



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. NICOLINI"**  
**DI CAPRANICA con plessi di VEJANO**

Via Madre Teresa di Calcutta, snc tel. :0761 669085  
vtic82500a@istruzione.it - vtic82500a@pec.istruzione.it  
CM: VTIC82500A - CF: 80018870560 – Codice Univoco Ufficio: UF9ZQ3  
sito: [www.icnicolincapranica.edu.it](http://www.icnicolincapranica.edu.it)



# **CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI**

## **SCUOLA DELL'INFANZIA**

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

## **SCUOLA PRIMARIA**

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

## **SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO**

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

***“Per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da forti interconnessioni, ciascun cittadino dovrà disporre di un’ampia gamma di competenze chiave, una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto.”***

## **INTRODUZIONE**

Nel mondo contemporaneo, la competenza digitale è diventata fondamentale per la vita quotidiana, a livello personale e/o professionale.

La tecnologia è in costante e continua evoluzione, e orientarsi in modo competente nell’uso degli strumenti digitali è indispensabile, sia per partecipare attivamente alla società che per il successo nella maggior parte delle carriere.

Progettare ed attivare lo sviluppo della competenza digitale nella scuola significa preparare gli studenti ad affrontare un mondo (presente, non solo futuro) in cui la conoscenza e l’uso delle tecnologie sono imprescindibili.

Un curriculum per la competenza digitale mira a garantire che tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro origine sociale o culturale, abbiano accesso alle stesse opportunità di apprendimento e crescita.

## **Che cos’è il Curriculum Digitale Verticale...**

- Un percorso modulare e progressivo delle competenze digitali che dovranno essere sviluppate dalla scuola dell’infanzia alla scuola secondaria di primo grado.
- Uno strumento di lavoro concreto da utilizzare come guida in una progettazione didattica trasversale.
- Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp
- Un insieme di attività e risorse che si possono ripetere nelle diverse aree e nei diversi anni in quanto nello sviluppo di una competenza cambia il livello di autonomia degli studenti.

- Una proposta di lavoro flessibile, adattabile e in evoluzione.
- Un documento scritto in un linguaggio semplice, comprensibile e facile da diffondere con esempi concreti integrabili nelle varie discipline curriculari.
- Uno strumento costruito da colleghi per i colleghi.

## Che cosa non è il Curricolo Digitale Verticale...

- Un percorso obbligato, non flessibile.
- Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività, risorse e proposte di lavoro da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.
- Una riproduzione passiva del framework DigComp.
- Uno strumento con pretese di assolutezza, statico, immutabile.
- Un prodotto "di nicchia" riservato a chi è già esperto e agli insegnanti di discipline STEM.

## Criteri ispiratori del curricolo:

- Centralità della persona;
- Diversità;
- Multiculturalità;
- Potenziamento dei linguaggi interdisciplinari;
- Collegialità degli interventi;
- Condivisione di INTENTI ed OBIETTIVI tra le scuole dei nostri plessi.

## Linee guida:

- **OFFERTA FORMATIVA di QUALITÀ** omogenea, basata sull'acquisizione di competenze spendibili nel futuro e volte a garantire il **SUCCESSO FORMATIVO** di tutti gli alunni.
- **RISPOSTA** ai bisogni diversificati degli alunni e delle loro famiglie, condividendo responsabilità ed impegni, nel **RISPETTO RECIPROCO** di competenze e ruoli.
- **COLLEGIALITÀ e CONDIVISIONE** di pratiche comuni, tenendo conto delle specificità delle caratteristiche delle singole scuole.

# La struttura

Il curriculum, così come immaginato, non si presenta come strumento rigido, ma vuole essere uno strumento di riflessione e di ispirazione sia per i docenti più a proprio agio con le tecnologie digitali, che per quelli che intendono approcciarsi con interesse all'argomento. È necessario riflettere che lo strumento digitale non è soltanto la mera trasposizione con strumenti nuovi di una didattica tradizionale, fatta solo di travaso di saperi ed in cui centro del processo didattico è il docente.

Didattica digitale vuol dire rendere protagonisti i ragazzi nella costruzione di un loro proprio sapere grazie agli strumenti che i docenti mettono a loro disposizione.

