

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



	<p>MINISTERO dell'ISTRUZIONE e del MERITO UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO</p> <p><i>I.C. Leonardo da Vinci</i></p> <p>Viale della Grande Muraglia, 37 – 00144 ROMA Via Lione, 3 – Via dell'Elettronica, 3 C.F. 80235210582 – C.M. RMIC8BZ00C</p> <p>✉ rmic8bz00c@istruzione.it - ✉ rmic8bz00c@pec.istruzione.it www.icleonardodavinci.edu.it ☎ - 📠 0652209322</p>	
--	---	--

Curricolo verticale delle competenze digitali

Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado



Allegato al PTOF 2025/28

CURRICOLO DIGITALE

1) Premessa

La trasformazione digitale della società contemporanea rende imprescindibile per la scuola il compito di **formare cittadini consapevoli, critici e responsabili nell'uso delle tecnologie**. Il curricolo digitale dell'Istituto Comprensivo Leonardo da Vinci si inserisce in questo contesto come strumento fondamentale per accompagnare gli alunni, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, nello sviluppo progressivo delle competenze digitali, in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo e con il Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp).

Il curricolo digitale **non si configura come un insieme di apprendimenti isolati o meramente strumentali, ma come un percorso trasversale e integrato** che valorizza le tecnologie digitali come ambienti di apprendimento, strumenti di inclusione, mezzi di espressione e di costruzione della conoscenza. Attraverso attività gradualmente strutturate, gli studenti sono guidati a utilizzare le tecnologie in modo creativo, sicuro ed etico, sviluppando competenze di problem solving, pensiero critico, collaborazione e cittadinanza digitale.

L'Istituto Comprensivo Leonardo da Vinci riconosce **il ruolo centrale dei docenti nella progettazione e nell'attuazione del curricolo digitale, promuovendo pratiche didattiche innovative e inclusive**, in un'ottica di continuità verticale e di coerenza educativa. Il curricolo digitale rappresenta pertanto una leva strategica per il miglioramento dell'offerta formativa e per la preparazione degli alunni ad affrontare le sfide culturali, sociali e professionali del futuro.

2) Riferimenti Normativi

- **Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (Competenze chiave) e successiva Raccomandazione del Consiglio Europeo del maggio 2018**. La Competenza Digitale è definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabilità le tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla società, includendo alfabetizzazione informatica, comunicazione, collaborazione, creazione di contenuti, sicurezza, risoluzione di problemi e pensiero critico.

- **D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 (Indicazioni Nazionali)**: Le competenze digitali sono parte integrante del "PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE".

- **D.M. 107/2015 "La Buona Scuola"** che stabilisce il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). L'Azione 15 del PNSD prevede la realizzazione di Curricoli Digitali per lo sviluppo di competenze digitali. Il PNSD indirizza l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale, ponendo al centro l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

- **D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (Certificazione delle Competenze al termine della Scuola Primaria e del Primo Ciclo)**.

- **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (2018)**: sottolineano che i ragazzi, pur "nativi digitali", hanno bisogno di essere istruiti nell'uso consapevole e responsabile delle tecnologie.

- **D.M. 166/2025 "Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche"**, che promuovono un'integrazione etica e sicura dell'IA per supportare didattica e organizzazione.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**. La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A):** “L’alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici”.

