



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. MARIANO – E. FERMI”

Via Malpighi, 23 - ANDRIA (BT)

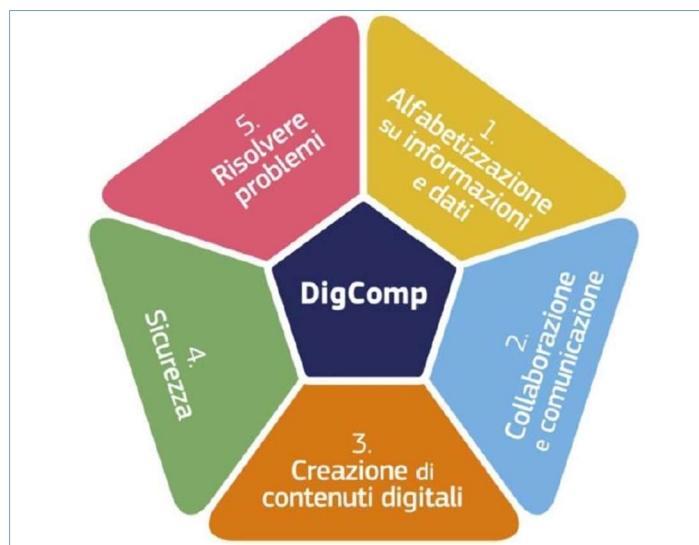
Tel. 0883/246369

<https://www.marianofermi.it>

mail: btic86200q@istruzione.it - pec: btic86200q@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

(INFANZIA – SECONDARIA DI I GRADO)



Premessa

La trasformazione digitale nella società richiede una formazione progressiva delle *competenze digitali*¹ fin dall'infanzia. Il curriculum digitale verticale è finalizzato a promuovere l'alfabetizzazione digitale, il pensiero critico, la cittadinanza digitale responsabile e l'uso consapevole della tecnologia. Questo documento definisce obiettivi, contenuti, metodologie e strumenti per ciascun ordine di scuola, garantendo continuità educativa e progressione nello sviluppo delle competenze.

¹**Competenza digitale:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

(pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018)

FRAMEWORK DI RIFERIMENTO

● **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”. pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

● **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.” pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

● **PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (2015)**

“[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum” (pag. 72, PNSD).

● **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere.

● **DIGCOMPEDU 2.0(QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp 2.0 è il quadro di riferimento europeo delle competenze che gli insegnanti dovrebbero possedere.

● **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 inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

● **IL PNRR**

In più parti del documento “Scuola4.0” e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, si pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

• **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE D.M. 14 del 30_01_24**

4 livelli di padronanza delle competenze:

iniziale, base, intermedio, avanzato

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Competenza digitale	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.
----------------------------	--

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Competenza digitale	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
----------------------------	---

SCELTE DIDATTICHE

L'Istituto Comprensivo Mariano-Fermi, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento del DigComp, poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo.

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Struttura del Curricolo digitale

Il Curricolo Digitale di questo Istituto fa riferimento al **modello DigComp**, costituito da 5 descrittori e 21 competenze .

MODELLO DigComp



5 DESCRITTORI, 21 COMPETENZE

Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico;
2. Prime esperienze di coding tramite Bee Bot e piattaforme on line: memorizzare ed eseguire comandi;
3. Visionare immagini, brevi filmati e documentari a scopo didattico;
4. Prendere visione di lettere, numeri e forme di scrittura attraverso il dispositivo digitale;
5. Sapere che l'uso improprio dei dispositivi può comportare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, ci si rivolge all'adulto.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Classi PRIMA e SECONDA

Area di competenza:	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione	- E' in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - E' in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado : - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca e 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 di competenza:	2. Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza:	
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri attraverso tecnologie digitali appropriate.	- E' in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - E' in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado : utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.