In questo documento si è cercato in qualche maniera di scardinare la canonica divisione in ordini di scuola, poiché i traguardi in uscita di un ciclo di scuola diventano i prerequisiti in ingresso per il ciclo successivo, completando il processo di verticalizzazione proprio del nostro Istituto Comprensivo.

Per quanto riguarda il primo anno della scuola Primaria si devono considerare come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia o attraverso esperienze di tipo familiare. È vero che la scuola dell'Infanzia non è scuola dell'obbligo, ma sono state introdotte nel curriculum anche le attività che le docenti dell'Infanzia portano con gran successo avanti in tema di digitale.

I passaggi da un ciclo ad un altro sono integrati tra loro e legati alle aree di competenza. Per ciascuna area viene rappresentata la progressione nell'arco del ciclo di studio all'interno della scuola.

# Quadro di riferimento delle competenze digitali

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digicomp 2.1 del 2017).

È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo G. Nicolini.

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



**Figura 1** – Aree di competenza

**1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

**2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

**3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.

**4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

**5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Per ciascuna **Area di Competenza** sono state definite delle competenze specifiche di seguito riportate:

### AREA 1:

- 1a. Alfabetizzazione su informazione e dati
- 1b. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1c. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1d. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

### AREA 2:

- 2a. Comunicazione e Collaborazione
- 2b. Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2c. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2d. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2e. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2f. Netiquette
- 2g. Gestire l'identità digitale

### AREA 3:

- 3a. Creazione di Contenuti Digitali
- 3b. Sviluppare contenuti digitali
- 3c. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3d. Copyright e licenze
- 3e. Programmazione

### AREA 4:

- 4a. Sicurezza
- 4b. Proteggere i dispositivi
- 4c. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4d. Proteggere la salute e il benessere
- 4e. Proteggere l'ambiente

### AREA 5:

- 5a. Problem Solving
- 5b. Risolvere problemi tecnici
- 5c. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5d. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5e. Individuare divari di competenze digitali

**Figura 2** – Competenza per ogni singola area di competenza



I livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework). Inoltre, ciascun livello di descrizione contiene conoscenze, abilità e attitudini racchiuse in un unico descrittore per ciascun livello di competenza.

Come mostra la **tabella 2**, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività. Per illustrare questo punto si può affermare che un cittadino di livello 2 è in grado di ricordare e svolgere un compito semplice aiutato da qualcuno con competenze digitali solo in caso di necessità.

Un cittadino di livello 5, invece, può applicare le conoscenze, svolgere diversi compiti e risolvere i problemi, oltre che aiutare gli altri a farlo.

**TABELLA 2** – Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione

Altamente Specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

# TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

## COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

### AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

### Conoscenze e abilità

#### CREAZIONE DI CONTENUTI:

**Creare contenuti in diversi formati e linguaggi**

**(Multimedialità);**

**Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).**

- a) Si interessa a strumenti tecnologici e non, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi anche in vista dello sviluppo del pensiero computazionale.
- b) Gioca con gli strumenti tecnologici mediali e non con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione;
- c) "Usa" i media come input creativi;
- d) Co-costruisce le prime esperienze mediali;
- e) Utilizza i media come mezzi per l'autonarrazione e lo storytelling;
- f) Realizza piccoli artefatti o percorsi logici.

1. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.
2. Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).
3. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.
4. Abilità di risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
5. Capire cos'è un algoritmo, dimostrando che sono algoritmi alcuni dei modi di operare nella vita di tutti i giorni, che vengono eseguiti automaticamente.
6. Arricchire l'esperienza linguistica dei bambini; accrescere il piacere per l'ascolto; effettuare collegamenti interdisciplinari con le diverse aree di apprendimento, in particolare: educazione all'immagine e socio affettiva.
7. Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.
8. Stimolare la partecipazione e la capacità di collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.
9. Sperimentare istruzioni sequenziali.
10. Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)
11. Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (ES. coding unplugged).
12. Muoversi con giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), anche con strumenti strutturati free (es. Cody Roby).
13. Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (esempio: coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Blue Bot, Cubetto,...).
14. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)

## TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE TERZA PRIMARIA (I- II- III CLASSE)

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

### COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

#### AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

#### Conoscenze e abilità

##### 1. INFORMAZIONE

**(Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini))**

##### 2. CREAZIONE DI CONTENUTI:

**Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);**

**Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).**

##### 5. PROBLEM SOLVING

**Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale  
Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia.**

**a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando**

1. Utilizzare i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.
2. Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
3. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
4. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.
5. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.
6. Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.
7. Conoscere i rischi i nell'utilizzo della rete con PC e Telefonini.
8. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.
9. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.
10. Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.