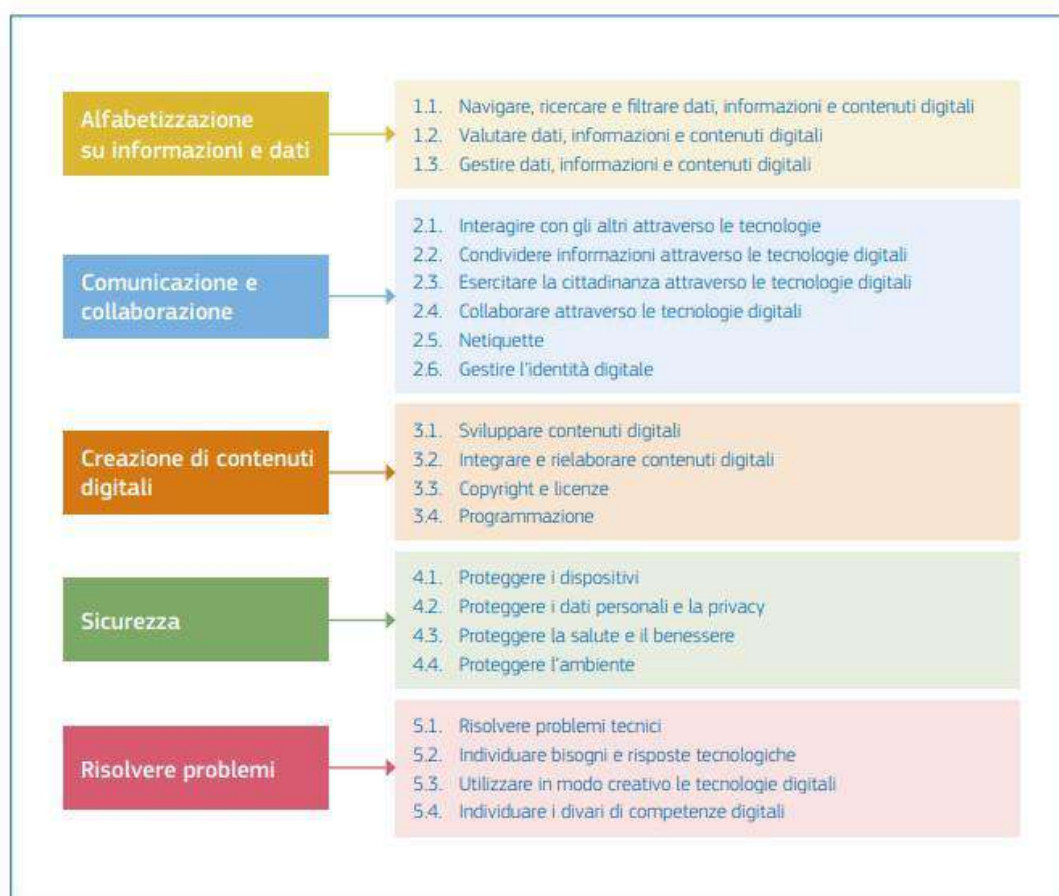
- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B):** “L’alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi”.

2.1) IL DIGCOMP 2.2 (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)

Il DigComp 2.2 è l'ultima versione, pubblicata a Marzo 2022 del Quadro europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini (Digital Competence Framework for Citizens), uno strumento dell'Unione Europea che definisce un linguaggio comune per le abilità digitali, identificando competenze in cinque aree chiave (alfabetizzazione dati/informazione, comunicazione, creazione contenuti, sicurezza, risoluzione problemi) e includendo aggiornamenti su IA, cybersecurity e uso responsabile della tecnologia, fondamentale per la formazione e la certificazione digitale.

STRUTTURA CURRICOLO DIGITALE

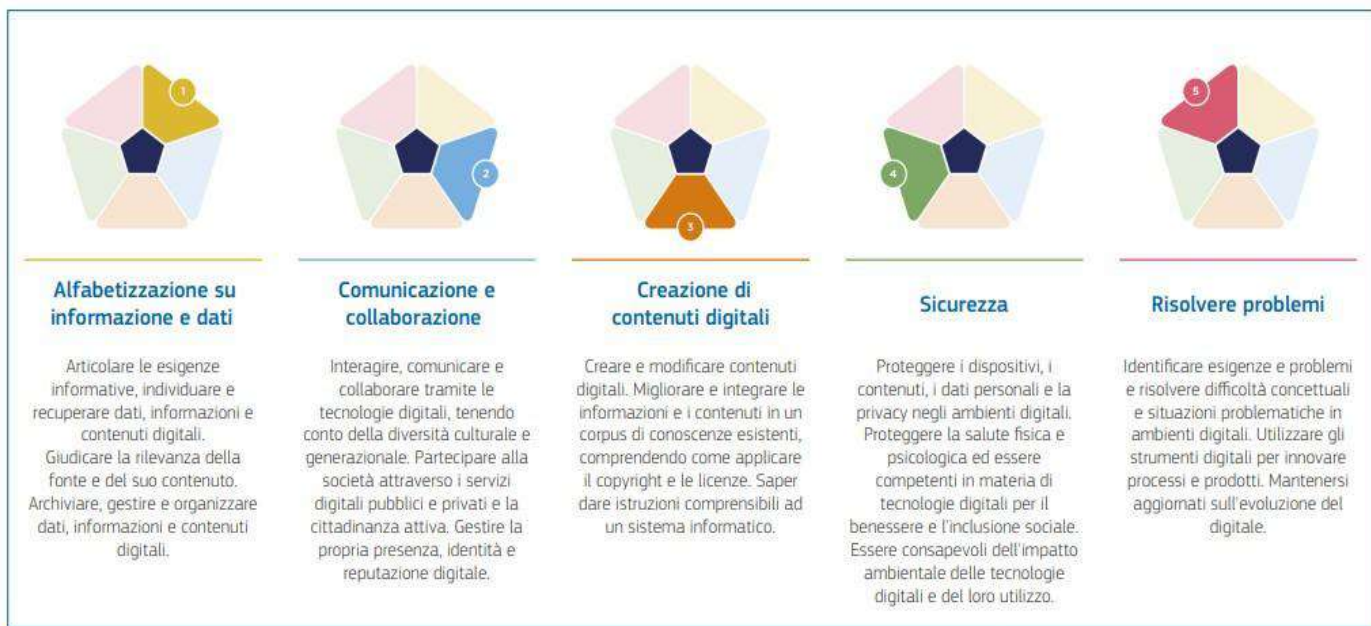
Il DigComp 2.2 identifica 5 aree di competenza fondamentali:



Nel DigComp, le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi .

Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici.

Le aree 4 e 5 sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a “Risolvere problemi”, in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un’area specifica per evidenziare l’importanza di questo aspetto per l’appropriazione



2.2) Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

3) Traguardi, livelli e descrittori di competenze

	Traguardi di competenza (certificazione delle competenze)	Livelli di competenza	Indicatori/descrittori (certificazione delle competenze)
SCUOLA INFANZIA DigComp 2.2 Liv. 1	Al termine della Scuola dell'Infanzia il bambino dovrà essere in grado di: Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. Utilizzare semplici strumenti per giochi e attività didattiche, guidati Dominio Cognitivo: Conoscere Autonomia: Con guida	AVANZATO	Il/la bambino/a svolge compiti in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite, in autonomia
		INTERMEDIO	Il/la bambino/a svolge compiti in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite
		BASE	Il/la bambino/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
		INIZIALI	Il/la bambino/se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.
SCUOLA PRIMARIA	Al termine della Scuola Primaria, l'alunno dovrà essere in grado di: utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici	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
		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
		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
		INIZIALI	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

SCUOLA SECONDARIA	Al termine della Scuola Secondaria di I Grado, l'alunno dovrà essere in grado di utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari, analizzando, confrontando e valutando criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	AVANZATO	Lo/a studente/ssa 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.
	Osservare le norme comportamentali nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. Proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati e le informazioni personali che si producono e si condividono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui.	INTERMEDIO	Lo/a studente/ssa svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
	Osservare le principali regole a tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali. Evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.	BASE	Lo/a studente/ssa svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
		INIZIALI	Lo/a studente/ssa, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

4) Scuola dell'Infanzia: obiettivi e contenuti

Area 1: Alfabetizzazione informatica digitale		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
Anni 3-6	Attività proposte Premere, trascinare, toccare, colorare, disegnare, denominare, quantificare, mettere in relazione, osservare, esercitare la motricità fine } individuare un gioco tra quelli proposti ed esplorare il contenuto; } riconoscere icone } interagire con i pari in piccolo gruppo per comunicare scelte, caratteristiche, scoperte personali } usare in modo pertinente e I.P.U. per la gestione quanto più autonoma di dispositivi digitali (<u>chromebook</u>) e altro } utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen	Risorse suggerite <ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi online per bambini Software di disegno ▪ <u>Educlub</u> piattaforma educativa ▪ App e giochi collegati al pavimento interattivo (giochi motori, immersivi, musicali, di destrezza)
Area 2 Comunicazione e collaborazione		
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali		
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		
Anni 3-6	Attività proposte Visionare immagini, opere artistiche con l'ausilio dei dispositivi digitali . Seguire brevi documentari correlati alla programmazione didattica. Creare video per il diario di sezione e raccolte <u>fotografiche</u> Proporre, scegliere, cercare insieme . Offrire il proprio contributo . Favorire comportamenti proattivi e pro-sociali	Risorse suggerite <ul style="list-style-type: none"> • Giochi online per bambini • Giochi online • Software di disegno • brani musicali
Area 4. Sicurezza		
4.1 Proteggere i dispositivi 4		
4.3 Proteggere la salute e il benessere		
4.4 Proteggere l'ambiente		
Anni 3-6	Attività proposte Utilizzare i dispositivi in maniera pertinente, attiva e consapevole. Ancorare le esperienze digitali ad attività concrete e vitali . Prevedere attività che non superino i 35 minuti e sensibilizzare i bambini sul giusto uso del tempo . Non utilizzare i dispositivi digitali per distrarre o distogliere i bambini da situazioni di difficoltà emotiva	Risorse suggerite <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sito di educazione digitale ▪ Libro "Addomesticare gli schermi" di Michele Marangi
Area 5: Risolvere problemi		
5.1 Risolvere problemi tecnici-individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)		
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
Anni 3-6	Attività proposte Esplorare in autonomia programmi superando eventuali difficoltà nell'uso . Utilizzare l'errore come forma di conoscenza . Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone . Organizzare attività ludiche per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale	Risorse suggerite <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>PLAYandLEARN</u> ▪ <u>https://playandlearnitalia</u> ▪ Il gioco delle emozioni

