

CURRICOLO DIGITALE

A.S. 2025/26

(integrazione DM 166/2025 – Intelligenza Artificiale a Scuola)

PREMESSA

La trasformazione digitale in atto nella società contemporanea richiede alla scuola di assumere un ruolo attivo nella formazione di cittadini competenti, consapevoli e responsabili nell'uso delle tecnologie. In questo contesto, l'educazione digitale non rappresenta solo l'acquisizione di abilità tecniche, ma un insieme di competenze trasversali che coinvolgono la sfera cognitiva, relazionale ed etica degli studenti. Il Curricolo Digitale nasce con l'intento di integrare in modo organico e progressivo le competenze digitali all'interno del percorso formativo, promuovendo un uso critico e creativo delle tecnologie. Costituisce una cornice di riferimento condivisa per tutti i docenti, finalizzata a orientare la progettazione didattica, favorire l'innovazione metodologica e sostenere l'apprendimento personalizzato. In coerenza con le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche (DM 166/2025), il curricolo digitale viene aggiornato al fine di sviluppare negli studenti competenze relative all'uso consapevole, etico e responsabile degli strumenti di IA generativa e non generativa, integrandole con la più ampia cornice della cittadinanza digitale prevista dall'Educazione Civica (OM 183/2024).

INTRODUZIONE

Considerando le trasformazioni digitali in corso e il carattere pervasivo delle nuove tecnologie, la comunità educante è chiamata a rivedere gli strumenti didattici e a promuovere percorsi di educazione ai media e alle tecnologie intelligenti, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali sia dal punto di vista tecnico sia dal punto di vista civico. La didattica integrata e innovativa richiede ai docenti di sperimentare metodologie che valorizzino l'uso delle tecnologie digitali e dell'IA, padroneggiando buone prassi che favoriscano l'inclusione, il pensiero critico e l'apprendimento attivo. La scuola, nella prospettiva delineata dal Piano Nazionale Scuola Digitale e dal DM 166/2025, riconosce la competenza digitale e la competenza nell'uso dell'IA come elementi centrali nella progettazione di esperienze di apprendimento che permettano agli alunni di divenire "cittadini digitali competenti", protagonisti e partecipi della società locale, nazionale e globale. L'apprendimento digitale non è qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto: la progettazione didattica orienta tutte le discipline verso una integrazione autentica e trasversale della tecnologia, nel rispetto del principio che *"la scuola digitale non è un'altra scuola"*. Le indicazioni del DM 166/2025 guidano l'Istituto a:

- educare all'uso critico, etico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale;
- integrare strumenti di IA nella didattica quotidiana dove appropriato;

- favorire l'inclusione tramite tecnologie adattive e strumenti compensativi basati su IA;
- potenziare le competenze professionali richieste dal mondo del lavoro;
- sviluppare consapevolezza rispetto ai rischi, alla privacy, alla trasparenza degli algoritmi e al tema dei bias digitali.

Il Curricolo Digitale del nostro Istituto è concepito come un percorso verticale dei cinque anni di studio, che permette di sviluppare competenze digitali interdisciplinari, trasferibili e applicabili in diversi contesti formativi e professionali. La competenza digitale, secondo il Quadro Europeo delle Competenze (2018) e il DigComp 2.1, presuppone l'interesse e la capacità di utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e responsabilità. Comprende:

- alfabetizzazione informatica e digitale;
- comunicazione e collaborazione;
- creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione);
- sicurezza e cybersicurezza;
- cittadinanza digitale;
- risoluzione di problemi e pensiero critico.

In applicazione del DM 166/2025, il Curricolo Digitale è integrato con il nuovo Quadro di riferimento delle competenze per l'Intelligenza Artificiale, che comprende:

- comprensione dei principi di funzionamento dei sistemi di IA;
- capacità di distinguere tra dati, algoritmi e modelli;
- uso sicuro, etico e responsabile degli strumenti di IA;
- riconoscimento dei limiti, dei rischi, dei bias e dell'impatto sociale dell'IA;
- sviluppo di competenze di creatività aumentata tramite strumenti di IA generativa;
- applicazione didattica dell'IA in attività di problem solving, modellizzazione, progettazione e simulazione.