**le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.**

**b) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.**

**c) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

## TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE QUINTA PRIMARIA (IV - V CLASSE)

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

### COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

#### AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

#### Conoscenze e abilità

##### 1. INFORMAZIONE

**Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Avvio all'individuazione delle fonti e all'organizzazione delle informazioni.**

##### 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE) Comunicare in ambienti digitali (es. TEAMS).

**Condivisione di risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso**

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici
4. Conoscere semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche e comunicare.
5. Comprendere rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici
6. Comprendere rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
7. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
8. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.

**strumenti digitali. Interazione e partecipazione alle comunità e alle reti.**

### **3. CREAZIONE CONTENUTI**

**Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione.**

### **4. SICUREZZA**

**Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro.**

### **5. PROBLEM SOLVING**

**Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali  
Innovare e creare usando la tecnologia.**

- **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.**
- **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.**
- **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo e sostenibile.**

9. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
10. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
14. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per analizzare situazioni problematiche.
15. Saper elaborare soluzioni e applicarle in contesti concreti, favorendo un approccio interdisciplinare.
16. Realizzare progetti STEM e STEAM.
17. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

# TRAGUARDI FORMATIVI FINE SCUOLA SECONDARIA I° GRADO

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

## COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

### AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

### Conoscenze e abilità

#### 1. INFORMAZIONE

**Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news. Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.**

**Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.**

#### 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE)

**Comunicare in ambienti digitali (TEAMS), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.**

#### 3. CREAZIONE CONTENUTI

**Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.**

#### 4. SICUREZZA

**dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.**

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici
4. Conoscere semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche e comunicare.
5. Comprendere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici
6. Comprendere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
7. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
8. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.
9. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
10. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
14. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per realizzare progetti STEM e STEAM.

Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.

## **5. PROBLEM SOLVING**

Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.

**a. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.**

**b. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.**

**c. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**

13. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

# PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA

## Infanzia- Primaria Classe 1<sup>a</sup>

<p><b>Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1</b></p> <p><b>3. Creazione di contenuti</b> Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale.</p>	<p><b>Arte – Tecnologia – Geometria – Matematica - Motoria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Utilizzare semplici programmi grafici per creare percorsi/procedure ( es. paint)</li> <li>⇒ Primi approcci al disegno in pixel (pixel art)</li> <li>⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post mattoncini Lego etc.)</li> <li>⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell’ambiente (coding unplugged)             <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. Cody Roby)</li> <li>⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: es. Sapientino Doc, Bee Bot)</li> <li>⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione) es. Codyway per percorsi ed istruzioni</li> </ul> </li> <li>⇒ Approccio al coding</li> <li>⇒ Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): es. Scratch jr.</li> </ul> <p><b>Italiano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo</li> <li>⇒ Usare in modo guidato giochi didattici</li> <li>⇒ Usare percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie</li> </ul> <p><b>Trasversale (Tutte le discipline)</b> Decodificare semplici istruzioni</p>
<p><b>STRUMENTI</b></p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – Software per la grafica – Scratch App</p>
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p>Favorire la curiosità, la scoperta, l’esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving</p>

## Primaria Classe 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup>

### Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP\_2\_1

#### 1. Informazione (classe 3)

Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)

#### 3. Creazione di contenuti

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale

#### 6. Problem solving

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale  
Adattare gli strumenti ai bisogni personali  
Innovare e creare usando la tecnologia

### Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria

- ⇒ Disegno su quadrettatura
  - ⇒ Utilizzo di paint o di disegni in pixel art
    - ⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (es. chiodini, perline, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale es. con Lego WeDo etc.)
  - ⇒ Uso di tabelle
  - ⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini
  - ⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
    - ⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. Cody Roby)
    - ⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: es. Sapientino Doc, Bee Bot)
    - ⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi
  - ⇒ Codyway: procedure per istruzioni e percorsi
  - ⇒ Percorsi unplugged
  - ⇒ Disegni con Scratch
  - ⇒ Scratch jr Italiano
  - ⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo
  - ⇒ Usare in modo guidato giochi didattici
  - ⇒ Usare Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie
- ### Italiano
- ⇒ Dettati e testi al pc
  - ⇒ Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione
  - ⇒ Autocorrezione
  - ⇒ Storie multimediali
  - ⇒ Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)
  - ⇒ Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet

	<p><b>Matematica</b></p> <p>⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche</p> <p>⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici.</p> <p>⇒ Navigazione sicura e uso corretto social network</p> <p><b>Trasversale (Tutte le discipline)</b></p> <p>Decodificare semplici istruzioni</p>
<b>STRUMENTI</b>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – software per la grafica – Scratch App</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>

## Primaria Classe 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>

<p><b>Are e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1</b></p> <p><b>1. Informazione</b>  Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Avvio a individuazione delle fonti. Organizzazione delle informazioni.</p> <p><b>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)</b>  Comunicare in ambienti digitali (seesaw- wikispaces),</p>	<p><b>Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria – Musica</b></p> <p>⇒ Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica; disegno in pixel art</p> <p>⇒ Utilizzo di Scratch</p> <p>⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale es. con Lego)</p> <p>⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura</p> <p>⇒ Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)</p> <p>⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)</p> <p>⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: es. Bee Bot, Dash, Ozobot, Lego Mindstorm)</p> <p>⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p> <p>⇒ Giochi di movimento con procedure e comandi</p> <p>⇒ Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi</p> <p>⇒ Percorsi unplugged</p> <p>⇒ Progetti creativi con Scratch</p>
--	--

condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

### **3. Creazione contenuti**

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione ed e-portfolio

### **4. Sicurezza**

Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

### **5. Problem solving**

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale  
Adattare gli strumenti ai bisogni personali  
Innovare e creare usando la tecnologia

⇒ Progetti musicali e creativi con Makey Makey

#### **Italiano**

⇒ Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione

⇒ Autocorrezione e revisione

⇒ Videoscrittura creativa (testo e immagini)

⇒ Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati

⇒ Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)

⇒ Creazione di artefatti e Storie con Scratch

#### **Matematica**

⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche

⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

#### **Storia - Geografia – Scienze**

⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)

⇒ Presentazioni di argomenti studiati

⇒ Mappe concettuali e schemi

⇒ Webquest e approfondimenti

⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz

⇒ Percorsi esplorativi con il coding (es. Codyway e QR code)

#### **Trasversale (tutte le discipline)**

⇒ Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo

⇒ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni

⇒ Saper utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento nella gestione dei file e delle cartelle.

<b>STRUMENTI</b>	Lim – pc - tablet Internet - Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per webquest - Classe virtuale – Cloud - Dropbox - Google apps for edu - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni Paint – Software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Internet - Scratch App - QRcode – Registratore di suoni
<b>METODOLOGIA</b>	Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi

## SECONDARIA Classe 1<sup>a</sup> 2<sup>a</sup> 3<sup>a</sup>

<p><b>Aree e dimensioni di competenze dal DIGCOMP_2_1</b></p> <p><b>1. Informazione</b>          Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news.          Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.          Conoscere le basi della codifica</p>	<p><b>Tecnologia - Competenze digitali trasversali</b></p> <p>⇒ Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel, collegamenti ipertestuali, cattura immagine)</p> <p>⇒ Comprendere le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche</p> <p>⇒ Progettare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto seguendo algoritmi</p> <p>⇒ Percorsi di coding plugged e unplugged</p> <p>⇒ Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione</p> <p>⇒ Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni</p> <p>⇒ Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) es. con Scratch e app robotica ed elettronica educativa (es Dash, Ozobot, Lego Mindstorm) Tinkering</p> <p><b>Arte – Educazione fisica – Musica</b></p> <p>⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura,</p> <p>⇒ Creatività manuale e digitale, videomaking</p> <p>⇒ Progetti creativi con Scratch</p> <p>⇒ Progetti musicali e creativi ad es. con Makey Makey ed altri</p> <p>⇒ Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi</p> <p><b>Italiano</b></p>
--	---

e rappresentazione digitale dell'informazione.  
Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

