

I ISTITUTO COMPRENSIVO *Angelo e Francesco Solimena* NOCERA INFERIORE

CURRICOLODIGITALE

Incoerenza con le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle
Istituzioni scolastiche

(versione 1.0, D.M. n. 166 del 09/08/2025, MIM)



Ad integrazione del PTOF 2025/2026 elaborato ed approvato dal Collegio dei Docenti con delibera n° 74 del 30 Ottobre 2025 ed adottato dal Consiglio di Istituto nella seduta del 30 Ottobre 2025 con delibera n° 95

PREMESSA

Il I.I.C. *Angelo e Francesco Solimena* riconosce la trasformazione digitale come uno dei principali processi culturali, sociali ed economici che influenzano profondamente i modi di apprendere, comunicare e vivere nella società contemporanea.

In tale prospettiva il curricolo digitale d'Istituto si configura come un percorso sistemico e progressivo che mira a promuovere negli studenti e nel personale scolastico competenze digitali, consapevolezza etica e cittadinanza attiva, in linea con le più recenti Linee Guida MIM sull'Intelligenza Artificiale (2025).

Il digitale viene inteso non solo come strumento operativo, ma come ambiente di apprendimento e di relazione che sostiene la crescita integrale della persona, valorizzando creatività, senso critico, autonomia e responsabilità.

Il curricolo digitale 2025 rappresenta per l'Istituto un impegno concreto per una scuola innovativa, inclusiva e umana, capace di coniugare la dimensione tecnologica con quella etico-formativa.

Attraverso una progressione coerente e integrata, l'Istituto si propone di formare cittadini digitalmente competenti, critici e responsabili, in grado di utilizzare l'intelligenza artificiale e le tecnologie emergenti come strumenti al servizio della conoscenza, della creatività e del bene comune.

- **Riferimenti normativi e cornice Europea**

Il presente documento si ispira ai seguenti riferimenti:

- D.M. n. 166 del 9 agosto 2025 – Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche (Versione 1.0);
- Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD);
- Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini – DigComp 2.2 (2023);
- Quadro Europeo delle Competenze Digitali per gli Educatori – DigCompEdu (2022);
- Indicazioni Nazionali e Linee Guida per il Curricolo (D.M. 254/2012);
- Strategia Europea per l'Educazione Digitale (2021–2027);

- Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile – Obiettivo 4.7 (Educazione di qualità e competenze per la cittadinanza globale).

- Finalità generali del Curricolo Digitale

Il Curricolo Digitale dell'Istituto intende:

- Promuovere competenze digitali trasversali per l'apprendimento permanente, l'inclusione e la partecipazione consapevole alla vita sociale e democratica;
- Favorire la comprensione dell'Intelligenza Artificiale e dei principi che la regolano in chiave etica e antropocentrica;
- Supportare la personalizzazione dell'apprendimento attraverso strumenti e ambienti digitali flessibili, accessibili e sicuri;
- Rafforzare la formazione digitale dei docenti e del personale scolastico nell'ottica di innovazione metodologica e didattica;
- Consolidare una cultura della sostenibilità e della sicurezza digitale, orientata al benessere individuale e collettivo.

- Nuclei Concettuali Fondamentali

Nucleo	Azioni Didattiche
Centralità della Persona e Inclusione	Personalizzazione dell'apprendimento, uso di strumenti compensativi, attività cooperative, attenzione a DSA, BES e studenti non italofoni.
Equità e Accesso Paritario	Accesso garantito agli strumenti digitali, alfabetizzazione digitale per tutti
Tutela dei Diritti e Protezione dei Dati	Educazione alla privacy, uso consapevole dell'IA, conformità al Regolamento UE 2024/1689 (AI Act).

- Dimensioni trasversali e priorità strategiche

- Etica e legalità digitale – uso responsabile delle tecnologie, tutela dei diritti e contrasto ai fenomeni di cyberbullismo.
- Inclusione e accessibilità – tecnologie assistive e strategie personalizzate per garantire il successo formativo di tutti.

- Formazione del personale – aggiornamento continuo dei docenti e degli ATA sulle competenze digitali e sull'IA educativa.
- Sostenibilità e sicurezza – utilizzo consapevole delle risorse tecnologiche e gestione sicura dei dati.
- Partecipazione e corresponsabilità educativa – coinvolgimento attivo di famiglie e territorio nella costruzione della cultura digitale.

- Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. 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
2. Comunicazione e collaborazione	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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione con queste tecnologie, se supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, sviluppando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet - Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia - Ricerare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali)	- Utilizzo degli strumenti a disposizione - Utilizzo delle icone su un dispositivo - Utilizzo del mouse ed alcuni tasti della tastiera - Utilizzo di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone	YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile scegliere i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età - Siti di giochi interattivi Proposti dai docenti

	Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.		
--	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLACOMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Raccontare e descrivere ciò che si vede sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	<u>YouTube Kids</u> canale video di Google dedicato ai bambini, e visualizzabili in base alle fasce d'età. - Siti di giochi interattivi proposti dai docenti - Eeguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot) - Codeweeek - Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	- Pixel Art (creare un disegno con software/ app di grafica) - Coding unplugged - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera - attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; - Utilizzo di giochi didattici con drag and drop - Utilizzo di Programmi e app di grafica	Pixel Art ZaplyCode Coding: CodyFeet CodyColor CodyRoby ScratchJr code.org wardwall Learningapps Prodotti Digitali - Flippity - Tinytap Grafica - Paint - App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo • Conoscere le norme basilari sulla sicurezza per sè stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del Virtuale da quelle del reale. • Riflettere utilizzando Info grafiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	Protezione esicurezza suinternet perbambini. <u>Interland:</u> <u>avventuredi</u> <u>gitali</u>

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere Correttamente un dispositivo; • Conoscere Semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione e dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Riconoscere su uno schermo le icone del sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kidsart

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA L'ALUNNO:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL' INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
• L'alunno visiona brevi contenuti multimediali. • Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer.	• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. • Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. • Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo.	• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. • Realizza semplici elaborazioni grafiche. • Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. • Riconosce un collegamento multimediale e vi accede.	• Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. • Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti • Esegue

SCUOLA PRIMARIA

- CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazione contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazione contenuti digitali	• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscere il nome e la funzione. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spaziare parole, invio...). • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	• Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Accensione-spegnimento Il desktop Mouse e tastiera • La tastiera - classe prima la tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera • Ty ping club - allenamento video scrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail • Ricerche Maestre in rete con la testa • Piattaforma GIADA Erickson

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere ed inviare una mail • Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.	• YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono scegliere i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche) • Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• Creare e modificare contenuti semplici • Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi Didattici con drag and drop o input di testo. • Creare disegni con app di grafica. • Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. • Online o unplugged, scomporre o Ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale • Partecipare a Codeweek	• Paint • Animated Drawings • Animate • Wordwall • TinyTap • Educaplay • ZaplyCode • Pixlart • Fantavolando • QuickDraw • Digttools • Codeweek • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Learningapps • Quizizz • Panquiz

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggerei dispositivi 4.2 Proteggerei dati personali e la privacy 4.3 Proteggerela salute e il benessere 4.4 Proteggerel'ambiente	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle virtuali. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	• Riflettere, utilizzando Info grafiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni o Info grafiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Creare un avatar con programmi Online da utilizzare sui dispositivi. • Disegnare un avatar da Indossare per le riprese video. • Individuare eventi pericolosi, del mondo reale e del mondo virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di Videogiochi o la fruizione di un cartone.	• Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland avventure digitali • Cittadinanza digitale • Il gioco delle emozioni per bambini • AvatarMaker • Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problem tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali - Utilizzare le funzioni base dei dispositivi - Utilizzare semplici software e didattici di programmazione e coding - Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei Problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	- Saper avviare e arrestare monitor, pc e tablet - Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input - Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	- Le parti del computer - Accendere e spegnere il pc - Mouse e tastiera - Coding unplugged e digitale

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Avviare e arrestare il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Avviare e arrestare in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

- CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazione e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, Informazioni e contenuti digitali	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	• In rete con la testa • Ricerche maestre • Ti presento Windows • WordWall-Ricerche in rete • Symbaloo • Utilizzo di Drive, Office, Libre office

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) • Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) • Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi di condivisione • Conoscere la propria "impronta digitale" • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	• L'impronta digitale • Attività • Linoit • Padlet • Symbaloo • Excalidraw • Applicazioni • Whiteboard

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	- Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare - Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali - Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. - Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato - Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online - Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni sia unplugged che digitali. - Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	- Scrivere in formato digitale un testo - Tradurre un racconto o in un fumetto utilizzando applicativi online - Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte - Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. - Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online - Elaborare da un testo una mappa concettuale	- Anymaker - StoryJumper - BookCreator - Google Presentazioni - Canva - Ed Puzzle - Il copyright e il diritto d'autore - CodeWeek - L'ora del codice - CodyFeet, - CodyColor, - CodyRoby - Scratch Jr - code.org - Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore - Flibook – animazioni online