Il documento del Curricolo Digitale dell'IIS "Domenico Rea", elaborato dall'Animatore Digitale e aggiornato dal Team per l'Innovazione, sarà adottato a partire dall'A.S. 2025-2026, previa approvazione del Collegio Docenti, e sarà rivisto annualmente in base agli sviluppi del quadro normativo e tecnologico.

RIFERIMENTI NORMATIVI

- *L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58*
- *Decreto 851/2015 (PNSD – Azione #14)*
- *Decreto Ministeriale 11 marzo 2016, prot. 157*
- *Ordinanza Ministeriale 183/2024 – Educazione civica*
- *Decreto Ministeriale 166/2025 – Introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche*
- *Raccomandazione del Consiglio UE 22 maggio 2018 – Competenze chiave per l'apprendimento permanente*
- *DigComp 2.1 – Quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini*

Secondo quanto riportato nel documento *Competenze Chiave per l'apprendimento permanente quadro di riferimento europeo*, allegato alla *Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, la **COMPETENZA**

DIGITALE «presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico». Le «**conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza**» e che ogni individuo dovrebbe esercitare sono riassunte nella tabella sottostante:

«Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi»	«Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti»
«Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali»	«Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi»
«Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali»	«Essere capaci di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali»

«Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti».

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

SECONDO IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1

Area 1 Informazione e data literacy	Area 2 Comunicazione e	Area 3 Creazione di	Area 4 Sicurezza	Area 5 Problem solving
-------------------------------------	------------------------	---------------------	------------------	------------------------

	collaborazione	contenuti digitali		
1.Navigare, ricercare filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	1.Interagire con tecnologie digitali tecnologie digitali; 2. Condividere con le tecnologie digitali; 3. Impegnarsi nella cittadinanza con tecnologie digitali; 4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali; 5. Netiquette; 6. Gestire l'identità .digitale	1.Sviluppare contenuti digitali; 2. Integrare, rielaborare contenuti digitali; 3. Copyright licenze; 4.Programmazione.	1.Proteggere i dispositivi; 2.Proteggere i dati personali e la privacy; 3. Tutelare la salute e il benessere; 4.Tutelare l'ambiente.	1.Risolvere i problemi tecnici; 2.Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche; 3. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali; 4.Identificare i gap di competenza.

AREA DI COMPETENZA 1. Informazione e data literacy	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	«Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali»
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	«Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali»
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	«Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato».
AREA DI COMPETENZA 2. Comunicazione e collaborazione	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
2.1 Interagire con le tecnologie digitali	«Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto».
2.2 Condividere con le tecnologie digitali	«Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità».
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	«Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate».
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e knowhow».
2.5 Netiquette	«Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali».
AREA DI COMPETENZA 3. Creazione di contenuti digitali	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
3.1 Sviluppare contenuti digitali	«Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali».
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	«Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti».
3.3 Copyright e licenze	«Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali».
3.4 Programmazione	«Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico».
AREA DI COMPETENZA 4. Sicurezza	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
4.1 Proteggere i dispositivi	«Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy».
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	«Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti».

4.3 Tutelare la salute e il benessere	«Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale».
4.4 Tutelare l'ambiente	«Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo».
AREA DI COMPETENZA 5. Problem solving	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
5.1 Risolvere i problemi tecnici	«Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	«Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)».
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali».
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	«Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale».

AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 1.	ABILITA'
AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti -Saper progettare e utilizzare strategie personali di ricerca (navigazione crossmediale in piattaforme digitali, utilizzo di QRcode per l'accesso alle informazioni etc.). -Saper operare secondo principi dell'information literacy/competenza informativa (definire l'obiettivo, scegliere la strategia di ricerca, localizzare la fonte, utilizzare le informazioni). -Saper individuare, illustrare e soddisfare i bisogni formativi personali (utilizzare siti web, blog, database per ricerche e attività didattiche) -Essere in grado di accedere ai contenuti e saper navigare al loro interno
	1.2/1.3 Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	-Saper analizzare, confrontare e valutare database (blog, e-book, etc.) e fonti di dati digitali (siti web, archivi online etc.) per interpretare criticamente l'affidabilità di informazioni e contenuti didattici (elementi bibliografici, citazioni autoriali etc.). -Essere in grado di organizzare (archiviare e recuperare attraverso app) dati, informazioni e contenuti didattici (link, sezioni testuali autoriali, informazioni bibliografiche).
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 2.	ABILITA'
AREA STORICO-UMANISTICA AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	-Essere in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale adeguandoli al contesto di riferimento (interazione in chat-da tablet/smartphone -con il gruppo classe per comunicazioni e/o attività didattiche) -Essere in grado di lavorare in rete (networking) per creare e trasmettere informazioni e dati (ad es. agire in classi virtuali, comunicare attraverso strategie di storytelling crossmediale etc.). -Saper operare negli ambienti digitali adoperando modalità di comunicazione diverse e rispettando il punto di vista altrui.
	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	-Essere in grado di condividere informazioni, dati e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate al contesto di riferimento -Essere in grado attribuire la titolarità di uno scritto. -Essere in grado di verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto scritto.

	2.5 Netiquette	piattaforme didattiche ed elearning). -Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete. -Saper impiegare strategie comunicative adattandole al contesto di riferimento. -Saper inviare e-mail complete e corrette (recanti, ad. es., l'argomento nella sezione dell'OGGETTO).	
--	-----------------------	--	--

AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 3.	ABILITA'	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	3.1 Sviluppare contenuti Digitali	-Saper creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (.doc, .xls, .ppt, .pdf, .odt, .ods, .odp, .rtf, .jpg, .png, etc.). -Saper utilizzare software e app web based per creare, modificare e salvare contenuti didattici digitali. -Saper sintetizzare e mediare contenuti multimediali (at- traverso mappe concettuali e/o mentali digitali, timeline, docuvideo, etc.)	
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	-Saper lavorare con variegati contenuti digitali infografiche, presentazioni multimediali etc.) modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione di nuovi e originali.	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 4.	ABILITA'	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	-Saper applicare strumenti e modalità appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti didattici digitali (piattaforma online, sito web, blog scola- stico). -Saper condividere i dati, selezionando i contenuti appropriati o meno e proteggendo sé stessi e gli altri da pericoli di violazione della privacy. -Essere in grado di comprendere le modalità di utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali scolastici/didattici e di valutarne l'accettabilità per ciò che riguarda la tutela dei diritti e della privacy. -Saper illustrare le basilari norme della politica sulla privacy riguardanti le regole di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.	Biennio Terzo-Quarto anno Quinto anno
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	-Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali applicando le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico. -Essere in grado di utilizzare diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale (creazione di spazi digitali di condivisione	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 5.	ABILITA'	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche risposte	-Saper riconoscere le esigenze personali legate a un proficuo svolgimento dell'attività didattica (ad es. selezionare le risorse idonee all'attività da un elenco proposto dal docente). -Saper utilizzare strumenti e modalità diversificati per adattare e personalizzare gli ambienti digitali rispetto alle esigenze personali.	

	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	-Saper applicare tecnologie e digitali strumenti diversificati per creare processi e prodotti innovativi. -Essere in grado di applicare vari processi cognitivi per risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali. -Saper adottare prospettive alternative che consentano la scoperta di soluzioni a situazioni problematiche negli ambienti digitali.	
--	--	---	--

ESEMPI DIDATTICO-OPERATIVI

Il presente documento, esente da qualsivoglia pretesa di esaustività informativa e sempre integrabile, è il frutto di una riflessione sul *Curricolo delle competenze digitali* d'Istituto, a seguito di corsi di formazione effettuati nell'ambito della Progettazione per competenze e della progettazione del Curricolo delle competenze digitali. L'elenco di esempi didattico-operativi è uno strumento che può fungere da guida per le attività quotidiane dei docenti, nonché per un proficuo ed efficace avviamento di un lavoro collegiale sulle competenze trasversali e interdisciplinari di cittadinanza digitale.