5) Scuola Primaria: obiettivi e contenuti

Classi Prime e Seconde

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere il computer. ● Conoscere le principali parti del computer (es. monitor, tastiera, CPU, mouse) e le loro funzioni. ● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare). ● Utilizzare la tastiera (scrivere lettere, semplici parole e frasi). Individuare i tasti con funzioni specifiche sulla tastiera. ● Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. ● Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o tablet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementi principali del computer (mouse, tastiera, schermo, programmi). ● Funzioni dei tasti del mouse e uso del puntatore. ● Funzioni principali dei tasti della tastiera (alfanumerici, spazio, invio, maiuscola/minuscole, punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. ● Le parti del computer (accensione-spegnimento, desktop). ● Typingclub per videoscrittura. ● Giochi per imparare a maneggiare il mouse e la tastiera. ● Utilizzare semplici programmi per disegnare (es. Paint).
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (con coinvolgimento delle famiglie). ● Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per attività semplici. Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione in ambienti protetti. ● Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. ● Utilizzo di Classroom per visionare attività caricate dall'insegnante. ● Visionare immagini, filmati e documentari didattici con l'insegnante. ● Iniziare a imparare a scrivere ed inviare una mail. ● Lavorare in gruppo utilizzando la piattaforma della scuola.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (Paint) e per giochi didattici. ● Scrivere lettere, semplici parole e frasi con il programma di videoscrittura (Word). ● Creare e modificare contenuti semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Attività di "Coding" (digitale e su carta pixel-art). ● Utilizzo di software didattici per attività e giochi. ● Elaborare un documento di videoscrittura. ● Scomporre o ricomporre oggetti (coding).
Area 4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le principali norme di comportamento nell'aula di informatica. ● Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. ● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Norme di comportamento nell'aula di informatica. ● Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. ● Creare un avatar con programmi online o disegnare un avatar da indossare per le riprese video.
Area 5. Risolvere Problemi	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare semplici programmi per giochi didattici. ● Utilizzare la LIM con la guida dell'insegnante per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, esercizi interattivi). ● Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. ● Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo del computer/Lim e software didattici. ● Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged). ● App Kids art. ● Coding unplugged e digitale.

Traguardi di competenza al termine del primo biennio della scuola primaria

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline
- ✓ scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti
- ✓ conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette)

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ creare e modificare contenuti semplici in formati semplici
- ✓ scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici
- ✓ scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali
- ✓ elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice
- ✓ riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività

AREA 4 SICUREZZA

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- ✓ individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali
- ✓ conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi
- ✓ riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...)
- ✓ riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo
- ✓ sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri
- ✓ riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale
- ✓ saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti

AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali
- ✓ agire sui dispositivi secondo le funzioni base