Area di competenza		3.Costruzione di contenuti
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi di base di programmazione.	- E' in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - E' in grado di svolgere esercitazioni on line su un insieme limitato di comandi. - E' in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.	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 ed 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 di competenza		4. Sicurezza
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).	• Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. • È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • 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; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

Area di competenza	5. Risolvere problemi	
Descrittori di competenza:		
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).		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	• È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	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.

Classe TERZA

Area di competenza	1. Alfabetizzazione su informazione e dati	
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.	• È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	programmi principali. • È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	• 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 di 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 di competenza	3.Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza:		
3.1 Sviluppare contenuti digitali		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		
3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	• È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • È in grado di scrivere un	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale

Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. • È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/robot e software di programmazione.	software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/ mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scrivere semplici algoritmi.
---	--	--

Classi QUARTA – QUINTA

Area di competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza:		
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali		
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i	• È in grado di prendere familiarità con la	A livello base e con l'aiuto di

mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	piattaforma in uso a scuola. • È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. • È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.	qualcuno, 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 di competenza	4. Sicurezza	
Descrittori di competenza:		
4.1 Proteggere i dispositivi		
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		
4.3 Proteggere la salute e il benessere		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2

Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	• È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.	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; • 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; • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti
---	--	--

		che creano dipendenza.
--	--	------------------------

Area di competenza	5.Risolvere problemi	
Descrittori di competenza: 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).		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	• È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone... • È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.	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.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

A1

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.

A2

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.

A3

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

A4

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;
- 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);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

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.

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classe Prima

Area di competenza	1.1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).	• 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 di 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 di competenza	2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori di competenza:		
2.1 Interagire 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		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.	• A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.	• È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.	• sapere che cos'è un'identità digitale;
I servizi digitali pubblici e privati.	• È in grado di inviare email complete ☐ È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso,	• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.		• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei

	invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.
--	---	--

Area di competenza	3.Costruzione di contenuti	
Descrittori di competenza:		
3.1 Sviluppare contenuti digitali		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		
3.3 Copyright e licenze		
3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2

Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati per creare prodotti multimediali sia offline che in cloud. • È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	• A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • 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.
---	---	--

Area di competenza	4. Sicurezza	
Descrittori di competenza: 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		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici

	dispositivi digitali • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media .	atteggiamenti sostenibili.
--	---	----------------------------

Area di competenza	5. Risolvere problemi	
Descrittori di competenza:		
5.1 Risolvere problemi tecnici		
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	• È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi	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; • individuare problemi di accessibilità.

	per la creazione dei prodotti digitali. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	--	--

Classi seconda e terza

Area di competenza	1.1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori di competenza:		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali		
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
• Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. • Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Strategie di ricerca personali. • Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • 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

	online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	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 di competenza		2 Comunicazione e collaborazione
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire 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		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;

contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. I servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. La diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. L'identità digitale.	e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	• 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 di competenza	3 Costruzione di contenuti
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali	

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• E' in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di utilizzare ambienti per sperimentare algoritmi • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • 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. • 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 di competenza	4. Sicurezza
Descrittori di competenza:	
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

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali 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; • 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 consapevoli

		dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
--	--	--

Area di competenza		5 Risolvere problemi
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA
		desunta dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).	- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. - È in grado di costruire esperienze di gaming; trovare e condividere strategie e soluzioni in	Ad un livello base, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi - usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

	esperienze di gaming come le escape room.	
--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

A1

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- 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 di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- 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).

A3

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- 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;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.

A4

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- 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 consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione

LA VALUTAZIONE

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

- attività e compiti di realtà
- progetti interdisciplinari (es inclusione.....)
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet....)

Potrà essere data una valutazione (solo per la primaria e per la secondaria di I grado) per aree utilizzando i seguenti indicatori:

- competenze pienamente raggiunte (AVANZATO)
- competenze complessivamente raggiunte (INTERMEDIO)
- competenze parzialmente raggiunte (BASE)
- competenze non raggiunte (INIZIALE)