## **2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)**

Comunicare in ambienti digitali (TEAMS), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

## **3. Creazione contenuti**

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.  
Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

## **4. Sicurezza**

Protezione personale,

- ⇒ Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast
- ⇒ Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)
- ⇒ Storie con Scratch
- ⇒ Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD
- ⇒ Coding e grammatica
- ⇒ Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line
- ⇒ Social reading, book trailer, video recensione
- ⇒ Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline
- ⇒ Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione
- ⇒ Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità

### **Matematica**

- ⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche ad es con geogebra o algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo.
- ⇒ Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Elaborazione e scrittura procedure metodologiche.

### **Storia- Geografia – Scienze**

- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate
- ⇒ Mappe concettuali e schemi creati ad es. con Cmap o altri applicativi free similari
- ⇒ Linee del tempo
- ⇒ Google earth, geolocalizzazione
- ⇒ Repository, archivi on line (dropbox, blog)
- ⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz

<p>protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.</p> <p><b>5. Problem solving</b>          Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi.          Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale).          Adattare gli strumenti ai bisogni personali.          Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>⇒ Percorsi esplorativi con il coding (es. Codyway e QR code)</p> <p><b>Trasversale (tutte le discipline)</b></p> <p>⇒ Scegliere e sviluppare argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: costruire video, mappe concettuali, quiz, flash card, note, presentazioni</p> <p>⇒ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni</p> <p>⇒ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</p>
<p><b>STRUMENTI</b></p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per we- Software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Audacity - Wikispaces – Internet - Scratch App - QRcode – Registratore di suoni</p>
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving</p>

## RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	IN VIA DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, solo se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<b>1. INFORMAZIONE</b>	Accede alla rete solo se guidato dall'insegnante e si avvicina a conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete per ricavare informazioni utili per la conoscenza dello strumento.	Inizia a padroneggiare lo strumento seguendo semplici informazioni.
<b>2. COMUNICAZIONE</b>	Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera solo se guidato dall'insegnante.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, si avvicina all'utilizzo dei suoi principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo un semplice testo.

<b>3.CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	Produce semplici elaborati digitali (scrive testi) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (scrive testi) con la supervisione dell'insegnante.	Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Confeziona e invia messaggi di posta elettronica in autonomia.
<b>4. SICUREZZA</b>	Si avvicina alla conoscenza dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie solo se guidato dall'insegnante.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Inizia ad essere consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti preventivi.
<b>5. PROBLEM SOLVING</b>	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, solo se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

## RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE (inferiore a 6)	BASE (6)	INTERMEDIO (7-8)	AVANZATO (9-10)
	L'alunno/a, solo se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<b>1. INFORMAZIONE</b>	Accede alla rete solo se guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti
<b>2. COMUNICAZIONE</b>	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo se guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale.
<b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.

		intellettuale.	proprietà intellettuale.	
<b>4. SICUREZZA</b>	Riconosce parzialmente i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Utilizza le regole della netiquette.
<b>5. PROBLEM SOLVING</b>	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, solo se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

# CONCLUSIONE

Concludendo si ritiene essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informatica e digitale (information literacy e digital literacy), poichè mette al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

Integrare le competenze tecnologiche con quelle trasversali permetterà di formare cittadini consapevoli, critici e responsabili, capaci di utilizzare le tecnologie non solo come strumenti operativi, ma anche come risorse per la creatività, la collaborazione e l'innovazione.

Solo attraverso una formazione continua e una progettazione didattica consapevole, sarà possibile costruire una scuola realmente inclusiva e innovativa in grado di formare cittadini competenti e responsabili anche nel mondo digitale.

In ciò gli studenti dovranno essere **utenti consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti** e i docenti **facilitatori** di percorsi didattici.

Nostro obiettivo futuro sarà quello di monitorare e affinare costantemente il curriculum, in modo da rispondere efficacemente alle trasformazioni della società e alle esigenze di una generazione sempre più connessa e digitale in un contesto educativo in continua evoluzione.