COMPETENZA	(lo studente è in grado di)
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	•Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità (Treccani, Oilproject/WeSchool, matematicamente, Redooc, etc.). •Saper navigare all'interno di siti web, blog etc. ricercando i dati attra- verso parole chiave efficaci. •Riconoscere una fake news. •Selezionare dati (anche in trasformazione diacronica) attraverso la navigazione crossmediale (dalla televisione alla Rete; dal testo al cinema; dallo smartphone alle piattaforme multimediali, anche attraverso l'utilizzo di QRCode per facilitare l'accesso alle informazioni). •Individuare articoli relativi a eventi specifici ed oggetto di ricerca; Esempi di ricerche: - o cercare immagini e fotografie (anche d'epoca) o cercare documenti storico-artistici relativi a specifici eventi - o individuare brevi filmati relativi a specifici eventi Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1 •identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel li- bro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione •individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione nei suddetti siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno •utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel libro di testo digitale, individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argo- mento

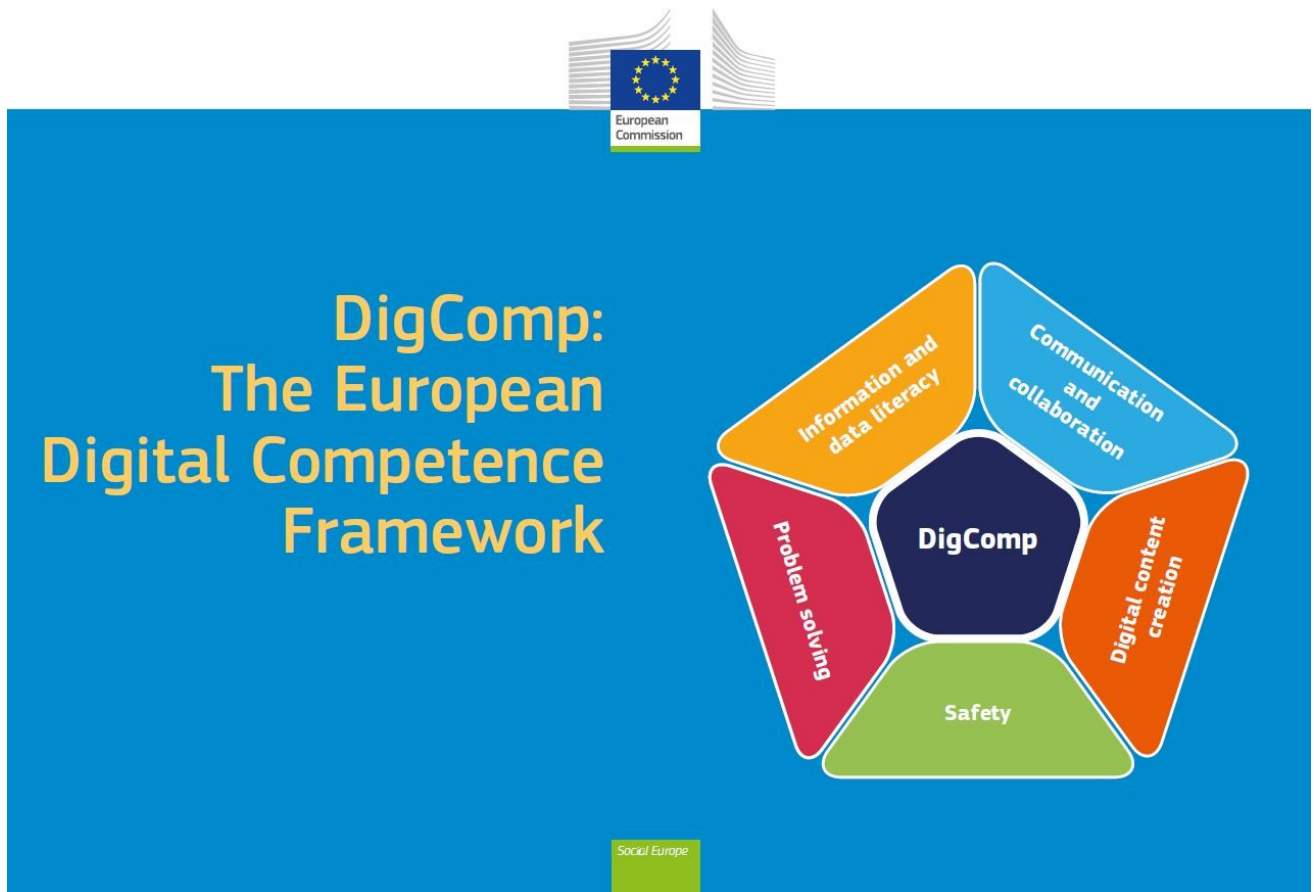
1.2/1.3 VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	•Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte. •Confrontare informazioni provenienti da fonti differenti per valutarne l'attendibilità e selezionare adeguatamente la fonte principale di riferimento. •Leggere e analizzare dati in tabella e grafici, anche da fonti digitali differenti, e valutare la fonte più adeguata e la rappresentazione più corretta. •Confrontare due testi coevi e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. •Confrontare due testi in successione cronologica e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. •Confrontare due testi di tipologie diverse riferiti allo stesso evento/notizia. •Creare bibliografie e sitografie ragionate. Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •individuare da un elenco, nel libro di testo digitale, di blog e database digitali contenenti riferimenti bibliografici quelli comunemente utilizzati poiché credibili e affidabili; •individuare una app sul tablet per organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali relativi a un argomento specifico dei riferimenti bibliografici e utilizzarla per recuperarli all'occorrenza per la relazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI	•Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloud etc.) Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •utilizzare una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo; •utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet (ad es. il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo; •risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.
2.2 CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI	•condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con i docenti); •riconoscere la validità scientifica di uno scritto; •riconoscere le fake news; •la corretta titolarità di uno scritto; •verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto letto e scritto. Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •mostrare agli altri sui loro smartphone come accedere e condividere dati e informazioni; •affrontare qualunque problematica mentre svolge queste attività, come problemi inattesi nella condivisione dei dati e dei contenuti con i compagni.
2.5 NETIQUETE	•Rispettare i diritti d'autore sul materiale che riproduce

