



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA e SECONDARIA di 1° grado
 Via Ugo Foscolo, 1 - CALIMERA (LE) Tel 0832 875407 - Fax 0832873013 C.F. 80012440758
 e-mail: leic816004@istruzione.it pec: leic816004@pec.istruzione.it
 Sito web: www.icscalimera.edu.it

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

FRAMEWORK DigComp 2.1- RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018



Il presente documento, redatto nel corso dell'anno scolastico 2019-20 contemporaneamente al lavoro di revisione della Esafety di Istituto all'interno del progetto di Generazioni Connesse (di cui rappresenta un'azione) e alla sperimentazione di nuove proposte metodologiche e didattiche emerse con la DaD, vuole essere uno strumento di lavoro in fieri, aperto alla discussione, alla sperimentazione coerentemente all'implementazione del PNSD.

La competenza digitale

La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE fornisce una definizione di competenza digitale basata sul framework DigComp 2.1, secondo cui essa presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. La competenza digitale è **multidimensionale**, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura *cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale*.

 CURRICOLO COMPETENZE CHIAVE  (RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente)				
Competenze chiave 2018	Definizioni	Conoscenze	Abilità	Atteggiamenti
Competenza digitale	<p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compresa la cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<p>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<p>Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Essere capaci di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</p>	<p>Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.</p>



Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** del quadro di riferimento **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):



5 Aree di competenza

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

5. Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Framework DigComp 2.1

(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 1: "Alfabetizzazioni e e dati"	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	livello (1)
Essa è relativa alla capacità di cercare, selezionare, valutare e riprocessare le informazioni in Rete.	1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.	
	2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	
			Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	
	3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).		Riconosce e sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Riconosce e sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	

(1) Livello

Indicatori esplicativi

A – Avanzato

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio

L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base

L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale

L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA (Classi quarte e quinte)		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
Area 1: Alfabetizzazione e dati					
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere browser e motori di ricerca; conoscere i vari formati di immagini; conoscere le enciclopedie multimediali	Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere browser e motori di ricerca; conoscere i vari formati di immagini; conoscere le enciclopedie multimediali	Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali	Browser (Chrome, Fire fox, Edge, Safari, Puffin, ...) Motori di ricerca: Google, Mozilla, ...)
2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali; Conoscere cos'è un dominio Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione	Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni Riconoscere fake news	Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali; Conoscere cos'è un dominio Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione Comprendere il livello di credibilità di comuni fonti di dati Conoscere i principali siti di fake news	Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni Analizzare, interpretare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali; riconoscere fake news	Siti gov.it Siti edu Siti org Nomenclatura di un sito e principali servizi di accesso a un dominio; Procedura di registrazione e login Fake news e bufale
	Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato. Mantenere i materiali e le risorse organizzati nelle aule virtuali Saper utilizzare google drive per archiviare dati	Lavori del corso di Classroom Archivi Edmodo Bacheca e documenti condivisi di Argo Didup Google Drive di Gsuite Sito Web della scuola
3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).	Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete	Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete	I SUPERERRORI di GENERAZIONI CONNESSE Le armi segrete per sconfiggere i supererrori del Web

Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 2. Comunicazione e collaborazione	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online	1. Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, (conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente)	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	
	2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete		Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.	
	3. Essere buoni "cittadini digitali"		Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.	
	4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali		Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.	
	5. Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento online		Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.	
	6. Saper gestire la propria "identità digitale"		È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale.	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.	

(1) Livello	Indicatori esplicativi
<i>A – Avanzato</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<i>B – Intermedio</i>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<i>C – Base</i>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
<i>D – Iniziale</i>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA DELL'INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		Contenuti
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
Area 2. Comunicazione e Collaborazione							
Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online	Conoscere semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola	Utilizzare diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola	Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali e utilizzare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	Tablet, Pc Lim Smartphone Piattaforme Digitali App e Software per Presentazioni Multimediali Software e Hardware Inclusivi
2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete			Conoscere gli strumenti di condivisione degli ambienti utilizzati. Riconoscere correttamente le fonti.	Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Citare correttamente le fonti.	Individuare, riconoscere e citare correttamente le fonti	Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Individuare e citare correttamente le fonti e attribuire la paternità agli autori dei contenuti, in riferimento ai tipi di licenza	Wikispace Blog Internet Chat - forum bacheche virtuali Classe virtuale Google apps for education Google classroom social Privacy e diritti d'autore Creative Commons
3. Essere buoni "cittadini digitali"			Conoscere i servizi digitali offerti dalla scuola. Conoscere pratiche di cittadinanza attiva	Partecipare alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto.	Conosce i servizi digitali offerti dalla scuola. Conosce pratiche di cittadinanza attiva	Partecipare al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali	Editoria Scolastica News Paper Game Qui scriviamo noi (Area sul sito)

				Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.		pubblici e privati. Utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.	della scuola) Blog di scrittura creativa Etwinning Safer Internet Day DAD area documentazione Esperienze di partecipazione e a progetti elaborati multimediali o in modalità sincrona CCR ragazzi
4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali			Conoscere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Costruire risorse didattiche collaborative	Conoscere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Costruire risorse e conoscenze collaborando attraverso le tecnologie.	Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa e creativa sul sito, sul blog) bacheche collaborative, mappe collaborative Pubblicazioni e contenuti in wiki Documentazione in rete Scambio Gruppi, forum e comunità di pratiche Classroom e Drive per condividere elaborati a più mani Esperienze di partecipazione e a progetti elaborati multimediali a più mani o in modalità sincrona
5. Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento			Conoscere il concetto di Netiquette		Applicare le buone norme comportamentali nella	Applicare le corrette norme comportamentali	La Netiquette attraverso i kit didattici di

online					comunicazione digitale. Adattare le modalità comunicative al destinatario.	tali nella comunicazione digitale. Adattare le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.	Generazioni Connesse hate speech e linguaggio sui social Parole ostili Visione e discussione materiali campagne online Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
6. Saper gestire la propria "identità digitale"			Conoscere il concetto di identità digitale conosce il valore di conservare i propri identificativi degli account personali (user, password)	Gestire e proteggere la propria identità digitale	Conoscere il concetto di identità digitale gestire le user e le password, come e quando differenziarle per mantenere un buon livello di sicurezza.	Costruire e gestire una o più identità digitali. Proteggere la propria reputazione online.	Identità digitale Autenticazione Autorizzazione Controllo di accesso Riservatezza o "confidenzialità" Integrità dei dati 'Multidentità' e questioni etiche Identità virtuale Identità reale Id e password Avatar Art. 167 del codice della legge sulla Privacy furto d'identità web reputation

Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”	Competenze	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
Quest’area fa riferimento alle capacità di “valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali” (cfr. DigComp 2.1.).	1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali		Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	
	2. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti digitali all’interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti		Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.	
	3. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		Comprende le regole basilari del diritto d’autore nel dominio digitale.	Comprende come le regole del diritto d’autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.	
	3.4 Programmare	Progetta e sviluppa semplici sequenze di istruzioni al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	

(1) Livello **Indicatori esplicativi**

A – Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

D – Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA		SCUOLA PRIMARIA Classi quarte e quinte		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
Area 3: “Creazione di contenuti digitali”							
1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e semplici contenuti multimediali	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video)	Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e contenuti multimediali	Creare e sviluppare contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Digital Story Storytelling Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) Presentazioni e mappe multimediali Learn object multimediali Filmati Ebook Musica digitale
2. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti			Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti (riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc)	Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative	Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti(riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc)	Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative nuove, originali e rilevanti.	Produzione e rielaborazione e di immagini ed opere d'arte Infografiche Fotoritocco brochure manifesti Wordart con parole chiave
3. Capire come il copyright e le licenze si	3. Capire come il copyright e		Conoscere i concetti di copyright e	Comprendere le regole basilari del	Conoscere i concetti di copyright e	Comprendere come le regole del	Copyright e Licenze

applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.	le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.		le licenze	diritto d'autore nel dominio digitale. Ricercare materiale creative common attraverso adeguati filtri di ricerca	le licenze	diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. Ricercare materiale creative common attraverso adeguati filtri di ricerca	Citazione, omaggio, plagio citare le fonti libertà di stampa Contenuti educativi aperti Manipolazione e delle fonti e fake news
3.4 Programmare (tutte le sezioni e le classi)	3.4 Programmare	Eseguire o progettare per far eseguire semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo	Conoscere i principi base del coding e della robotica	Eseguire e progettare algoritmi al fine di risolvere problemi	Conoscere i principi base del coding e della robotica	Progettare e sviluppare algoritmi al fine di risolvere problemi come mezzo di espressione personale.	Pensiero Computazionale Coding Percorsi tecnologici e unplugged Codyway Pixel art Cody e Roby Scratch e Scratch jr Robotica educativa App per coding

**Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)**

Area 4: "Sicurezza"	Competenze	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
<p>Quest'area è parte di una dimensione più generale definita come "benessere digitale" che include la necessità di salvaguardare i propri dati personali e rispettare le regole nel trattare i dati altrui.</p>	<p>1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy</p>	<p>Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali</p>	<p>Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.</p>	
	<p>2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti</p>	<p>Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. misure al riguardo.</p>	<p>Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.</p>	
	<p>3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<p>Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p>	<p>È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.</p>	
	<p>4. Proteggere l'ambiente</p>	<p>È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	

(1) Livello **Indicatori esplicativi**

A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
Area 4: “Sicurezza”					
1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy;	Conoscere semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali Distinguere semplici rischi e minacce in ambienti digitali Identificare semplici modi per considerare gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy	Applicare semplici misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali	Conoscere i principali modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali Distinguere i rischi e minacce in ambienti digitali Identificare gli aspetti fondamentali legati all'affidabilità e alla privacy	Applicare fondamentali misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali	Protezione personale Parental control Controllo e pulizia della cronologia La password L'antivirus Il backup La crittografia La pseudonimizzazione L'impronta digitale
2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti		Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali, misure al riguardo.	Conoscere i propri diritti in termini di privacy e sicurezza. Conosce l'importanza dei dati personali e il concetto di privacy, anche nella condivisione di dati; conosce i regolamenti e le liberatorie in uso nella scuola	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Saper utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprendere che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.	Progetto Generazioni Connesse cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni Lettura e discussione di libri e pubblicazioni Legge sulla privacy Violazioni e

					sanzioni GDPR
Protezione della salute e del benessere	Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online e sa come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet.	Attivarsi in forma semplice per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico	Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online Saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet.	Attivarsi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico.	School box del cyberbullismo Legge sul cyber bullismo Il referente per il cyberbullismo I regolamenti d'istituto Lettura e discussione di libri e pubblicazioni sull'argomento "La teoria della giostra. Storia di un bullo salvato dalla musica" "L'angelo della Chat"..." Polizia postale e delle comunicazioni Help line di generazioni connesse, ecc
Protezione dell'ambiente	Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità il decalogo del m'illumino di meno per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali	Conoscere i principali temi di sostenibilità ambientale e le problematiche ad essi legate Conoscere l'impronta ambientale delle tecnologie digitali	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità il decalogo del m'illumino di meno per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali	M'illumino di meno Percorsi cittadinanza e responsabilità Sostenibilità ambientale Giornata della Terra Impronta ambientale delle tecnologie digitali Internet delle cose

**Framework DigComp 2.1
(Competenze di cittadinanza digitale, 2017)**

Area 5. Problem solving	Competenze	Scuola Primaria	Scuola Secondaria	Livello (1)
	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Comprendere quando è necessario migliorare o aggiornare le proprie competenze digitali. Essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Ricercare occasioni di autoformazione per mantenersi al passo con l'evoluzione digitale	

(1) Livello Indicatori esplicativi

- A – Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- B – Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA		CONTENUTI
	Conoscenze	Abilità	Conoscenze	Abilità	
Area 5. Problem Solving					
5.1 Risolvere problemi tecnici	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso	Identificare semplici problemi tecnici che possono insorgere utilizzando dispositivi e ambienti digitali, e cercare modi per risolverli	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso e informarsi circa le modalità per risolvere eventuali problemi tecnici	Comprendere quando è necessario migliorare o aggiornare le proprie competenze digitali. Essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze	Principali funzionalità di pc e dispositivi connessi Collegamenti Annullamento di un'azione o un'operazione, Recupero di file dal cestino, ecc...) Reset Recupero