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere I dati personali e la privacy 4.3 Proteggerela salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Proteggere il dispositivo o i contenuti digitali • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quai dati personali condividere quando si accede ad un servizio online	• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web • conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Scegliere password sicure • Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine • Conoscere i dati personali e Saperne preservare la sicurezza • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. • Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. • Eliminare le password salvate	• Segui le tracce digitali • Alla scoperta del Web • Cosa è internet • Cosa è Internet (schede didattiche) • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • Materiali didattici -Ludoteca • Impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web • Proteggere i nostri dati

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problem tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata • Utilizzare piattaforme Cloud	• Il gioco della Rete • Compute: Hardware • Escape Room • Come si apre una cartella • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo il Web • Canva

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Avviare e arrestare in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e la tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche online guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche online guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA L'ALUNNO:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
• Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici • Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	• Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici • Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	• Con l'aiuto del docente, scrive testi e li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. • Legge dati contenuti in grafici e tabelle. • Utilizza da solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	• Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. • Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La Scuola Secondaria di Primo Grado, inoltre, si impegna a utilizzare esclusivamente strumenti di IA conformi al Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR) e rispettosi della normativa vigente in materia di privacy e sicurezza dei dati personali. Ogni applicazione sarà valutata in base a criteri di trasparenza, sicurezza e tutela dei diritti digitali degli studenti, secondo le direttive del Garante della privacy.

Struttura del Curricolo Digitale (Scuola Secondaria di Primo Grado)

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Prima	Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ricordare, Comprendere	Google Workspace, MLOL	Ricerca guidata su un tema e presentazione in classe	Supporto linguistico per studenti non italofoni; strumenti compensativi per DSA (mappe concettuali)
Prima	Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.5 Netiquette	Applicare	Discussione su Google Classroom, Edpuzzle	Discussione online su un argomento civico	Regole condivise di rispetto digitale; monitoraggio docente
Prima	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare, Applicare	PC, Google Workspace	Produzione di testi corredati da immagini	Accesso paritario agli strumenti; attività cooperative

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Prima	Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Conoscere Riconoscere Utilizzare	Pc in dotazione della scuola	Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti); verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.	Accesso paritario agli strumenti
		5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Conoscere Riconoscere Utilizzare	Pc della scuola	Riconoscere fra le applicazioni quelle più adeguate alle esigenze di lavoro. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendim	attività laboratoriali e cooperative peer tutoring.

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Prima	Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Creare	Creare Gif animate con Canva Creare e animare personaggi online con pixton e bitmos	ento in autonomia. Presentarsi oralmente e per iscritto con un avatar prodotto digitalmente	Glossario illustrato bilingue per studenti con difficoltà linguistiche, supporto visivo e audio per studenti non italofoni, Promozione del <i>peer tutoring</i>
Prima	Sicurezza digitale	4.1 Proteggere dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Valutare	Canva, Uso del Pc	Poster sulla sicurezza online	Educazione alla Privacy
		4.3 Proteggere la salute e il benessere	Ricordare e comprendere	• App contapassi/ salute dello smartphone • Cronometro e timer	Utilizzare app e dispositivi digitali per monitorare parametri semplici e	Fornire dispositivi scolastici, proporre attività adattate, usare video con

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Prima	Sicurezza			online • Video tutorial con esercizi semplici (YouTube Kids) • App di disegno (per mappe mentali)	riflettere sui benefici del movimento 1. <i>"I Miei Primi Passi Digitali"</i>: Usare il contapassi per registrare i passi e confrontare i dati. 2. <i>"Il Mio Corpo in Movimento"</i> creare una mappa mentale collettiva su come ci si sente dopo l'attività fisica.	sottotitoli/LIS, valorizzare ogni contributo.

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Seconda	Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizzare Valutare	PC, Ebook	Utilizzare le risorse digitali dei libri di testo e saper fruire di video e documentari didattici in rete	Peer tutoring
Seconda	Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Controllare Riconoscere	Computer: Hardware Uso dei dispositivi a scuola	Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiorname nti...) Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. Conoscere le varie periferiche e relativi problemi (Webcam, USB, stampante)	Accesso paritario agli strumenti; attività laboratoriali e cooperative; peer tutoring.