	•Non spedire mail ‘chain letters’ (catene di S. Antonio) •Accertarsi di essere destinatario (non CC - per conoscenza) del messaggio/e-mail cui risponde •Inserire sempre l’oggetto (subject) nell’intestazione del messaggio/e-mail •Creare un breve ‘signature file’ (file di firma) standard e configurare il programma "client" di posta in modo da aggiungerlo automaticamente ai messaggi spediti •Includere nel subject (oggetto) dell’e-mail "Testo Lungo", per segnalare messaggi superiori a 100 linee •Utilizzare correttamente il font nella scrittura e nella comunicazione sul web (font serif/carattere con grazie: Times New Roman; font sans serif/carattere senza grazie: Arial) •Utilizzare maiuscole e minuscole nella scrittura (un testo scritto in maiuscolo è interpretato come frase urlata) •Utilizzare simboli per segnalare l’enfasi data a singoli termini o espressioni • Essere sintetico ed efficace nelle comunicazioni • Non allegare file voluminosi (superiori a 50 Kilobytes) ai messaggi di posta elettronica •Non inviare messaggi pubblicitari non richiesti (unsolicited) e/o fuori tema (off-topic) •Evitare di spedire messaggi configurabili quali inutili risposte a risposte •Citare le fonti (link etc.) di quanto scritto Scenario d’apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •risolvere problemi di galateo che si verificano con i compagni mentre si utilizza una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) per il lavoro di gruppo (ad es. critiche vicendevoli tra compagni di classe); •creare regole di comportamento appropriato, anche mentre si lavora online in gruppo, che possono essere utilizzate e condivise nell’ambiente di apprendimento digitale della scuola; •guidare i compagni di classe riguardo a ciò che costituisce un comportamento digitale appropriato quando si lavora con altri in una piattaforma digitale.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	•Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati. •Creare linee del tempo con Timeline. •Creare blog o siti tematici. •Creare file di elaborazione dati e sintesi di informazioni. •Creare video, post, pagine web, video-lezioni sincrone e asincrone •Creare e-book, riviste digitali e infografiche. •Creare cmap e mind map. •Creare presentazioni efficaci, word art e immagini interattive. Scenario d’apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: • trovare il modo di creare una presentazione digitale animata utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dall’insegnante per aiutarmi a esporre il lavoro ai compagni di classe; • individuare altri strumenti digitali nel libro di testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione digitale animata ai compagni di classe sulla lavagna interattiva.