				digitali. Ricercare occasioni di autoformazione per mantenersi al passo con l'evoluzione digitale	password Tutorial autoformativi Impostazioni Eliminazione di dati inutili se la memoria del dispositivo è piena Download dati 'pesanti
5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso	Identificare i bisogni e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare tali bisogni	Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso Conoscere la possibilità di espandere in modo creativo la funzionalità	Individuare le proprie esigenze di apprendimento Ricercare risorse idonee per il proprio apprendimento Scegliere semplici modi per adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base ai bisogni individuali	Principali funzioni dei programmi del pacchetto office o affini e Gsuite (es. espansioni on line dei libri di testo, video, mappe concettuali...) Modifica di font, lingua dell'interfaccia, profilo, layout...)
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Conoscere strumenti digitali creativi	individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti o suggeriti.	Conoscere e scoprire strumenti digitali creativi	Individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti o suggeriti dall'insegnante o in autoformazione	Programmi per la personalizzazione creativa (wordart, storyboard, app di videoediting infografiche, piattaforme di coding, ecc)
5.4 Individuare divari di competenze digitali	Conoscere il divario tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Riconoscere in quali aree devo aggiornare o migliorare la mia competenza digitale Saper cercare aiuto a compagni, docenti, esperti per aggiornare le proprie competenze	Informarsi sull'evoluzione tecnologico-digitale e riflettere sul gap tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Individuare quali aspetti occorre migliorare per aggiornare le proprie competenze digitali Trovare opportunità di crescita personale	Corsi on line, tutorial, tutoraggio tra pari, consulenza d'esperti, ecc...

SCUOLA PRIMARIA

COSA SA FARE L'ALUNNO...

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>-Accendere e spegnere il computer.</p> <p>-Conoscere le principali parti del computer e in forma semplice le loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse, touch pad).</p> <p>-Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (paint,...) e giochi didattici.</p> <p>-Elaborare semplici prodotti multimediali con l'aiuto dei compagni e/o del docente</p> <p>-Saper interagire con la LIM con la guida dell'insegnante</p> <p>-Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>-Utilizzare correttamente il mouse</p> <p>- Eseguire o progettare per far eseguire ad un compagno o ad un robot semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo</p>	<p>-Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim (tasto accensione).</p> <p>-Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>-Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>-Aprire e chiudere un file.</p> <p>-Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>-Utilizzare programmi di videoscrittura in forma semplice</p> <p>-Utilizzare eventuali software inclusivi</p> <p>- Utilizzare programmi e funzioni per il disegno.</p> <p>-Usare software didattici.</p> <p>-Elaborare semplici prodotti multimediali con l'aiuto dei compagni e/o del docente</p> <p>- Eseguire o progettare per far eseguire ad un compagno o ad un robot semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo (Unplugged)</p>	<p>-Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>-Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>-Creare una directory</p> <p>-Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>-Aprire e chiudere un file o un'applicazione.</p> <p>-Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo, scrivere un titolo con word art) per scrivere brevi testi.</p> <p>-Usare software didattici, anche inclusivi.</p> <p>-Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>-Costruire figure geometriche con l'utilizzo dello strumento forme, sia al computer che alla LIM</p> <p>-Costruire tabelle a doppia entrata e diagrammi per tabulare e visualizzare dati</p> <p>-Saper utilizzare il vocabolario on line</p> <p>- Progettare ed elaborare semplici</p>	<p>-Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio, anche in word con le funzioni Forme e SmartArt</p> <p>-Usare corsivo, grassetto, sottolineatura e colore per paragrafare testi</p> <p>-Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>-Inserire elenchi puntati</p> <p>-Usare software didattici, anche inclusivi.</p> <p>-Prendere visione del foglio di calcolo di Excel, gestire righe e colonne e inserire i dati nel foglio di lavoro. Conoscere alcune semplici funzioni quali ordinamento e media</p> <p>-Saper realizzare semplici fumetti digitali attraverso software o app free</p> <p>-Saper realizzare storitelling o trasposizione</p>	<p>-Usare il programma di Videoscrittura per creare testi, articoli, brochure e locandine, inviti.</p> <p>-Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>-Inserire bordi e sfondi</p> <p>-Utilizzare la barra del disegno</p> <p>-Inserire WordArt, Clipart e WordArt.com</p> <p>-Costruire linee del tempo in forma digitale.</p> <p>-Inserire tabelle</p> <p>-Creare un grafico con Excel</p> <p>-Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>-Creare un ipertesto</p> <p>-Creare semplici video di editor di immagini</p> <p>-Saper realizzare semplici fumetti digitali attraverso</p>