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
	Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Creare, Utilizzare	KahootPan quizQuizlet Flippity Escape Room con Google Moduli, Powerpoint , Padlet	Animate Avatar Creare Gif animate Canva Creare e animare personaggi online Produzione di presentazioni digitali	Google Modulative
Seconda	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare	Canva, Adobe Express K12	Realizzazione di un poster digitale su un tema di attualità	Accesso paritario agli strumenti; attività cooperative
Seconda	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare, Applicare	Google mymaps, Canva, Google Workspace	Creazione di <i>un itinerario interattivo</i> in lingua straniera, integrando testi, mappe e audio per descrivere un viaggio reale o immaginario .	Glossario illustrato bilingue per studenti con difficoltà linguistiche, supporto visivo e audio per studenti non italofoni, <i>Promozione del peer tutoring</i>
Seconda	Comunicazione e collaborazione	2.5 Netiquette	Valutare, Applicare	Google Workspace	Forum online su tema civico Cittadinanza digitale	Coinvolgimento famiglie

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Seconda	Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Comprendere	PC, Google Workspace	Simulazione di impostazioni privacy su social media	Educazione alla protezione dei dati; guida per studenti vulnerabili
Seconda	Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Applicare e analizzare	App di tracciamento alimentare come MyFitnessPal Fogli di calcolo online Google Sheets/Excel I Siti istituzionali per informazioni nutrizionali (Crea) Piattaforme per quiz (Kahoot!)	Raccogliere e analizzare dati digitali su attività fisica e alimentazione per comprendere le relazioni tra stile di vita e benessere, proteggendo i propri dati personali. 1. "Diario del Benessere Digitale" 2. "Caccia al Tesoro Nutrizionale": Creare un quiz su alimentazione e sport	Consentire registrazioni multimodali (audio, testo, immagini), fornire modelli pre-compilati, formare gruppi eterogenei, rispettare tutte le diete e abitudini culturali

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
Terza	Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizzare Valutare	Rete Internet, Siti didattici, Wakelet	Raccolta digitale: estrapolare le risorse digitali per la produzione di elaborati personali, saper fruire di video e documentari didattici in rete	Accesso paritario agli strumenti
Terza	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare, Applicare	Canva per reel/ copertine Flip per video brevi Adobe Express per storie	Creazione di <i>una campagna ecologica</i> in lingua straniera, integrando testi, mappe e audio per esporre un'opinione su un tema ambientale	Glossario illustrato bilingue per studenti con difficoltà linguistiche, supporto visivo e audio per studenti non italofoni, Promozione del <i>peer tutoring</i>
Terza	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Valutare, Analizzare e Creare	Power Point, Canva, Genially	Produzione di presentazio ni digitali interdiscipli nari, sapendo scegliere e	Attività personalizzate; peer to peer, peer tutoring

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
					sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali	
Terza	Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Analizzare Utilizzare Valutare	Computer: Hardware Uso dei dispositivi a scuola	Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	Accesso paritario agli strumenti; attività laboratoriali e cooperative; peer tutoring
	Risolvere	5.1 Risolvere problemi tecnici	Valutare Creare	Coding con Scrach	Progetto di coding per risolvere un problema reale	Attività personalizzate; peer tutoring

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
	problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Creare	Animate Avatar KahootPan quizQuizlet Flippity Escape Room con Google Moduli	Creare Escape Room Creare Gif animate con Canva Creare e animare personaggi online	
Terza	Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Valutare, Creare	ChatGPT*, Copilot, Edpuzzle	Comprendere e l'impatto etico e sociale dell'IA: discussione e creazione di un codice etico per l'uso dell'IA Cittadinanza digitale	Riflessione collettiva; coinvolgimento delle famiglie
Terza	Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Valutare, Creare.	App per circuiti training (es. Seven, Nike Training Club) Video tutorial Blog o piattaforme collaborativ	"Progettiamo la Nostra Sessione di Allenamento Sicuro": Creare in gruppo una scheda di allenamento a circuito con	Adattare i compiti per studenti con difficoltà motorie, fornire rubriche chiare, promuovere la peer-review, usare strumenti accessibili.

Classe	Competenza DigComp 2.2	Descrittore di competenza	Livello Bloom	Strumenti	Attività proposte	Inclusione ed Equità
				e (Google Sites/Wakelet et) Tool per creare poster (Canva)	presentazione digitale. "Wiki del Recupero": Collaborare alla creazione di una bacheca digitale che raccolga e valuti tecniche di recupero.	

