condivisione di materiali e la gestione delle attività (Google Drive, strumenti di videoconferenza).

Progetto: "Peer tutoring online" (Leader - C1)

- **Obiettivo:** Guidare i compagni nella collaborazione online e ottimizzare l'uso degli strumenti digitali.
- **Attività:** Gli studenti più esperti supportano i compagni in attività collaborative online, strutturando il lavoro di gruppo su piattaforme condivise e assegnando ruoli specifici.

Progetto: "Idee innovative per la collaborazione" (Pioniere - C2)

- **Obiettivo:** Creare strategie per una collaborazione efficace e integrare strumenti innovativi.
- **Attività:** Gli studenti esplorano e propongono nuove metodologie e strumenti (anche emergenti) per migliorare la collaborazione online all'interno del gruppo classe o in contesti specifici.

Area di competenza: Sicurezza e Privacy

Progetto: "Riconosci i pericoli online" (Novizio - A1)

- **Obiettivo:** Riconoscere situazioni di rischio online con il supporto del docente.
- **Attività:** Gli studenti partecipano a discussioni guidate e attività (come quiz o analisi di esempi) per identificare comportamenti e situazioni online potenzialmente pericolosi per la sicurezza e la privacy.

Progetto: "Le mie password sicure" (Esploratore - A2)

- **Obiettivo:** Applicare semplici accorgimenti per navigare in sicurezza, come creare password robuste.
- **Attività:** Gli studenti imparano l'importanza di creare password sicure e come farlo, eventualmente utilizzando gestori di password. Discutono anche l'importanza di aggiornare il software.

Progetto: "Gestiamo la nostra privacy sui social" (Sperimentatore - B1)

- **Obiettivo:** Gestire in modo consapevole i dati personali su social media e piattaforme digitali scolastiche.
- **Attività:** Gli studenti esplorano e configurano le impostazioni di privacy e sicurezza sui social media e sulle piattaforme scolastiche che utilizzano.

Progetto: "Valutiamo i rischi nelle attività scolastiche online" (Esperto - B2)

- **Obiettivo:** Valutare il rischio digitale in attività scolastiche online come l'uso del cloud o le videoconferenze.
- **Attività:** Gli studenti analizzano i potenziali rischi per la sicurezza e la privacy connessi all'utilizzo di diversi strumenti digitali in ambito scolastico e propongono strategie di prevenzione.

Progetto: "Campagna di sensibilizzazione sulla sicurezza digitale" (Leader - C1)

- **Obiettivo:** Promuovere buone pratiche tra i pari e partecipare ad attività educative sulla sicurezza digitale.
- **Attività:** Gli studenti collaborano per creare materiali informativi (poster, brevi video, presentazioni) per sensibilizzare i compagni sull'importanza della sicurezza e della privacy online, utilizzando strumenti come Canva o Padlet.

Progetto: "Analisi di casi reali di violazione della privacy" (Pioniere - C2)

- **Obiettivo:** Analizzare casi reali di violazione della privacy e proporre soluzioni.
- **Attività:** Gli studenti analizzano criticamente casi studio online di violazioni della privacy, cercando di comprendere le cause e proponendo possibili soluzioni tecniche o comportamentali.

Questi progetti offrono una base per l'applicazione pratica delle competenze digitali, consentendo agli studenti del primo biennio di progredire attraverso i diversi livelli del DigComp 2.2. È importante che gli insegnanti adattino questi suggerimenti al contesto specifico della classe e alle esigenze degli studenti.

1. Progetto "Info-Detective" - Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Obiettivo: Sviluppare la capacità di ricerca, valutazione e organizzazione delle informazioni online.

Attività:

- Gli studenti lavorano in gruppi per svolgere un'indagine su un tema di attualità/argomento disciplinare
- Creano un archivio digitale condiviso di fonti attendibili (differenziando tra .org, .edu, .gov)
- Analizzano notizie false e vere sullo stesso argomento, identificando elementi che ne determinano l'affidabilità
- Producono una presentazione multimediale con le loro scoperte, citando correttamente le fonti

Strumenti: Browser web, Google Drive/Workspace, editor di testi, applicativi di condivisione

Progressione: Il progetto si sviluppa progressivamente permettendo agli studenti di avanzare dal livello Novizio (semplice ricerca) fino al livello Esperto/Leader (analisi critica delle fonti e organizzazione strutturata delle informazioni).