<p>(Unplugged)</p>		<p>prodotti multimediali singoli o di gruppo con la supervisione del docente</p> <p>-Conoscere i principi basilari della programmazione a quadretti per arrivare alla pixel art, anche digitale</p>	<p>digitale di storie lette o inventate</p> <p>-Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>-Saper costruire semplici linee del tempo in forma digitale.</p> <p>-Saper utilizzare il vocabolario on line</p> <p>-Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali per realizzare semplici slide animate anche per lavori collaborativi.</p> <p>-Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche (Laboratori di Generazioni Connesse)</p> <p>- Conoscere i principi base del coding e della robotica</p> <p>-Eseguire e progettare algoritmi al fine di risolvere Problemi</p>	<p>software o app free</p> <p>-Saper realizzare storitelling o trasposizione digitale di storie lette o inventate</p> <p>-Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>-Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>-Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche (Laboratori di Generazioni Connesse)</p> <p>- Conoscere i principi base del coding e della robotica</p> <p>- Eseguire e progettare algoritmi al fine di risolvere Problemi</p> <p>-Utilizzare il coding per elaborati creativi (storie digitali con il coding)</p> <p>-Utilizzare app 3d per le scienze</p> <p>-Utilizzare le più comuni app per la geografia digitale (Google mapp, Google Earth)</p> <p>-Saper utilizzare il vocabolario on line</p> <p>-Saper ricercare, sperimentare</p>
--------------------	--	---	---	--

				semplici app e giochi on line per supportare l'apprendimento e saperne presentare la funzionalità ai compagni
--	--	--	--	---



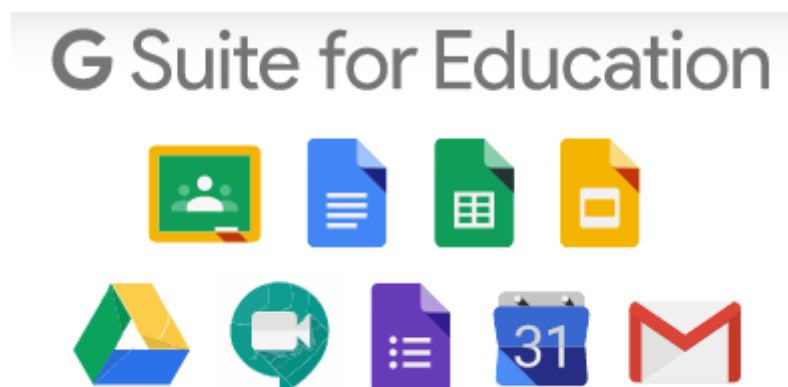
ATTIVITÀ DI DIDATTICA A DISTANZA DaD



COSA SA FARE L'ALUNNO...

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
-Mutare o attivare il microfono durante la videolezione	-Mutare o attivare il microfono durante la videolezione -Saper utilizzare google moduli per rispondere a sondaggi e test	-Saper entrare in classroom, dai diversi dispositivi -Saper scrivere nello stream di classe -Entrare nella videoconferenza e saper attivare la videocamera -Mutare o attivare il microfono durante la videolezione. -Inserire la funzione di visualizzazione griglia per visualizzare il gruppo classe. -Visualizzare i compiti assegnati con la supervisione del genitore -Utilizzare la funzione scanner in app o stampanti per acquisire immagini in formato immagine o pdf -Saper utilizzare google moduli per rispondere a sondaggi	-Saper entrare in classroom, dai diversi dispositivi -Saper scrivere nello stream di classe -Entrare nella videoconferenza e saper attivare la videocamera -Mutare o attivare il microfono durante la videolezione. -Inserire la funzione di visualizzazione griglia per visualizzare il gruppo classe -Visualizzare in modo autonomo i compiti assegnati -Restituire un compito assicurandosi che il docente l'abbia ricevuto -Utilizzare il Drive per lavori collaborativi	-Saper entrare autonomamente in classroom, dai diversi dispositivi -Utilizzare la classroom in modo consapevole, riconoscendola e rispettandola quale classe virtuale. -Utilizzare lo strumento delle videoconferenze in modo autonomo e responsabile, tenendo conto delle Linee Guida DaD della scuola -Visualizzare in modo autonomo i compiti assegnati -Restituire un compito assicurandosi che il docente l'abbia ricevuto -Utilizzare il Drive per lavori collaborativi -Saper presentare con

		<p>e test</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saper utilizzare schede o giochi interattivi - Saper utilizzare in forma guidata i libri digitali 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare la funzione scanner in app o stampanti per acquisire immagini in formato immagine o pdf -Conoscere il registro elettronico nelle funzioni di visualizzazione dei compiti <p>Bacheca e “Documenti docenti” per caricare i propri compiti e visualizzare eventuali feedback del docente</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saper utilizzare google moduli per rispondere a sondaggi e test -Saper utilizzare schede o giochi interattivi - Saper utilizzare in modo autonomo i libri digitali 	<p>la funzione “presenta ora” un proprio elaborato al docente e/o ai compagni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare la funzione scanner in app o stampanti per acquisire immagini in formato immagine o pdf -Conoscere il registro elettronico nelle funzioni di condivisione compiti, “Documenti docenti” per caricare i propri compiti e visualizzare eventuali feedback del docente -Saper utilizzare google moduli per rispondere a sondaggi e test -Saper utilizzare schede o giochi interattivi - Saper utilizzare in modo autonomo i libri digitali
--	--	---	--	--