*A titolo di esempio, i bambini di età compresa tra 13 e 18 anni devono ottenere il permesso di un genitore prima di utilizzare ChatGPT. Tuttavia il software non prevede la verifica dell'età, quindi i bambini potrebbero provare ad accedervi senza che i genitori ne siano a conoscenza, pertanto è indispensabile un lavoro sinergico tra la Scuola e le famiglie che operano il controllo sui dispositivi domestici per l'esecuzione dei compiti a casa.

Obiettivi Generali

L'obiettivo formativo è lo sviluppo di competenze digitali trasversali, promuovendo la cittadinanza digitale consapevole, critica e responsabile.

La Scuola secondaria di primo grado utilizzerà l'intelligenza artificiale per aiutare tutti gli studenti a raggiungere i propri obiettivi educativi e di apprendimento. L'uso dell'intelligenza si allineerà alla normativa esistente per proteggere la privacy degli studenti, garantire l'accessibilità alle persone con diversa abilità e proteggere dai contenuti dannosi. L'intelligenza artificiale dovrà essere utilizzata per promuovere integrità, onestà, fiducia, correttezza, rispetto e responsabilità: è necessario distinguere tra ciò che è prodotto dallo studente e ciò che è generato dall'intelligenza artificiale. Quest'ultima deve rientrare a pieno titolo tra le **fonti da citare** e il tutto deve confluire nella corretta valutazione e nei feedback.

Gli obiettivi formativi saranno:

- Formare cittadini digitali consapevoli, creativi e responsabili.

- Promuovere l'uso sicuro e etico delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale.
- Garantire inclusione, equità e tutela dei diritti digitali.
- Sviluppare competenze trasversali: pensiero critico, collaborazione, comunicazione, creatività.

Nuclei Concettuali Fondamentali

Nucleo	Azioni Didattiche
Centralità della Persona e Inclusione	Personalizzazione dell'apprendimento, uso di strumenti compensativi, attività cooperative, attenzione a DSA, BES e studenti non italofoni.
Equità e Accesso Paritario	Accesso garantito agli strumenti digitali, alfabetizzazione digitale per tutti
Tutela dei Diritti e Protezione dei Dati	Educazione alla privacy, uso consapevole dell'IA, conformità al Regolamento UE 2024/1689 (AI Act).

Valutazione e Autovalutazione

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze digitali degli alunni in riferimento alle aree del DigComp 2.2 attraverso:

- Attività e compiti di realtà che simulano situazioni autentiche (es. creazione di contenuti multimediali, gestione sicura dell'identità digitale, risoluzione di problemi tecnici).
- Progetti interdisciplinari che integrano le competenze digitali con altre discipline (es. progetto "Cittadinanza Digitale", attività con esperti di cybersecurity, uso consapevole dei social media).
- Esperienze pratiche di competenza digitale attivate (es. video-lezioni, utilizzo di ambienti collaborativi come Google Workspace, produzione di contenuti con strumenti digitali).
- Prove scritte e pratiche strutturate relative agli ambiti del DigComp 2.2 (es. presentazioni, infografiche, mappe concettuali, quiz interattivi, padlet tematici).

Nella fase di valutazione gli studenti dovranno sempre citare le fonti AI utilizzate nei loro elaborati. La valutazione potrà essere espressa in una o più delle aree di competenza digitale, utilizzando i seguenti indicatori:

- Obiettivi pienamente raggiunti
- Obiettivi complessivamente raggiunti
- Obiettivi parzialmente raggiunti

- Obiettivi non raggiunti

VALUTAZIONE – Area Sicurezza (DigComp 2.2)

I docenti potranno valutare le competenze degli alunni nell'ambito della sicurezza digitale attraverso:

- **Attività e compiti di realtà** come simulazioni di phishing, creazione di password sicure, analisi di fake news e gestione consapevole della privacy online.
- **Progetti interdisciplinari** (es. "Navigare Sicuri", "Cyberbullismo e Benessere Digitale") che coinvolgano tutte le discipline.
- **Esperienze pratiche** come l'uso di strumenti di protezione (antivirus, VPN, impostazioni privacy), discussioni su comportamenti online e riflessioni sul tempo trascorso davanti agli schermi.