Classi Terze, Quarte e Quinte

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<ul style="list-style-type: none"> Ricerchare informazioni online in modo guidato. Comprendere la differenza tra fonti attendibili e non. Organizzare dati semplici in tabelle o grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> Usare i programmi di videoscrittura e i loro principali comandi (Word-Google Documents). Usare software didattici. Costruire la linea del tempo in forma digitale. Prendere visione del foglio di calcolo (GoogleFoglio) e delle sue funzioni principali. Discussione guidata su "come faccio a sapere se una notizia è vera?".
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education (accesso autonomo e conoscenza delle funzioni). Utilizzare la posta elettronica per lo scambio di messaggi. Usare in modo sicuro e rispettoso strumenti digitali di comunicazione. Condividere materiali in un ambiente online della classe. Riconoscere le regole della netiquette. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare Google Drive per la condivisione di file e la creazione di contenuti in collaborazione. Simulazione di una chat scolastica con regole di comportamento (uso delle emoticon, rispetto degli altri). Lavoro collaborativo su una presentazione online (Google Slides/PowerPoint online) a piccoli gruppi. Gioco di ruolo: come rispondere correttamente a un messaggio poco cortese.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	<ul style="list-style-type: none"> Produrre testi multimediali semplici (testo + immagine + audio). Utilizzare strumenti di base di videoscrittura e presentazione. Conoscere il concetto di copyright e di utilizzo corretto delle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di un piccolo e-book con immagini e testi prodotti dai bambini su un argomento di storia o geografia. Creazione di un fumetto digitale con un software semplice (es. Canva). Ricerca di immagini con licenza libera (es. da Pixabay) e riflessione sull'importanza di citare le fonti.
Area 4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le regole di base per proteggere i dati personali. Riconoscere comportamenti rischiosi online. Comprendere l'importanza di password sicure. 	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming e cartellone sulle "10 regole d'oro per stare sicuri online". Gioco didattico sulle password: creare password forti con lettere, numeri e simboli. Discussione di casi concreti: cosa fare se un estraneo chiede l'amicizia in un gioco online.
Area 5. Risolvere Problemi	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare strategie per risolvere semplici problemi con il digitale. Esplorare strumenti e applicazioni nuove in autonomia guidata. Avvicinarsi al pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di coding unplugged (es. programmare un compagno con istruzioni passo-passo). Uso di Scratch o Blockly per creare una breve animazione. Sfida a squadre: trovare soluzioni creative con strumenti digitali (es. come rappresentare un problema di matematica con una presentazione o un grafico).

Traguardi di competenza al termine del triennio

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- ✓ esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- ✓ usare terminologia specifica base;
- ✓ comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- ✓ organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- ✓ individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- ✓ avviare la procedura per stampare un documento.

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- ✓ conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- ✓ conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- ✓ conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- ✓ comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- ✓ capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

AREA 4 – SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- ✓ essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- ✓ utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- ✓ utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- ✓ utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- ✓ proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- ✓ sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- ✓ utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale).

AREA 5 - RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- ✓ individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- ✓ identificare semplici soluzioni per risolverli.