2. Progetto "InclusivaMente" - Area di competenza: Risolvere problemi digitali e supporto BES

Obiettivo: Favorire la conoscenza e l'utilizzo di strumenti digitali compensativi e di supporto allo studio.

Attività:

- Mappatura degli strumenti digitali compensativi disponibili per diverse difficoltà (lettura, scrittura, comprensione)
- Laboratorio pratico sull'uso di sintesi vocale, predittori di testo, mappe concettuali digitali
- Creazione di tutorial da parte degli studenti più esperti per i compagni
- Sperimentazione di diverse app per l'organizzazione dello studio e la gestione del tempo
- Riflessione finale sull'efficacia dei diversi strumenti

Strumenti: App di sintesi vocale, software per mappe concettuali, timer e strumenti di gestione del tempo, app per flashcards

Progressione: Il progetto parte dal livello Novizio (conoscenza degli strumenti) e arriva al livello Leader (valutazione dell'efficacia degli strumenti sul proprio apprendimento).

3. Progetto "ContentLab" - Area di competenza: Costruzione dei contenuti

Obiettivo: Sviluppare competenze nella creazione di contenuti digitali di diverso formato con crescente complessità.

Attività:

- Fase 1: Creazione di documenti digitali semplici con formattazione basilare
- Fase 2: Elaborazione collaborativa di presentazioni multimediali
- Fase 3: Realizzazione di prodotti digitali complessi (ipertesti, podcast, storytelling)
- Fase 4: Pubblicazione e condivisione responsabile dei contenuti prodotti

Strumenti: Editor di testo, software per presentazioni, tool per storytelling digitale, app per registrazioni audio/video

Progressione: Il progetto accompagna gli studenti dal livello Novizio (creazione di semplici documenti) fino al livello Pioniere (realizzazione di podcast e contenuti multimediali innovativi).

4. Progetto "DigitalTeam" - Area di competenza: Collaborazione e comunicazione

Obiettivo: Potenziare le capacità di comunicazione e collaborazione online.

Attività:

- Creazione di gruppi di lavoro con ruoli definiti per un progetto interdisciplinare
- Utilizzo di diversi strumenti collaborativi per la pianificazione e lo svolgimento del lavoro
- Sperimentazione di modalità comunicative efficaci in ambienti digitali
- Organizzazione di una campagna di sensibilizzazione sulla sicurezza online

Strumenti: Google Drive, documenti condivisi, strumenti di videoconferenza, classroom

Progressione: L'attività si sviluppa dal livello Novizio (collaborazione guidata) fino al livello Leader/Pioniere (coordinamento autonomo di gruppi di lavoro e sperimentazione di nuovi strumenti).

Per ciascuno di questi progetti, sarebbe utile prevedere:

- Una valutazione iniziale per identificare il livello di partenza degli studenti
- Attività differenziate in base ai livelli di competenza
- Momenti di tutoraggio tra pari (gli studenti più esperti supportano i novizi)
- Una valutazione finale che tenga conto della progressione individuale

Progetto "CyberShield: Protezione Digitale Consapevole"

Obiettivo generale

Sviluppare negli studenti competenze progressive nell'ambito della sicurezza e privacy online, portandoli da una conoscenza di base dei rischi alla capacità di analizzare e risolvere problematiche complesse legate alla protezione dei dati personali.