Le sottocompetenze valutate saranno:

- Protezione dei dispositivi e dei dati personali
- Protezione della salute e del benessere
- Protezione dell'ambiente
- Comportamenti responsabili online

VALUTAZIONE – Area Creazione di Contenuti Digitali (DigComp 2.2)

I docenti potranno valutare le competenze degli alunni nell'ambito della produzione digitale attraverso:

- **Attività e compiti di realtà** come la realizzazione di podcast, video tutorial, presentazioni interattive, blog tematici o infografiche su argomenti disciplinari.
- **Progetti interdisciplinari** (es. "Racconta la tua città con Canva", "Storie digitali della Costituzione") che integrano tutte le discipline, in particolare Arte e Italiano.
- **Esperienze pratiche** come l'uso di strumenti di editing audio/video, software di presentazione, strumenti collaborativi per la scrittura condivisa (Google Docs, Padlet, Genially).
- **Prove scritte e pratiche strutturate (es. creazione di contenuti multimediali, mappe concettuali digitali, presentazioni con slide e narrazione vocale).**

Le sottocompetenze valutate saranno:

- Sviluppare contenuti digitali (testi, immagini, audio, video)
- Integrare e rielaborare contenuti (modificare, remixare, adattare)
- Comprendere e applicare il copyright e le licenze

- Programmare e utilizzare strumenti digitali per la creazione

VALUTAZIONE – Area Comunicazione e Collaborazione (DigComp 2.2)

I docenti potranno valutare le competenze degli alunni nell'ambito della comunicazione e collaborazione digitale attraverso:

- **Attività e compiti di realtà** come la partecipazione a forum scolastici, la gestione di progetti in gruppo su piattaforme collaborative (es. Google Workspace, Padlet), o la simulazione di comunicazioni formali via email.
- **Progetti interdisciplinari** (es. "Netiquette e convivenza digitale", "Scrivere insieme: laboratorio di scrittura collaborativa") che coinvolgano tutte le discipline.
- **Esperienze pratiche** come l'uso di chat educative, videoconferenze, strumenti di co-creazione e condivisione di documenti con attenzione alla comunicazione efficace e rispettosa.

Le sottocompetenze valutate saranno:

- Interagire attraverso tecnologie digitali
- Condividere informazioni e contenuti
- Agire secondo regole di netiquette
- Gestire l'identità digitale
- Collaborare attraverso strumenti digitali

VALUTAZIONE – Area Risolvere Problemi (DigComp 2.2)

I docenti potranno valutare le competenze degli alunni nell'ambito della risoluzione di problemi digitali attraverso:

- **Attività e compiti di realtà** come la simulazione di problemi tecnici (es. connessione lenta, file danneggiati, errori di sistema), la ricerca autonoma di soluzioni online o la proposta di strategie per migliorare l'efficienza digitale.
- **Progetti interdisciplinari** (es. "Problem solving digitale: idee per la scuola", "Tecnologia e sostenibilità") che coinvolgano matematica, scienze e tecnologia.
- **Esperienze pratiche** come l'uso di strumenti digitali per analizzare dati, ottimizzare processi, automatizzare compiti o creare soluzioni innovative a problemi concreti.
- **Prove scritte e pratiche strutturate** (es. analisi di casi studio, creazione di tutorial risolutivi, presentazioni di strategie digitali).

Le sottocompetenze valutate saranno:

- Identificare bisogni e risorse digitali
- Risolvere problemi tecnici
- Utilizzare strumenti digitali per innovare

- Aggiornare le proprie competenze digitali

VALUTAZIONE – Area Alfabetizzazione su Informazioni e Dati (DigComp 2.2)

I docenti potranno valutare le competenze degli alunni nell'ambito dell'alfabetizzazione digitale attraverso:

- **Attività e compiti di realtà** come la ricerca di fonti affidabili su temi di attualità, l'analisi di fake news, la creazione di schede informative o mappe concettuali basate su dati verificati.
- **Progetti interdisciplinari** (es. "Informarsi per decidere", "La verità dei dati") che coinvolgano italiano, storia, scienze motorie, musica.
- **Esperienze pratiche** come l'uso di motori di ricerca, la valutazione della qualità delle fonti online, la gestione di dati in fogli di calcolo, la creazione di presentazioni basate su ricerche documentate.

Per tutte le aree le sottocompetenze valutate saranno:

- Navigare, cercare e filtrare informazioni e contenuti digitali
- Valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti
- Gestire, organizzare e archiviare informazioni e contenuti.