6) Scuola Secondaria di Primo Grado: obiettivi e contenuti

CLASSE PRIMA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali. • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Valutare criticamente le fonti digitali. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. • Accedere ed utilizzare le risorse digitali dei libri di testo. • Saper fruire di video e documentari didattici in rete. • Conoscere i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca: come usare Google per trovare informazioni. • IA e LLM: come usare Gemini, ChatGPT e altri LLM per trovare informazioni; differenze tra una ricerca con Google ed una con LLM • Lezioni laboratoriali con strumenti informatici. • Applicare la sintassi dei motori di ricerca. • Ricerca individuale di informazioni su un personaggio storico o scientifico con consegna guidata (es. scheda con domande). • Confronto tra siti ufficiali e siti non attendibili (es. Wikipedia vs. blog senza fonti). • Creazione di una mappa concettuale digitale (es. CmapTools, Mindomo o Canva).
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare adeguatamente in ambienti digitali (netiquette). • Saper condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi). • Saper caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC. • Utilizzare Classroom per la condivisione. • Sapere cos'è un'identità digitale e gestirla. • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. • Saper utilizzare l'account scolastico in autonomia. • Riconoscere i rischi della comunicazione digitale (cyberbullismo, oversharing). 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Workspace. • La Netiquette: regole per scrivere. • Creazione in gruppi di un documento collaborativo online su un tema interdisciplinare. • Simulazione di un forum o bacheca virtuale con regole di netiquette. • Discussione guidata: come comportarsi di fronte a messaggi offensivi online. • Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. • Inviare email complete dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • Caricare e condividere documenti su piattaforme didattiche.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini. • Produrre espressioni creative. • Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. • Saper scrivere, formattare, revisionare e archiviare testi scritti con il computer. • Utilizzare semplici programmi di grafica. • Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici. • Saper creare diapositive digitali inserendo testi e immagini. • Saper costruire semplici tabelle di dati e grafici. • Conoscere ed utilizzare i principali software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • ChatGPT e i LLM generativi • Uso di Canva per generare contenuti grafici • Procedure per la produzione di testi, presentazioni e fogli di calcolo. • Programmi di grafica (Paint, Gimp). • Piattaforme di coding (Scratch, Lego). • Software per costruzioni geometriche ed aritmetiche (Geogebra, Polypad). • Creare presentazioni multimediali (Canva, GooglePresentazioni)
	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività pratica: ricerca di immagini con licenza Creative Commons e inserimento corretto delle citazioni.
Area 4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare procedure di protezione personale e protezione dei dati. • Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche (download, diritto d'autore). • Usare i principali motori di ricerca. • Utilizzare correttamente il proprio account (username e password). • Conoscere il significato di cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete. • Saper proteggere i dati personali e i dispositivi. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere e discutere sul "Manifesto della comunicazione non ostile" (di Parole O_Stili). • Protezione e sicurezza su internet per bambini (Google Interland). • Cybersecurity. • Usare internet in sicurezza. • Attività legate a progetti e piattaforme dedicate alla sicurezza informatica (es. Generazioni Connesse). • Violenza e media: attività di potenziamento life skills (es. LifeSkillsTraining) • Brainstorming e realizzazione di un manifesto digitale di classe per la sicurezza in rete. • Simulazione di casi di rischio: phishing, richieste di dati personali, cyberbullismo. • Laboratorio pratico su password sicure e autenticazione a due fattori.
Area 5. Risolvere Problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali. • Saper utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici. • Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi. • Conoscere gli strumenti e le tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Attività di coding (es. con Scratch): programmazione di una storia interattiva o un mini-gioco. • Sfida a squadre: rappresentare un problema matematico o scientifico con un'infografica o un video esplicativo. • Introduzione alla robotica educativa (es. Lego Mindstorms).

CLASSE SECONDA

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. ● Saper convertire file in formati utilizzabili. Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Dropbox, Drive). ● Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. ● Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. ● Saper utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività. ● Saper utilizzare i dizionari digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali. ● Utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud. ● Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. ● Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse. ● Confrontare e valutare criticamente gli output di vari LLM: ChatGPT, Gemini, Claude etc. ● Ricerca di informazioni su un tema di attualità utilizzando ricerche avanzate (virgolette, "site:", ecc.). ● Realizzazione di grafici complessi (istogrammi, a torta) su dati statistici forniti (es. popolazione, sport praticati in classe).
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti. ● Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. ● Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. ● Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. ● Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. ● Saper gestire l'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche). ● Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. ● Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi (es. ai compagni). ● Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. ● Organizzare lavori di gruppo con condivisione di materiale tramite cloud della scuola (es. GoogleClassroom). ● Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. ● Utilizzo di piattaforme collaborative online (es. Google Workspace, Padlet).
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) ● Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti ● Produrre espressioni creative, contenuti media e programmare ● Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. ● Saper creare diapositive digitali multimediali. ● Saper costruire tabelle di dati, mappe e grafici. ● Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. ● Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni. ● Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. ● Saper creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). ● Saper scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali (video, mappe concettuali, quiz, presentazioni). ● Realizzare podcast. ● Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. ● Produzione di un video-documentario breve (max 2-3 minuti) su un tema di storia o scienze. ● Laboratorio sul remix: rielaborare un contenuto digitale (immagine, brano musicale) citando correttamente l'autore.
Area 4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. ● Gestire i dati personali e i dispositivi con responsabilità. ● Saper salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat. ● Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete. ● Riconoscere i fenomeni di cyberbullismo e saper affrontare i pericoli della rete. ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. ● Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola. ● Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul cyberbullismo (L. 71/2017). ● Incontri con esperti di sicurezza informatica, cyberbullismo. ● Influenza dei media: attività di potenziamento life skills (es. LifeSkills Training) ● Simulazione di casi di phishing e discussione su come riconoscerli. ● Visione e discussione di un video educativo sul cyberbullismo e le sue conseguenze. ● Laboratorio: impostare correttamente la privacy in un profilo social simulato.
Area 5. Risolvere Problemi	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità. ● Utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui. ● Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici. ● Saper scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni in modo autonomo e creativo. ● Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (webcam, USB, stampante). ● Collegare tramite bluetooth o hotspot i dispositivi scolastici. ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. ● Creare Escape Room. ● Sfida di problem solving: come rappresentare dati scientifici complessi con strumenti digitali. ● Progetto di robotica educativa (es. far compiere un percorso a un robot programmabile).