Struttura del progetto (suddivisa per livelli progressivi)

Fase 1: Riconoscimento dei rischi (Livello Novizio - A1)

Attività:

- Visione guidata di video su casi reali di phishing, furto d'identità e cyberbullismo
- Creazione di un "Dizionario dei rischi digitali" collaborativo
- Quiz interattivi per riconoscere email sospette e tentativi di truffa online
- Discussione guidata sulle esperienze personali (nel rispetto della privacy)

Output: Poster digitale sui principali rischi online creato collettivamente dalla classe

Fase 2: Le basi della protezione (Livello Esploratore - A2)

Attività:

- Workshop pratico sulla creazione di password sicure
- Laboratorio sull'uso delle impostazioni di sicurezza dei browser
- Simulazione di configurazione di un antivirus
- Esercitazione sull'aggiornamento di software e app

Output: Creazione di una guida personale "Le mie strategie di protezione digitale"

Fase 3: Gestione della privacy sui social (Livello Sperimentatore - B1)

Attività:

- Analisi comparativa delle impostazioni di privacy su diverse piattaforme social
- Esercitazione pratica sulla configurazione delle preferenze di privacy in Google Workspace
- Simulazione di situazioni critiche: "Cosa condividere e cosa no"
- Revisione collettiva dei profili social di personaggi pubblici: quali informazioni sono accessibili?

Output: Creazione di un "Privacy Plan" personale per la gestione dei propri dati online

Fase 4: Sicurezza negli ambienti di apprendimento (Livello Esperto - B2)

Attività:

- Laboratorio sulla gestione delle autorizzazioni nei documenti condivisi
- Esercitazione sulla sicurezza nelle videoconferenze
- Progettazione di protocolli di sicurezza per attività di gruppo online
- Analisi dei rischi specifici negli ambienti cloud scolastici

Output: Elaborazione di linee guida per la sicurezza nelle attività scolastiche online

Fase 5: Sensibilizzazione tra pari (Livello Leader - C1)**Attività:**

- Formazione di "team di sicurezza" con ruoli specifici
- Progettazione di una campagna di sensibilizzazione sulla sicurezza digitale
- Realizzazione di materiali informativi (infografiche, video brevi, post)
- Organizzazione di un evento di sensibilizzazione per altre classi

Output: Campagna di sensibilizzazione multimediale sulla sicurezza digitale

Fase 6: Analisi avanzata (Livello Pioniere - C2)**Attività:**

- Studio di casi reali di violazione della privacy
- Simulazione di attacco informatico in ambiente protetto
- Analisi delle tracce digitali e dell'impronta digitale personale
- Progettazione di soluzioni innovative per problemi di sicurezza specifici

Output: Report di analisi su un caso di violazione della privacy con proposta di soluzione tecnica

Strumenti e risorse

- Piattaforme educative sicure (Google Workspace for Education, Microsoft Teams)
- Software di sicurezza con versioni educative (antivirus, gestori di password)
- Simulatori di attacchi informatici per scopi educativi
- Canva, Padlet e strumenti di design per la creazione di materiali di sensibilizzazione
- Piattaforme per quiz interattivi (Kahoot, Mentimeter)
- Casi studio e materiali informativi da enti ufficiali (Polizia Postale, Garante Privacy)

Valutazione e monitoraggio

- Valutazione iniziale delle competenze tramite quiz diagnostico
- Monitoraggio continuo attraverso rubriche di valutazione per ciascun livello
- Auto-valutazione tramite diario di bordo digitale
- Valutazione tra pari nelle attività di gruppo
- Valutazione finale con prova pratica differenziata per livello

Inclusione

- Attività differenziate per livello di competenza iniziale
- Tutoraggio tra pari (studenti di livello più avanzato supportano i compagni)
- Materiali multimediali accessibili (sottotitoli nei video, testi semplificati)
- Possibilità di svolgere le attività con diverse modalità e strumenti

Espansione interdisciplinare

- Collegamenti con l'educazione civica (diritti digitali, cittadinanza digitale)
- Integrazioni con matematica/informatica (crittografia, algoritmi)
- Connessioni con italiano (analisi critica delle comunicazioni online)
- Approfondimenti giuridici sui diritti di privacy

Questo progetto consente agli studenti di progredire gradualmente attraverso i diversi livelli di competenza, fornendo sia le conoscenze teoriche che le abilità pratiche necessarie per muoversi con sicurezza nell'ambiente digitale, fino a diventare promotori di buone pratiche tra i pari.