SICUREZZA

4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	•Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze •Condividere dati selezionando i contenuti più appropriati al contesto di riferimento •Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente •Navigare in anonimato •Usare password complesse e non divulgarle (ponendo attenzione a non farle vedere quando si immettono) •Verificare che l'uso di immagini, suoni e video non sia protetto da copyright •Controllare la diffusione dei dati personali Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •scegliere la modalità più appropriata per proteggere i dati personali (ad es. indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; •distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la privacy personale e quella dei compagni di classe venga danneggiata; •valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i dati personali sulla piattaforma digitale siano appropriate e accettabili per ciò che riguarda i diritti e la privacy personali; •superare situazioni complesse che possono verificarsi con i dati personali e quelli dei compagni di classe mentre si utilizza la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la "politica sulla privacy" della piattaforma.
4.3 TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE	•Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche •Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche •Porre attenzione a cavi e prese elettriche •Non modificare la posizione nella quale si trovano i Personal Computer. •Leggere, decodificare ed interpretare in maniera condivisa i testi regolativi sui temi in oggetto (per es. Regolamenti interni) •Leggere e commentare i documenti di Generazioni connesse, individuando situazioni a rischio e relativi comportamenti da non adottare, anche attraverso la partecipazione a lavori di gruppo, sceneggiature teatrali, attività di role playing.
PROBLEM SOLVING	
5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE	•Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti e gestendo link specifici •Leggere informazioni e contenuti gestendo link specifici •Interagire in classi virtuali •Utilizzare un elenco di risorse didattiche fornite dal docente per rispondere ai bisogni formativi della situazione di apprendimento: approfondimento, consolidamento, conoscenze di base, recupero (anche in apprendimento a distanza) •Individuare, leggendo informazioni e contenuti digitali, quali sono le risorse più adeguate per poter svolgere un compito •Ricerca liberamente in rete risorse utili al proprio apprendimento •Individuare tipologie e tecniche di presentazione di un compito

	funzionali al contesto e al contenuto Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1: •da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante scegliere un gioco educativo che possa aiutare a fare un esercizio; •impostare l'interfaccia nella lingua prescelta.
5.3 UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI	•Creare storie di digital storytelling •Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità (Spark page, Spark post, PREZI, ...) •Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari •Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati •Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Google classroom, Weschool, Moodle, etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti •Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud •Utilizzare correttamente una chat di classe per condividere materiali didattici tra pari (mantenendo anche contatti con gli studenti in mobilità)



LIVELLI DI PADRONANZA DI RIFERIMENTO DEL FRAMEWORK DIGCOMP*

LIVELLI IN DIGCOMP 1.0	LIVELLI IN DIGCOMP 2.1.	COMPLESSITA' DI 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

*Cfr. *DigComp. 2.1*, cit., p. 13.

Si esclude, rispetto alla tabella progettata nel documento *DigComp 2.1*, il livello “Altamente specializzato”



TRAGUARDO PER LE COMPETENZE DIGITALI A FINE DEL PRIMO BIENNIO, DEL SECONDO BIENNIO E DEL QUINTO ANNO

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenza	Biennio	Terzo / Quarto / Quinto Anno
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenza	Biennio	Terzo / Quarto / Quinto Anno
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.5 Netiquette	Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenza	Biennio	Terzo / Quarto / Quinto Anno
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.

3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.
--	--	---

Area 4. Sicurezza

Competenza	Biennio	Terzo / Quarto / Quinto Anno
	L'alunno	L'alunno
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.
4.3 Protezione della salute e del benessere	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.

Area 5. Problem solving

Competenza	Biennio	Terzo / Quarto / Quinto Anno
	L'alunno	L'alunno
5.2 Identificare bi- sogni e risposte tecnologiche	Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.