GSUITE

Gsuite comprende: Gmail, Drive, Calendar, Documenti, Fogli, Presentazioni, Moduli, Hangouts Meet, Classroom. L'Accesso nella suite è possibile solo con profilo istituzionale (@icscalimera.edu.it) Con G Suite for Education gli insegnanti possono creare occasioni di apprendimento a distanza con strumenti efficaci combinati in modo interattivo in base alle esigenze e all'evoluzione della situazione didattica.

Google Meet e Classroom sono gli applicativi che abilitano direttamente la didattica a distanza. Meet consente di comunicare via chat e videoconferenza, sia in bilaterale che in gruppo. Classroom consente di gestire classi virtuali, distribuire compiti e test, dare e ricevere commenti su un'unica piattaforma.

Gmail: offre il servizio email di Google. Documenti, Fogli, Presentazioni: consentono a studenti e insegnanti di creare, leggere e modificare documenti in tempo reale.

Drive: è il sistema per archiviare qualsiasi file in modo sicuro e illimitato. Insegnanti e studenti possono condividere i file in modo rapido, invitando altre persone a visualizzare, commentare e modificare qualsiasi file o cartella. L'autore mantiene il controllo del documento e può gestirne l'accesso in qualunque momento.

Moduli: permette di effettuare verifiche, test, sondaggio o creare rapidamente un elenco di presenze o turni.

Calendar: permette di creare appuntamenti, promemoria, elenchi di attività da svolgere. I servizi principali di G Suite non contengono annunci né utilizzano le informazioni ottenute per finalità pubblicitarie. Non solo, tutti i servizi principali di G Suite for Education sono conformi alle norme COPPA (Child's Online Privacy Protection Act) e FERPA (Family Educational Rights and Privacy Acts).

La classroom di Gsuite sarà utilizzata dai ragazzi solamente per la didattica a distanza. I docenti utilizzano classroom anche per gli incontri di formazione, di progettazione e riunioni collegiali. Gli alunni utilizzano la classroom di Gsuite sia per le videolezioni sincrone attraverso meet attivabile solo da classroom sia come classe virtuale e piattaforma didattica DaD dal prossimo anno scolastico.

Regole di utilizzo.

- a) L'utente può accedere direttamente al suo account istituzionale collegandosi a Google.it, inserendo il suo nome utente: nome.cognome@icscalimera.edu.it.
- b) Gli account fanno parte del dominio icscalimera.edu.it di cui l'Istituto è proprietario.
- c) La password fornita inizialmente dall'Amministratore dovrà essere modificata al primo accesso
- d) Nel caso di smarrimento della password, l'utente dovrà comunicare immediatamente l'accaduto all'Amministratore per il rilascio di una nuova password momentanea da cambiare al primo nuovo accesso.
- e) Ogni account è associato ad una persona fisica ed è perciò strettamente confidenziale.
- f) Le credenziali di accesso non possono, per nessun motivo, essere comunicate ad altre persone che non ne abbiano titolo né cedute a terzi.
- g) Le credenziali di accesso non possono essere altresì memorizzate all'interno dei browser installati nei dispositivi della scuola
- h) L'utente è riconosciuto quale autore dei messaggi inviati dal suo account e quale ricevente dei messaggi spediti al suo account.
- i) L'account va usato esclusivamente per le finalità della scuola e per motivi strettamente collegati alle attività istituzionali che dipendono dal ruolo rivestito all'interno dell'Istituto (docenti, studenti).
- j) Il servizio non va utilizzato per effettuare azioni e/o comunicazioni che arrechino danni o turbative alla rete o a terzi utenti o che violino le leggi ed i regolamenti vigenti.
- k) L'utente è responsabile delle azioni compiute tramite il suo account e pertanto esonera l'Istituto da ogni pretesa o azione che dovesse essere rivolta all'Istituto medesimo da qualunque soggetto, in conseguenza di un uso improprio.