AREA	OBIETTIVI	CONTENUTI / ATTIVITÀ
Area 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	<ul style="list-style-type: none"> Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicandone l'importanza e lo scopo. Saper estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali. Saper fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli e riutilizzandoli in modo personale. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. Utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud. Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale/fake news). 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerche avanzate con sintassi specifica e selezione del tipo di file. Analisi comparativa di più articoli di giornale su un evento di attualità (riconoscere bias e opinioni). Esercizio pratico: smascherare una fake news con strumenti di fact-checking (es. Google Fact Check, TinEye per le immagini). Creazione di infografiche con Canva a partire da dati statistici (es. cambiamenti climatici, dati demografici).
Area 2. Comunicazione e Collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse e collaborare autonomamente. Saper gestire l'identità digitale. Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo. Conoscere i concetti fondamentali del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR). Comprendere l'importanza dell'Intelligenza Artificiale (AI) e il suo ruolo nel processo creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Dibattiti online sull'uso dei videogiochi/social. Realizzazione di un progetto interdisciplinare in Google Workspace con documenti condivisi. Discussione di casi reali di uso scorretto della rete (hate speech, trolling, cyberbullismo). Creazione di un manifesto digitale di "cittadinanza online" della classe.
Area 3. Creazione di Contenuti Digitali	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni. Saper creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). Saper scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e realizzare oggetti con stampante 3D. Creazione di un video documentario o di un podcast di approfondimento su un tema storico/scientifico. Realizzare un sito web o blog di classe con contenuti multimediali in collaborative learning Laboratorio sulle licenze Creative Commons: pubblicare un proprio lavoro scegliendo la licenza più adatta.
Area 4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (SPID, profili social). Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Discutere sui valori etici dell'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare e riflettere sulle implicazioni dell'uso eccessivo di videogiochi e social. Simulazione di attacchi di phishing e strategie per difendersi. Discussione in classe con casi di cronaca su cyberbullismo e truffe online. Creazione di una campagna di sensibilizzazione (manifesto, video, podcast) sulla sicurezza in rete rivolta ai compagni più piccoli.
Area 5.	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati, risolvendo problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni.
Risolvere Problemi	<ul style="list-style-type: none"> Saper scegliere opportunamente e autonomamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni. Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per migliorare il proprio apprendimento. Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare Escape Room (es. con Genially) Laboratorio di coding avanzato con Scratch o Python base (es. realizzare un simulatore o un gioco educativo). Progetto di robotica educativa: programmare un robot per eseguire un compito complesso. Sfida finale di classe: progettare e realizzare un prodotto digitale (video, infografica, sito) per comunicare un tema scelto (es. sostenibilità, inclusione).

Traguardi di competenza al termine del primo ciclo d'istruzione	
AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; ✓ organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ✓ descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; ✓ organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); ✓ eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; ✓ presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; ✓ utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; ✓ utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).
AREA 3 – COSTRUZIONE DI CONTENUTI	<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; ✓ realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; ✓ impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ registrarmi ad un sito online indicato dal docente; ✓ conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; ✓ selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; ✓ indicare le fonti di informazione; ✓ realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
AREA 4 - SICUREZZA	<p>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; ✓ individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; ✓ avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; ✓ distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; ✓ conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; ✓ scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); ✓ riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; ✓ adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); ✓ essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
AREA 5 – RISOLVERE PROBLEMI	<p>A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali; ✓ usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; ✓ adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); ✓ essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; ✓ conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

7) Valutazione

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Scuole Sicure...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet...).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

- obiettivi pienamente raggiunti
- obiettivi complessivamente raggiunti
- obiettivi parzialmente raggiunti
- obiettivi non raggiunti

Saranno predisposti strumenti condivisi per la raccolta delle valutazioni degli alunni nel corso di tutto il triennio.